

# DEEP UNIVERSE SEED

## KARITOS





# DEEP UNIVERSE SEED

**KARITOS**

Idée originale, écriture, textes, relecture et mise en page  
Benjamin NICOLLE

# SOMMAIRE

<b>NOUVELLE</b>	3	Harmonium	75
<b>PRESENTATION</b>	5	Boucliers énergétiques	76
<b>HISTOIRE</b>	6	Informatique	76
<b>BIOLOGIE</b>	11	<b>REGLES ANNEXES</b>	77
Aspect physique	11	Effet de munition supplémentaire	77
Anatomie	13	Idéaux	77
Mue	14	Reproduction	78
Reproduction	15	Poids du temps	78
Évolution	16	Évolution	78
<b>EMPIRE</b>	17	<b>CREATION DE PERSONNAGES</b>	80
Seiokomi	17	Origines	80
Aruga	17	Idéaux fondamentaux	80
Kosekai	23	Facteur chimérique	80
Sakama	31	Caractéristiques	80
Soitano	35	Dons et tares	80
Togeki	41	Attributs secondaires	81
<b>ORGANISATION SOCIALE</b>	45	Compétences	84
Classe sociale	45	Aspects personnels	84
Organisation impériale	47	Équipement	85
Organisation royale	51	<b>DONS</b>	87
Hiérarchies principales	53	<b>TARES</b>	92
<b>SOCIAL</b>	56	<b>ARTS MARTIAUX</b>	95
Masculin/féminin	56	Ogeshu	95
Genrokyu	56	Raikishi	95
Nom	56	Serekyu	96
Éducation	57	Shishenkyu	96
Mariage	58	<b>ARMEMENT</b>	97
Mort et héritage	58	Armement karito	97
Salut	58	Projectiles	97
Mode	59	Armes de combat à distance	99
Mue	59	Armes de corps-à-corps	101
Économie	59	Armes de liquacier	105
Justice	59	Armes à micro-vibrations	105
Arènes	60	Protections	105
<b>LANGUE</b>	62	Boucliers	108
Langage	62	<b>PERSONNAGES NON-JOUEURS</b>	114
Lexique	63	<b>MENEUR DE JEU</b>	117
<b>RELIGIONS</b>	66	Origines	117
Culte polythéiste	66	Monolithe	118
Culte monothéiste	70	<b>PERSONNAGES NON-JOUEURS</b>	120
<b>TECHNOLOGIES</b>	74		
Liquacier	74		

# NOUVELLE

Joie. Peine. Fureur. Folie. Le tumulte de la foule mêlait ces émotions et enivrait les sens. Tantôt hué, tantôt acclamé, les voix lui parvenaient déformées sous l'épaisseur de son casque. Sous le coup de l'adrénaline, la scène se déroulait sous ces yeux comme au ralenti. Devant lui, une masse sombre se leva lentement, prête à s'abattre sur son torse. Son corps réagit avant même qu'il n'en ait conscience. Il leva son bras gauche pour se protéger, déviant le coup avec son bouclier. Profitant du déséquilibre soudain de son adversaire, il leva d'une main déterminée son épée, pénétrant les chairs tendres de la gorge de son opposant, la transperçant de part en part. Le mort continuait de le dévisager de ses yeux vides avant de s'écrouler une fois la lame ôtée de son crâne.

Difficile de respirer sous son casque. Afin de reprendre son souffle, il releva sa visière. À peine eut-il le temps de prendre une ou deux bouffées d'air que déjà un autre combattant se dressait face à lui, lâchant nonchalamment le corps sans vie du pauvre hère qu'il venait de broyer à mains nues. Alors il rabattit son casque. Lentement, mais d'une main ferme, il empoigna son arme et se mit en garde, inébranlable face à la tempête qui n'allait pas tarder à se déchaîner.

• • •

La plénitude emplissait le dojo. Depuis qu'Iso-gawa en était parti, il y a de cela trente quatre ans exactement, rien n'avait changé. Comme si le temps n'avait jamais eut d'emprise sur ce lieu. Les lattes du parquet étaient peut-être plus usées et la toile de riz des panneaux coulissants avait jaunie mais aux murs de bois sombre, les mêmes parchemins restaient suspendus, œuvres de ses paires, contes et récits de leurs vies, de leurs expériences et fruits de leur sagesse. Au fond de la pièce se tenait toujours l'immense carré de soie épais sur lequel avait été peint le portrait de l'actuel Karitoban, avec à sa droite celui du chef de clan Aruga, à sa gauche celui du chef de la famille Saotome et en dessous, dans un petit cadre de bois usé, le visage alors jeune de Kaoku, son vieux maître.

Finissant sa coupe de thé, le mungen se leva et, déambulant silencieusement dans la pièce, s'imprégna à nouveau de l'endroit, y retrouvant de vieilles sensations qu'il croyait oubliée depuis longtemps. Le plancher qui couinait sous ses pas, la luminosité des bougies qui se reflétait sur le sol lustré et les ombres dansantes des chan-

deliers qu'elle projetait. Sur une petite estrade près des portraits, un râtelier emplit de plusieurs dizaines de sabres de bois. Le magistrat s'en approcha, reconnut le sien. Il l'avait autrefois laissé à son maître lorsque celui-ci le jugea apte à entrer au service de l'empire. Celui de son père s'y trouvait certainement lui aussi. Cette époque était fort lointaine maintenant.

Un peu moins de deux mois auparavant, un messager était venu lui apporter la nouvelle du décès de Kaoku. Il s'était alors aussitôt rendu à son chevet afin de lui rendre un dernier hommage. Et c'est là qu'il entendit certaines rumeurs selon lesquelles cette mort n'aurait point été accidentelle. S'enquérant auprès du magistrat local, Totori Taku, celui-ci lui apprit que le vieux maître avait eut quelques déboires avec un marchand local, Tendoshi Kaken. Ce personnage au commerce fleurissant était soupçonné de longue date d'appartenir à un réseau mafieux ayant la main mise sur la ville mais rien n'avait jamais put être prouvé. À plusieurs reprises, Tendoshi s'en était prit à Kaoku, le menaçant des terribles représailles s'il n'acceptait pas de lui verser une assurance pour sa protection. Mais Kaoku avait toujours fermement refusé. Pour ce qui était de l'autopsie, Totori y avait lui-même assisté. Rien n'avait été décelé et d'après le légiste, le cœur avait tout simplement fini par lâcher. Une chose au combien naturelle pour un individu dont l'âge excédait les 510 ans.

Iso-gawa était né avec un instinct hors du commun. Il lui avait permit de résoudre de nombreuses affaires et d'atteindre les plus hautes marches de la magistrature impériale. Et aujourd'hui, il ne cessait de lui marteler que son maître ne pouvait être parti ainsi, aussi simplement. Alors il parcouru la ville en quête de réponses, n'hésitant pas à harceler Totori Taku et Atemo Saotome, le dirigeant de la cité, bien décidé à lever le voile sur cette affaire.

• • •

La chaleur était écrasante en ce jour. La poussière collait au sang à moitié séché dont il était couvert. Un peu du sien, beaucoup de ses adversaires. Et le dernier d'entre eux, auquel il faisait face, était une véritable montagne. Une force de la nature tout en muscles qui dépassait les trois mètres. Saisissant une longue hache qui traînait, trophée d'une précédente victime, le colosse se rua sur lui en poussant un beuglement assourdissant. Il l'évita de justesse et sentit le sol trembler lorsque l'arme s'y écrasa.

Faisant un bond sur le côté il se retrouva dans le dos de son adversaire et en profita pour lui asséner un coup latéral mortel, directement à la gorge. La lame fendit l'air et avec la précision d'un chirurgien, il frappa pile à l'emplacement de la carotide.

Le sang perla sur le cou du monstre, quelques gouttes à peine. Lâchant sa masse, il écarta l'épée qui l'avait égratignée et se tourna lentement vers le petit guerrier au casque qui avait osé le blesser. Avec un rictus, il le toisa du regard, portant la main à sa plaie et, penchant sa tête de droite à gauche, fit craquer sa nuque. Il avait le cuir épais, il le savait. Ses lourdes écailles lui avaient valu de nombreuses moqueries mais ses détracteurs, il les avait fait taire. Il était doué pour ce genre de besognes. Rares étaient ceux qui étaient parvenus à entailler sa carapace. Assurément, la crevette qui lui faisait office d'adversaire devait valoir le coup. Rapide comme l'éclair, il lui donna un violent coup de pied en plein torse. Trop abasourdi pour éviter le choc, l'autre encaissa, volant en arrière sur plusieurs mètres et s'écrasant lourdement sur la terre sèche.

Allongé, son casque l'empêchait de voir autre chose que le ciel bleu où tapait inlassablement le soleil. Alors qu'il retrouvait peu à peu ses esprits, le souffle coupé, il se sentit soulevé dans les airs et projeté contre une paroi de l'arène. Des craquements sourds et une terrible douleur lui indiquèrent que plusieurs de ses côtes n'avaient pas résisté au choc. À quelques pas de lui, la montagne s'approchait à nouveau. Désarmé, il n'avait aucune chance. Alors, rassemblant toutes ses forces, il se mit à ramper gauchement jusqu'à son épée...

• • •

Seul un jeune karito d'un bordel des bas quartiers avait accepté de lui parler. Tous deux avaient convenu d'un rendez-vous au dojo à la nuit tombée. En l'attendant, le mungen s'était fait servir un thé et se remémorait les longues années qu'il avait passé en ce lieu. Il scrutait le râtelier des sabres de bois quand un panneau de riz coullissa. Un karito relativement âgé pénétra dans la pièce et s'assit à la petite table basse où fumait encore la théière. Isogawa le reconnu tout de suite : Tendoshi Kaken.

« L'on dit en ville que vous vous renseigneriez à mon sujet. Que vous cherchiez une explication quant à la mort soudaine de votre maître. Il est vrai qu'il existait des points sur lesquels nous ne parvenions pas à nous entendre. Il nuisait à mon image. Vos questions risquent également de la ternir. Vous cherchez l'assassin de votre maître, je vous l'ai amené ». Sur ses mots, deux karitos entrèrent et jetèrent une dépouille au sol. « Ce bon Atemo. Il avait cru me faire plaisir en devançant mes attentes. » À la fois curieux et méfiant, Isogawa tâcha de rester impassible, jaugeant son interlocuteur et ses intentions. « Mais la vie est un bien précieux vous ne pensez pas ? Je ne suis pas du genre à l'ôter aussi facilement. Une vie pour une vie. Nous sommes quittes, qu'en dites-vous ? »

« Êtes-vous sérieux ? lâcha Isogawa en se dirigeant prestement vers Tendoshi, bien décidé à ne pas le

laisser s'échapper, quoi que cela lui en coûte. *Vous pensez venir ici, souiller le dojo de mon maître et... Et...* À cet instant, sa vision se brouilla. Tout devint flou et se mit à tourner. Hagar, il chercha vainement un appui avant de tomber à terre, incapable de bouger ni de prononcer quoique ce soit. Tendoshi se leva et s'approcha de lui.

« De l'extrait de rakasha. À défaut d'être patient, Atemo était prudent. À forte dose, il se révèle être un poison mortel et totalement indétectable. L'un de mes hommes a soudoyé votre domestique. Pour une somme dérisoire je dois l'avouer. Il en a mit quelques gouttes dans votre thé. Oh une faible quantité rassurez-vous. Suffisamment néanmoins pour vous paralyser durant quelques heures. Mes amis m'ont dit que vous n'étiez pas du genre à vous laisser faire, que vous ressembliez beaucoup à ce vieux Kaoku. Ils ne se trompaient pas.

*Voyez-vous, mon commerce ne peut se passer de moi. Et vous êtes une épine dans mon pied. Voici l'arme qui a servi à tuer Atemo. Je vous la confie. Je suis sûr que notre magistrat sera ravi de trouver vos empreintes dessus. Voici également toutes les preuves nécessaires pour le relier au meurtre de Kaoku.*

*Une dernière chose : l'un des effets secondaires du rakasha est une perte temporaire de la mémoire. Celle-ci vous reviendra d'ici quelques semaines. Peut-être quelques mois. Mais j'ai bien peur que nous ne soyons plus amenés à nous rencontrer. Quel dommage... un mungen de renom qui, dans un accès de folie vengeresse, tue l'assassin de son maître... »*

Quelques jours plus tard, Isogawa, pour le meurtre d'un noble, eut le choix entre la mort ou tenter sa chance dans les arènes. Il retint cette seconde option.

• • •

Son bras gauche était brisé, son épée aussi. Son casque, il l'avait abandonné. Il était lourd et ne lui servait plus à rien. À genoux, il sentait son adversaire arrivé derrière lui, bien décidé à en finir avec ce dernier coup. Lui également. Sur sa gauche, la tête métallique d'une lance brisée.

Alors que la hache allait s'abattre sur lui, il fit une rapide roulade sur le côté, ramassant du même coup la pointe d'acier et, se redressant, la planta à l'arrière du genou de son agresseur. Dans un râle, le colosse chuta. Lui arrachant son arme des mains, l'ancien magistrat profita que sa gueule soit grande ouverte pour le décapiter juste au-dessus des mandibules inférieures. Dans les tribunes, la foule était en liesse.

Bien qu'au bord de l'évanouissement, Isogawa se prêta au jeu et lui rendit son salut. Quinze ans. Quinze ans déjà qu'il se battait dans l'arène, voyageant de villes en villes, dans tout l'empire, et aujourd'hui, sous les ovations, il goûtait à la liberté qu'il venait de retrouver par ce dernier combat. Et depuis toutes ces années, une seule idée lui avait permis de ne pas flancher : retrouver Tendoshi Kaken. Le traquer, lui faire payer la mort de son maître et racheter l'honneur qu'il lui avait enlevé.

# PRESENTATION

Bienvenue dans ce supplément de Deep Universe Seed. Fragment d'un ensemble formant l'univers de ce jeu de rôle, il aborde tout ce qu'il y a à savoir à propos des karitos, ces nobles créatures reptiliennes aussi sages que redoutables.

Comme pour tous les suppléments raciaux, vous y trouverez successivement un aperçu de l'histoire de ce peuple, une description détaillée de leurs particularités biologiques ainsi que leurs organisations politiques, sociales et religieuses. S'ensuit une longue partie décrivant la langue employée puis un chapitre abordant les technologies maîtrisées.

La seconde partie de ce volume concerne les ajustements de règles afin que cette espèce soit pleinement compatible avec le DDZ System. Viennent ensuite les règles de création de personnages ainsi que les dons et les inconvénients exclusifs à cette espèce. Cette section se termine par la liste des arts martiaux propres aux karitos et les divers équipements dont ils peuvent se pourvoir.

Enfin, comme tous suppléments raciaux de D.U.S., le dernier chapitre est entièrement réservé aux meneurs de jeu qui pourront y découvrir de nombreux secrets sur cette race. Libres à eux de les distiller par la suite au cours des aventures qu'ils feront vivre à leurs joueurs ou au contraire, de n'en rien dire.

Ensembles, ces informations vous permettront d'appréhender au mieux l'univers des karitos. Bien entendu, ces informations ne sont en aucun cas exhaustives, libre à vous d'y rajouter des détails de votre cru, que vous soyez joueur ou meneur.

## INTERPRETER UN KARITO

L'un des éléments les plus troublants des karitos, outre le fait qu'ils soient des forces de la nature, est qu'ils sont hermaphrodites. Il n'existe donc aucune notion dans une famille de père ou de mère. De fait, masculin et féminin sont des choses parfois encore un peu floues.

Outre cela, ces sauriens sont de grande taille. De très grande taille puisque certains peuvent aisément atteindre les trois mètres. Associée à une puissante mus-

culature, ils s'avèrent être des individus imposants naturellement le respect. Pourtant, rares sont les fois où ils abusent de leur force. À cela deux raisons : leur recherche perpétuel de l'idéal et leur faible taux de natalité.

Car chaque karito est éduqué en fonction de principes variant selon le clan et la famille à laquelle il appartient. Plus que tout autre chose, il cherchera à atteindre l'excellence dans ces domaines. Ne pas y parvenir, pire, ne pas chercher à y parvenir, serait synonyme de honte pour lui. Et faire preuve de violence gratuite n'est que rarement considéré comme un noble idéal.

Autrefois, les karitos étaient un grand peuple de guerriers. Aujourd'hui, chanceux sont les couples parvenant à donner naissance à un enfant au cours de leurs longues existences. Aussi la vie est telle devenue une notion importante, presque sacrée. Et l'ôter ne relève pas d'un geste anodin. Bien entendu, il existe comme partout ailleurs des individus sans scrupule prêts à tuer mais le temps où une simple insulte était prétexte à un duel à mort afin de racheter l'honneur bafoué est aujourd'hui révolu.

## DE KARITO A KRYTE

Si karito est le nom officiel de ce peuple, nombre d'humains préfèrent utiliser le terme kryte.

Son origine résulterait de la contraction de l'appellation originelle des sauriens mais serait également à rapprocher du terme «crête», référence au plumage dont ils se trouvent affublés au sommet de leurs crânes.

# HISTOIRE

6

Dans ce chapitre, vous trouverez un rapide résumé de l'histoire des karitos. Pour une raison encore inconnue à ce jour, les origines profondes de ce peuple se sont perdues semblent-il à jamais. Cataclysme ? Épidémie ? La seule certitude est que cette civilisation dû repartir de zéro après une terrible catastrophe qui faillit causer sa perte il y a des milliers d'années de cela.

**PÉRIODE : -80.000 à -52.430**  
**L'ÂGE SOMBRE**

Les premiers éléments permettant de retracer l'histoire de ce peuple remonte à cette période. De ce que les historiens ont pu découvrir, la civilisation de l'époque n'était formée que de tribus d'une dizaine d'individus, parfois formées d'une seule et même famille, parcourant inlassablement la planète en quête de quoi survivre. Les premières traces d'une civilisation sédentaire furent découvertes sur les côtes Ouest du continent sous la forme de ruines de villages de pêcheurs. Ce mode de vie s'étendit ensuite peu à peu vers le Sud, puis vers le Nord.

À cette époque, aucun des clans actuels n'existait. Les communautés s'organisaient autour de familles puissantes, amenant inexorablement l'émergence de rivalité et de guerres d'influences. À force de ce jeu, les domaines s'étendirent et les familles présentant des intérêts communs commencèrent à s'allier. À l'Ouest, les prémices d'un premier empire virent le jour mais s'effondra sur lui-même au bout d'à peine cinq siècles, les nobles à sa tête ne parvenant pas à maintenir une paix durable. À la suite de cela, une multitude de royaumes naqurent à travers tous le continent, une époque au cours de laquelle les alliances se passaient aussi vite qu'elles se défaisaient. S'étalant sur plusieurs dizaines de siècles, elle fut nommée Âge Sombre en raison des innombrables batailles dont elle fut sans cesse secouée.

## LES GUERRES SAINTES

Depuis toujours, les karitos ont voué un culte aux forces de la nature, représentées sous la forme d'esprits originels. Toutefois, alors que les tribus de l'Est commen-

çaient à s'unifier, une nouvelle croyance fit peu à peu son apparition.

Celle-ci se basait sur l'existence d'une entité suprême et omnipotente à l'origine de la création de l'univers. De plus en plus populaire, cette religion prospéra en dehors des déserts grâce à l'action des nombreuses caravanes marchandes qui parcouraient constamment Seio-komi. Dispensant la bonne parole à qui voudrait bien les entendre, ils furent à l'origine de petites communautés partout sur le continent.

Si durant les premiers temps, les deux religions cohabitèrent pacifiquement, la croissance constante de l'influence du dieu unique associé à la puissance des tribus de l'Est enfin unifiées ne tarda pas à provoquer de violentes querelles. Les polythéistes reprochèrent aux monothéistes de vouloir éradiquer les anciennes traditions, ces derniers les condamnant de vouer un culte blasphématoire car basé sur des croyances erronées issues des fantômes populaires. Deux blocs se formèrent alors, l'un à l'Ouest, fidèles à la religion des anciens, et l'autre à l'Est, fervent défenseur de l'Unique.

Cette ère longue de plus de 46 siècles fut secouée de terribles guerres, non seulement entre ces deux blocs mais aussi en leurs seins. De terribles purges eurent lieu à l'encontre de ceux se prétendant d'une religion autre que celle autorisée et nombreux furent ceux sacrifiés au nom de leurs croyances, de leur idéologie ou en raison de leurs positions vis-à-vis de ce conflit. Les tensions étaient telles que la délation devint un motif légitime quant à l'élimination d'un individu.

Le conflit s'éternisa puis s'essouffla de lui-même, les deux camps se résignant à un statut-quo. Puis vint l'avènement de celui qui se désigna comme étant l'envoyé de l'Être Unique. Se faisant sobrement appelé Voix de l'Unique, il sut agir judicieusement et fit intégrer petit à petit les préceptes issus de l'ancienne tradition à la nouvelle. Il se révéla fin diplomate et sût éveiller l'intérêt du camp adverse, le flattant et le guidant doucement sur sa propre voie. Et sa sagesse ne l'empêcha pas de réprimer avec fermeté ceux de son camp qui n'approuvaient pas ses conceptions. En moins de trente ans, ce chef militaire et spirituel parvint à ramener la paix sur l'ensemble du continent.

Rassemblant les plus grands dirigeants du conti-



# HISTOIRE

ment, il jeta les bases de ce qui s'avéra être les prémices de l'empire moderne. Il organisa les terres en cinq grands états indépendants les uns des autres mais égaux en droits. Afin d'assurer une relative stabilité à cet empire, les dirigeants de ces clans n'auraient à rendre de compte qu'à un seul représentant, celui qui serait désigné par l'Unique comme son digne représentant. Car jamais, et ce fut là l'un de ses meilleurs tours afin de rallier les nobles à sa cause, la Voix ne se prétendit être son successeur, juste un intermédiaire au travers duquel l'Unique pouvait communiquer avec ses descendants. Et jamais elle ne chercha à tirer un quelconque profit de sa position.

Une assemblée religieuse baptisée la Loge fut fondée, rassemblant des figures venues des quatre coins de l'empire et chapeautée par la Voix elle-même. Appartenant aux deux religions et reconnus comme de fervents défenseurs de l'unité du royaume, leur but fut de parcourir les clans à la recherche de l'héritier.

Ces bouleversements politiques et religieux ne se firent pas sans quelques heurts mais après des générations d'un conflit stérile et meurtrier, rares étaient ceux qui s'avèrent en mesure de lutter face au charisme et l'autorité dont la Voie de l'Unique sut faire preuve.

**PÉRIODE : -52.429 à -10.012**

## NAISSANCE DE L'EMPIRE

Les premières années de l'empire furent difficiles. Beaucoup s'avèrent réfractaires, en particulier chez les nobles et les religieux, les premiers par peur de voir leur puissance et leurs richesses diminuer sous le coup de ce changement de régime, les seconds n'aimant tout simplement pas qu'un individu débarque pour leur ordonner de prêcher de nouvelles croyances. Des révoltes éclatèrent aux quatre coins du continent mais furent rapidement réprimées sans même qu'elles n'aient un jour risqué d'embraser à nouveau Seiokomi. Car en bombardant les cinq généraux les plus puissants dirigeants des clans, la Voix s'était assuré leur soutien indéfectible.

L'arrivée du premier empereur fut elle aussi vivement contestée. Chaque clan présenta une ribambelle de prétendants, tous issus des familles les plus huppées de l'empire, sans qu'aucun d'eux ne soit retenu. À la surprise générale, ce fut un simple paysan d'âge mûr, rencontré par hasard par l'un des moines de la Loge qui eut l'honneur de recevoir le titre. Légions furent les voix qui s'opposèrent à cette nomination du côté de la noblesse, littéralement outrée. Pourtant, les masses populaires ne prirent pas mouche de cette décision et beaucoup l'appuyèrent même, tout en sachant que leur avis n'aurait que peu d'influence.

La première fois qu'Ashigi Karitoban se présenta devant l'assemblée des nobles fut décisive. Peu dans la salle, malgré tout leur respect envers la Voix, étaient prêts à faire confiance, et pire encore, à prêter allégeance, à un simple roturier qui, quelques semaines auparavant,

se contentait de survivre misérablement en travaillant la terre.

Pourtant, il tint devant eux un discours solennel, tenant des propos fermes, d'une voix profonde, puissante et déterminée. Il se plia à toutes les épreuves mise en place par les moines afin de reconnaître l'Élu et sur les centaines de candidats présentés jusqu'alors, il fut le seul à toutes les réussir sans faillir.

Méfiant mais convaincu par ses performances, les nobles acceptèrent le choix de l'assemblée monacale, prêts à saper son autorité au moindre faux pas. Cela n'arriva pas. Ashigi sut faire preuve d'une grande sagesse, flattant les membres de la royauté, séduisant les foules. Et lorsque la Voix, devenue vieille, s'endormit pour la dernière fois, le Karitoban ne se laissa en rien intimider par les quelques nobles qui lui résistaient encore. Il continua à régner de longues années jusqu'à ce que lui-même aille rejoindre ses ancêtres.

La vie de la Voix de l'Unique ne tarda pas à devenir une légende, sa sagesse un mythe. Et il alla rapidement rejoindre l'Ancêtre et les cinq Originels sur le banc de la mythologie karito. Les Karitoban successifs firent d'ailleurs tout pour porter cette légende qui assurait leur légitimité. Leur pouvoir en fut assis par la même et en quelques générations, il fut tout bonnement impensable qu'une personnalité autre qu'un héritier de l'Ancêtre soit placée au commandement de l'empire.

## L'ÂGE DES CONQUÉRANTS

Bien qu'une paix relative se soit installée entre les clans suite à la mise en place du nouveau régime, les nobles continuèrent de guerroyer entre eux au sein de leurs frontières. Cette période vit ainsi naître de nombreux héros de renom dont les exploits sont encore aujourd'hui cités en exemple.

C'est ainsi qu'au tout début de cette période, Soshu fut enfin unifié sous l'égide de son premier et plus grand dirigeant selon les dires, Kejika Soshu. Celui-ci continua d'ailleurs sur sa lancée et tenta d'envahir le royaume de Kanetoshi, ce qu'il réussit en partie, source de l'animosité qui existe entre ces deux familles aujourd'hui encore.

D'innombrables autres faits marquants eurent lieu durant cette période et il serait bien long de tous les citer, comme l'histoire de Maro le Sanguinaire ou celle d'Okama Gameshiro, à l'origine de l'unification durable du clan Sakama. Cette période prit toutefois fin avec l'avènement de Takashi Kanetoshi et, bien que cela n'ait aucun rapport direct, c'est également durant cette ère que les premières baisses de la natalité furent enregistrées.

# HISTOIRE

## SAIKIRI

Aussi appelé l'ère du Renégat, cette courte période dans l'histoire des karitos fut l'une des plus marquantes. À cette époque, deux prétendants au trône impérial se disputaient la couronne. Akegi Taetomi, le premier, avait déjà été couronné. Un certain Takashi Kanetoshi arriva quinze ans plus tard, traitant l'actuel Karitoban d'usurpateur et se déclarant seul et unique élu de l'An-cêtre.

Une nouvelle fois, un conflit d'envergure menaça l'intégrité de l'empire et deux blocs s'opposèrent. Puis Saotome, connu comme étant le clan le plus fidèle de l'Empereur, annonça sa volonté de ne pas prendre part à ce conflit, privant par là même Akegi d'un allié des plus puissants. Suite à cela, il perdit la plupart de ses soutiens et fut destitué, son opposant prenant sa place sur le trône.

## L'EMPEREUR FOU

Il s'écoula plusieurs générations avant qu'un nouvel événement de taille vienne marquer l'histoire. La vie suivait alors son cours tranquillement : les nobles guerroyaient dans le but d'agrandir leurs domaines, acquérir plus de pouvoir ou racheter leur honneur bafoué, les soldats s'entre-tuaient pour le bon plaisir de leurs maîtres et entre les deux, la population tentait de survivre tant bien que mal.

Puis arriva Kaokoma Keritoban. Excentrique et colérique, ce nouveau dirigeant montra d'emblée sa volonté de diriger l'empire d'une main de fer, privant sans ménagement les chefs de clans d'une grande partie de leur autorité. Prit de sautes d'humeur régulières, il n'hésita pas à se débarrasser par deux reprises de sa propre Voix, la première ayant osée une remarque sur sa politique économique, l'autre sur ses goûts culinaires. Devenant paranoïaque, il congédia son Bras et prit lui-même la tête de ses troupes, s'attaquant à Sakama puis à Togeiki. Essayant de terribles défaites, il se tourna alors vers la famille Otawa, bien décidé à lui soutirer le secret de ses Harmoniums, de gré ou de force. La réponse de son dirigeant fut sans appel : il procéda à la destruction méthodique de chacune de ces structures et menaça d'éliminer les derniers artisans initiés à leurs secrets si le Karitoban s'entêtait dans sa vaine entreprise.

Cette folle campagne fut la dernière que Kaokoma entreprit. S'enfermant dans son palais, fou et abandonné de tous, il mourut dans la plus grande solitude en se suicidant quelques semaines après cette débâcle. Certaines rumeurs murmurent d'ailleurs qu'il aurait été aidé. Dans tous les cas, il fut celui qui aura eut le règne le plus court en tant qu'Empereur, soit un peu moins de cent ans.

## LA REVOLUTION

Les nobles profitèrent de ce dramatique incident pour reprendre l'avantage et saper le pouvoir de l'Empereur. La société karito connu alors ce que beaucoup qualifie de nouvel âge sombre. Pire encore, la Loge fut en grande partie décimée et à la mort du Karitoban, le trône resta vide. Guerres, famines, épidémies, les masses populaires connurent une terrible période de disettes, écrasée sous la botte d'une monarchie de plus en plus puissante. Durant plus de quatre mille ans, l'empire resta sans dirigeant. Cela jusqu'à ce que des révoltes d'envergures éclatent un peu partout.

Le soulèvement gagna rapidement en envergure et nombreux furent les petits nobles à le soutenir, leur situation n'ayant parfois rien à envier à celle du peuple. Une terrible guerre civile fit rage mais au bout du compte, le peuple regagna sa liberté. La Loge fut reconstituée, un nouvel Empereur couronné et, afin de contrôler les activités de la noblesse, l'ordre des mungens fut instauré.

**PERIODE** : -10.011 à 2.120

## PREMIER CONTACT

Huit générations après cela, les karitos eurent leur premier contact avec une race xénos. En effet, peu de temps après le premier essai de vol habité dans l'espace mené par Taetomi, les elyannes se révélèrent aux sauriens.

Plus curieux que méfiants, les karitos échangeaient volontiers leurs maigres connaissances avec celles des formicidés. La technologie des lézards fit alors un gigantesque bond en avant, ces derniers devenant alors capables de construire leurs propres vaisseaux d'exploration afin de partir à la découverte des mystères de l'univers.

Toutefois, leur soif de connaissances était telle qu'ils en voulaient toujours plus et rapidement, la situation dériva. Plusieurs dirigeants n'hésitèrent pas à enlever des ingénieurs elyannes ou à leur faire du chantage afin de leur soutirer toujours plus d'informations. De nouvelles armes destructrices firent leur apparition et d'innombrables conflits menacèrent d'éclater. Alors les elyannes décidèrent de repartir, jugeant les karitos encore trop immatures et inexpérimentés pour recevoir leurs savoirs. Elles s'en allèrent donc, leur promettant de revenir plus tard, lorsqu'elles les jugeraient prêts.

Après ce retrait précipité, Tengoku Karitoban, le dirigeant de l'époque, ne réfuta pas ces déclarations et alla même plus loin en prohibant l'utilisation des technologies les plus avancées. La quasi-totalité des vaisseaux spatiaux furent détruits, isolant le clan Togeiki, parti s'installer quelques années auparavant sur Keritari.

# HISTOIRE

## SECOND CONTACT

Environ 9.000 ans plus tard, alors que, petit à petit, les karitos avaient appris à mieux maîtriser leur technologie et reprit leur plan d'exploration spatiale, ils firent la connaissance des êtres humains. Ouverts au dialogue, il n'en allait pas de même pour les hommes qui se révélèrent extrêmement méfiants.

Ceux-ci les accusèrent même d'être à l'origine de la destruction de l'une de leurs colonies et l'inévitable se déclencha. Une nouvelle guerre éclata, un conflit dévastateur long de quinze années qui devrait déboucher sur des milliers de morts de part et d'autre.

Bénéficiant de l'effet de surprise, les humains purent sans mal conquérir une grande partie de leurs colonies. Leur progression fut toutefois stoppée avec l'arrivée du Konitoshi Tenbaru, aussi appelé Bouclier Lourd de Première Ligne. Ce gigantesque vaisseau de combat capable d'encaisser les tirs les plus destructeurs causa de terribles ravages au sein des armées spatiales de l'A.P.T., le gouvernement humain de l'époque.

Remportant victoire sur victoire, les troupes karitos ne tardèrent pas à arriver aux portes de la Terre. C'est sur Mars que la situation s'inversa à nouveau avec le déploiement d'une toute nouvelle arme, l'Armure Mobile de Combat. Alliant mobilité et puissance de feu, les A.M.C. leur permirent notamment de prendre les terribles B.L.P.L. d'assaut, les machines étant capables de passer sous leur ligne de feu. Et en à peine six ans, les humains avaient complètement repris l'avantage.

Tenant le tout pour le tout, les armées karitos lancèrent un dernier assaut sur Merius. Se basant sur de solides renseignements, les sauriens voulaient profiter que le gros des troupes humaines soit en plein ravitaillement pour leur porter un coup fatal. Malheureusement, tout ceci n'était qu'un vaste piège visant à éradiquer leurs dernières forces. Et lorsqu'ils débarquèrent en masse sur la planète, ce fut un tapis d'ogives nucléaires qui les accueillit. Presque entièrement décimés, ils durent se replier, poursuivit et anéantit inlassablement par les forces humaines. Le Karitoban envoya alors sa reddition sans condition mais cela ne sembla pas suffire à l'A.P.T. qui continua ses exactions. Cela marqua sa fin.

Les militaires humains, profondément affecté par la tragédie de Merius qui avait également vu le sacrifice de nombre des leurs, se retournèrent contre leur gouvernement et en établirent un nouveau qu'ils baptisèrent la Régence Populaire.

Le conflit cessa et la paix signée entre ces deux peuples. Dans le but de prévenir un nouveau conflit de ce type, il fut instauré un nouvel ordre de sécurité chargé de veiller au maintien de la paix dans l'univers et nommé l'Union des Peuples Stellaires.

Aujourd'hui, les karitos tentent tant bien que mal de panser leurs blessures et de restaurer la gloire de

leur empire d'antan. Seulement, la cohabitation avec les humains, même avec la plus grande des volontés, n'est pas une chose aisée. Sans compter que dans le plus grand secret, nombreux sont les karitos à reprocher aux elyannes leur totale inaction durant ce dernier conflit.

# HISTOIRE

Vous trouverez ci-dessous un rapide récapitulatif chronologique des plus grands événements ayant marqué l'histoire karito

-80.000	début de l'âge sombre	-23.093	début de l'ère du Saikiri
-70.000	premières traces d'unification à grande échelle des tribus vivant à l'Ouest de Seiokomi	-23.089	Oyami Saotome Arugo prend sa retraite. Son fils, Toshi, prend le pouvoir et déclare le clan Aruga comme neutre dans le conflit
-65.096	apparitions des premiers royaumes. Apparition de la religion de l'Unique	-23.088	Akegi Karitoban est destitué, Takashi Kanetoshi lui succède
-57.096	début des guerres saintes	-20.470	Kaokoma Karitoban, l'Empereur Fou, tente d'envahir les terres de la famille Otawa. Toshi Otawa procède à la destruction de tous les Harmoniums de son territoire
-52.456	première manifestation de la Voix de l'Unique	-18.575	suicide de Kaokoma
-52.429	fin des guerres saintes. Fondation des cinq clans et de la Loge	-18.251	mort du successeur de Kaokoma. Dissolution de la Loge. Prise de pouvoir par la noblesse
-52.426	couronnement d'Ashigi Karitoban, premier empereur de Seiokomi	-14.208	Révolution. Le pouvoir de la Loge est restauré et un nouvel Empereur nommé. L'ordre des Mungens est instauré
-44.206	soulèvement d'Okama Gameshiro	-10.011	premier contact avec les elyannes
-44.137	fuite et établissement de la famille Taetomi sur l'île de Shuga	-7.052	départ du clan Togeki pour Keritari et fondation de la famille Torubo
-44.128	la famille Gameshiro prend le contrôle du clan Sakama	-7.027	départ des elyannes. Tengoku Karitoban interdit l'utilisation de la plupart des technologies mises au point durant les 3.000 dernières années
-44.113	Teto Gameshiro Sakama rallie Taetomi à sa cause et conclut l'unification du clan Sakama entreprise par son père	+2.103	premier contact avec les humains
-33.612	unification du clan Soshu sous l'égide de Kejika Soshu	+2.104	massacre de Lelena. Début de la guerre de quinze ans
-33.610	Kejika envahit le territoire de la famille Kanetoshi	+2.012	arrivée des karitos sur Mars et début de la riposte humaine
-32.301	Yokoshiro Asaga unifie les tribus du Nord et se lance à l'assaut du Sud	+2.119	boucherie de Merius. Reddition de Shoga Karitoban
-32.298	disparition de la famille Kuromushi et prise de pouvoir de la famille Asaga	+2.120	fondation de l'U.P.S.
-32.297	création de la ligne de Yokoshiro		
-29.205	massacre des Kirishogas		
-25.878	Tozae Soshu interdit à ses nobles de se livrer bataille entre eux. Création des armées mercenaires de Soshu		

# BIOLOGIE

Le but de ce chapitre est de vous fournir un maximum de détails sur l'anatomie des karitos, de leur aspect physique au rôle et fonctionnement de leurs organes principaux.

## ASPECT PHYSIQUE

Colossal. Cet adjectif est sans conteste celui qui qualifie le mieux les karitos. Êtres gigantesques aux allures de reptiles, mesurant entre 2,50 et 3 mètres pour plusieurs centaines de kilos.

Toutefois, ne vous y trompez pas. Ces mensurations excessives ne font pas d'eux des créatures lentes et pataudes. Véritables forces de la nature, ils sont aussi vifs que puissants, en faisant des individus à la fois craints et respectés.

## MEMBRES SUPERIEURS ET INFÉRIEURS

Un karito dispose de deux membres supérieurs rattachés de part et d'autre de la partie supérieure du tronc. Chacun d'eux est composé de trois parties articulées distinctes, à savoir le bras, l'avant-bras et la main.

Concernant la main, les écailles qui la recouvrent sont particulièrement fines et petites, lui conférant une grande souplesse ainsi qu'une importante sensibilité. Composée de cinq doigts dont un pouce, membre opposable aux quatre autres, elle est capable d'une grande dextérité, permettant la préhension et la manipulation d'objets divers.

Le dos de chaque doigt est pourvu d'un ongle épais et très résistant. Davantage proches de la griffe, ces excroissances sont rarement taillées à ras. La coutume veut en effet qu'il faille les laisser légèrement pousser, généralement de trois à cinq centimètres. Soit suffisamment longs pour pouvoir être utilisés comme armes naturelles tout en ne s'avérant pas dangereux dans la vie quotidienne. Bien que cela puisse paraître étrange venant de créatures aussi impressionnantes, ces reptiles portent une grande attention à leurs ongles et peuvent passer des heures à les manucurer.

Les sauriens sont également pourvus de deux membres inférieurs rattachés au reste du corps par le bassin et également composé de trois sections. Similaires aux membres supérieurs, il s'agit de la cuisse, de la jambe et du pied.

Concernant ce dernier, il se trouve être plus allongé qu'une main et beaucoup plus robuste, cela en contrepartie d'une agilité moindre. Les écailles qui le couvrent sont ici très grossières, celles de la voûte plantaire étant aussi épaisses, voire davantage, que celles du tronc. Cela explique pourquoi les karitos marchent communément pieds nus. Il est en effet très rare de les voir pourvu de chaussettes, si ce n'est lorsque la situation l'exige.

## TRONC

Le tronc représente la plus grande surface du corps et abrite la quasi-totalité des organes en dehors du cortex cérébral. Pour ces raisons, les écailles qui le recouvrent sont grandes et épaisses, lui conférant une robustesse accrue.

La particularité de cette partie du corps est de posséder, tout en bas du dos, dans le prolongement de la colonne vertébrale, une queue. Vestige du flagelle remontant à l'époque où les sauriens n'étaient encore que de minuscules têtards s'agitant frénétiquement dans l'eau, la taille de cette excroissance est variable selon les individus, pouvant aller de trente à soixante-dix centimètres en moyenne.

La queue jouera plusieurs rôles au cours de la vie d'un karito. Elle lui permettra en tout premier lieu de s'équilibrer plus facilement lorsqu'il apprendra à marcher sur ses deux jambes. Elle perdra rapidement cet usage pour devenir par la suite la plus grande réserve énergétique de son corps. Avec la croissance et la maturation de l'individu, s'y développe en effet une glande spécifique qui permettra à l'organisme d'y stocker la quasi-totalité de ses graisses.

Une amputation de la queue n'a aucun impact sur la capacité d'un adulte à se déplacer, ni sur son équilibre en général, celui-ci s'en remettant après quelques semaines à peine. En revanche, privé de sa glande régulateur, il est possible d'observer sur le sujet concerné une

prise de poids plus importante, son organisme étant incapable de gérer seul et de manière convenable ses réserves de lipides. S'emmagasinant beaucoup plus rapidement, ces graisses iront se loger au niveau de l'abdomen.

D'ordinaire, bien que massifs, ces êtres ont habituellement une allure athlétique. Nul doute qu'un reptile avec de l'embonpoint est soit dépourvu de queue, soit en très mauvaise santé générale.

## CRANE

Vu de face, le crâne est de forme ovale, légèrement plus haut que large. De profil, il est possible de distinguer deux zones : une partie quasi-sphérique, placée à l'arrière et accueillant les yeux, les conduits auditifs et surtout, l'encéphale.

La seconde section correspond au museau et à la gueule. À son extrémité supérieure se trouve les deux nasaux du saurien, orifices verticaux lui permettant de respirer et surplombant sa bouche. Celle-ci est pourvu de lèvres épaisses faites d'écailles et permettant, entre autres choses, l'articulation et la couverture des dents. D'ailleurs, plutôt que de dents, il serait plus juste de parler de crocs. Pouvant mesurer jusqu'à dix centimètres de long, leur nombre s'élève à 40 et les plus aiguisées sont aussi tranchantes que des rasoirs. Les mâchoires dans lesquelles elles sont serties sont puissamment musclées mais seule la section inférieure est articulée. Ainsi, lorsqu'un karito ouvre la bouche, c'est la mandibule qui s'abaissera.

Le crâne est non seulement couvert d'écailles mais en son sommet se trouve également un important plumage dont vous pourrez trouver la description et la fonction plus avant dans ce chapitre.

## ECAILLE

Étant par nature une espèce à dominante reptilienne, les karitos ont une peau entièrement constituée d'écailles. Épaisses, denses et solides, elles leur confèrent un très haut degré de protection tout en les laissant entièrement libres de leurs mouvements. Plus que pour leur puissance physique, ils sont avant tout craints pour leur extraordinaire robustesse.

Les écailles du buste sont assez grandes, mesurant entre quinze et trente millimètres alors que celles des jambes, des bras et de la tête se trouvent être nettement plus petites, ne dépassant guère les dix millimètres. Les plus fines et minuscules se situent très certainement au niveau des mains, ces dernières atteignant difficilement un diamètre de 5 millimètres. Cette variation de taille permet à ces êtres d'avoir une sensibilité tactile et thermique suffisamment grande pour pouvoir utiliser leurs membres avec une extrême dextérité.

Chaque écaille est parcourue à sa périphérie par

de minuscules vaisseaux sanguins. D'ordinaire, aucun fluide n'y circule mais un karito peut y faire passer une partie de son sang. Son corps se couvre alors progressivement de zébrures jusqu'à ce que chaque écaille soit parfaitement détournée. En quelques secondes, les couleurs si vives du reptile se ternissent, lui conférant une allure des plus effrayantes. Ce mécanisme de défense naturelle est parfaitement conscient, un reptile étant capable de remplir et vider ces canaux à loisir, et se trouve être très efficace lorsqu'il souhaite intimider son adversaire. De plus, il ne présente que peu de risque pour sa santé malgré les affleurements sanguins à la surface de son épiderme. Une coupure entraînera certes un saignement un peu plus abondant qu'à l'accoutumé mais ne provoquera en aucun cas la moindre hémorragie.

Cette peau d'écailles présente toutefois un inconvénient majeur : le manque d'extensibilité. Ne pouvant ni s'étendre ni se déformer, un saurien en pleine croissance finit par vite se sentir à l'étroit dans son propre corps. C'est pour cette raison que régulièrement, chaque karito est soumis à une période de mue durant laquelle une nouvelle couche cornée se formera, mieux adaptée à ses besoins morphologiques que l'ancienne.

## PLUMAGE

Chaque reptile dispose d'un plumage très fourni, débutant à la base de son museau jusqu'à celle de son crâne, les plumes les plus longues pouvant couvrir les omoplates. Comme nous allons le voir, cette particularité physique n'est pas anodine.

Il s'agit avant tout d'un moyen de séduction. Les plumes revêtent une barbe aux couleurs vives et chatoyantes, bariolée de motifs divers mais toujours harmonieux. Lisse et ordonné, ce plumage dispose d'une signification toute particulière pour les sauriens qui ont, au fil des siècles, mis au point un véritable code esthétique concernant son agencement.

Sa deuxième fonction est d'intimider. Lorsqu'il se met véritablement en colère, un karito peut dresser sa crête, augmentant partiellement son volume. De plus, et à l'instar des écailles, le rachis de chaque plume est parcouru de plusieurs vaisseaux sanguins minuscules qu'il est possible d'irriguer à loisir. Dès lors, le plumage perd tout son éclat, sombrant dans une inquiétante couleur foncée.

# BIOLOGIE

## ANATOMIE

Cette partie s'attachera à vous décrire les principaux organes des karitos, en particulier ceux liés à leur vue ainsi que leur système cardiovasculaire.

## SYSTEME CARDIOVASCULAIRE

Le système sanguin fonctionne en circuit fermé, c'est-à-dire que l'hémoglobine circule au travers de l'organisme par le biais d'un réseau d'artères et de veines, irriguant organes et muscles en oxygène et autres éléments nutritifs.

Le cœur joue naturellement le rôle de pompe, propulsant le sang au sein du complexe système sanguin. Ce muscle est constitué de deux ventricules. Le droit se charge d'envoyer le sang vers les poumons où il pourra se débarrasser des impuretés récoltées au sein des cellules tandis que le gauche le récupère après sa purification pour l'expulser vers le reste du corps. En cela, le système cardiovasculaire karito est très proche de celui des humains, si ce n'est que le cœur d'un saurien est beaucoup plus imposant, ses dimensions étant équivalentes à peu de chose près à celles d'un cœur de bovin.

Ce modèle diverge toutefois de son homologue humain de par la présence de muscles spécifiques au niveau des principales artères et veines. Surnommés demi-cœur, leur rôle est d'assurer la bonne circulation du sang dans l'organisme et sont pour cela capable de se contracter de manière coordonnée avec le cœur, assurant au système cardiovasculaire un rendement optimal.

Bien que leur fonctionnement soit aujourd'hui encore relativement mystérieux, leurs effets sur la santé sont bien connus. Ils sont ainsi capables d'amoindrir les effets d'une tachycardie en régulant eux-mêmes le flux sanguin. En cas d'hémorragie, ils peuvent se contracter suffisamment pour agir comme des garrots naturels. Ils bouchent alors littéralement les vaisseaux sanguins endommagés, endiguant la perte d'hémoglobine. De fait, les problèmes cardiaques revêtent pour les sauriens un caractère moins capital que chez les humains. Car même en cas d'arrêt cardiaque, ces demi-cœurs permettent au sang de circuler. Le sujet a certes toutes les chances de perdre connaissance mais il dispose de plusieurs heures avant que son organisme, et en particulier son cortex cérébral, ne subisse d'irréversibles lésions.

## PROPRIETES SANGUINES

Le sang d'un saurien est complexe et possède des propriétés appartenant à la fois au domaine des animaux à sang chaud et à sang froid, à dominance ectotherme. C'est-à-dire qu'en pratique, la température d'un reptile n'est pas constante et dépend avant tout de son environ-

nement. Lorsque la température est élevée, l'organisme en lui-même ne dégagera que peu de chaleur. Il la prélèvera directement dans l'environnement. À contrario, si la température du milieu est basse, celle de l'organisme ira de paire. Cette spécificité, couplée à leur très grande endurance, permet aux karitos d'évoluer aisément dans des environnements pourtant jugés hostiles.

Les températures élevées leur conviennent tout particulièrement. Dans ce type de milieu, leur organisme va tout bonnement pomper la chaleur ambiante et la convertir en énergie afin de s'auto-alimenter. Cela ne les prive pas de la nécessité vitale de se nourrir mais dans une telle situation, leurs besoins énergétiques sont grandement diminués. Bien entendu, il existe une certaine limite à partir de laquelle la chaleur devient trop importante et où il leur est difficile de vivre correctement. Celle-ci tourne aux alentours de 75°C.

Dans le même ordre d'idées, un saurien soumis à des températures extrêmement basses est moins enclin à l'hypothermie. L'organisme est capable de ralentir son métabolisme et puise alors dans ses réserves caloriques afin de rester en activité. Si ces dernières devaient s'avérer insuffisantes, les fonctions vitales ralentiraient de plus en plus, atteignant un stade proche de l'arrêt mais resteraient toujours en activité. Peu à peu, l'individu entrerait dans une période d'hibernation. La limite de cette aptitude tourne autour des -100°C, limite à laquelle l'organisme n'est plus en mesure de se maintenir en vie.

Lorsqu'il est en hibernation un reptile voit le vieillissement de son organisme fortement ralenti, pouvant ainsi tripler voire quadrupler son espérance de vie. Toutefois, cela ne se fait pas sans risque et plus la période de veille est longue, plus les chances de réveil sont faibles. De même, des études ont démontré que des cycles d'hibernation répétés pouvaient entraîner des risques tant sur le plan physique que mental, dont notamment des troubles de la mémoire et de la personnalité.

## SYSTEME DIGESTIF

Les karitos sont des êtres omnivores à dominante insectivore. Ce régime alimentaire peut sembler désuet aux vues des mensurations de ces sauriens mais il est important de prendre en compte la taille des insectes peuplant Karita et Karitari, largement plus imposants que ceux se trouvant sur Terre. Les reptiles sont particulièrement friands des libellules géantes, créatures dont la longueur peut aisément atteindre 1 mètre pour 1,50 mètre d'envergure et vivant en très grand nombre à la surface de ces planètes.

Leur système digestif est capable de digérer une multitude d'aliments. Y compris les plus improbables puisqu'un saurien peut même digérer de petits éléments, comme certains os par exemple. Les organes le composant sont très nombreux et il serait trop long de les citer

tous ici. Notons toutefois la présence de deux estomacs, le premier étant chargé de faire une prédigestion en libérant une enzyme particulièrement corrosive dont les effets seront annulés grâce à l'action d'une autre contenue dans le second estomac.

Les aliments transitent ensuite dans un long intestin au sein duquel ils seront plusieurs fois dégradés jusqu'à être réduits à l'état de molécules capables de passer dans le système sanguin et d'être assimilées par l'organisme. Les restes non-digérés sont finalement amenés jusqu'à l'anus avant d'être éliminés. Au total, la digestion dure plus de 24 heures.

Si le sang distribue les éléments nutritifs aux cellules, il récupère également leurs déchets. Les gaz sont évacués par le biais des trois poumons situés dans la cage thoracique alors que les autres détritiques sont stockés au niveau de la vessie puis éliminés dans les urines.

## YEUX

L'œil est certainement l'un des organes les plus fascinants chez les karitos. D'un diamètre moyen de 45 millimètres, la sclérotique y est noire. D'un noir aussi profond que celui de l'espace, parsemé toutefois de quelques tâches colorées semblables à des étoiles incandescentes perdues dans le néant.

L'iris est très large, occupant la presque totalité de la sclère. Et bien que l'on puisse dire qu'elle soit globalement ronde, il est très difficile de définir sa véritable forme car absolument irrégulière et hétérogène. La pigmentation de l'iris est clairsemée et il est possible d'y apercevoir la sclérotique à certains endroits. Ainsi, beaucoup de sauriens, mais aussi de xénos, les comparent à des amas de gaz incandescents en suspend. De véritables nébuleuses figées dans le temps et emprisonnées à l'intérieur de leurs yeux. Ces derniers l'ont par ailleurs nommée Tomoteru, traduit littéralement par poussières d'étoiles. Cette curiosité biologique fut, à travers les âges et encore aujourd'hui, source de nombreux chants et poèmes.

Cet amas se trouve être déchiré verticalement en son centre par une fente noire et ovale. Si l'iris n'existait pas, il serait impossible de distinguer cette pupille de la sclérotique. Malgré tout, exposée à une source lumineuse directe, il est possible d'y observer la réflexion de la lumière par le cristallin qui renvoie alors une lueur plus pâle.

Le champ de spectres perceptible par ces yeux est à peu de choses près le même que celui des êtres humains. La principale différence entre ces deux races tient de l'existence d'un troisième œil chez certains spécimens. Tous ne naissent pas avec cette particularité génétique mais le phénomène est suffisamment répandu pour lui consacrer quelques lignes.

Cet œil dit pariétal se retrouve fréquemment chez de nombreuses espèces de reptiles terrestres. En l'occurrence, il octroie à son possesseur la capacité de discerner

les sources de chaleur. Beaucoup moins précise que sa vue habituelle, cette vision thermique ne lui permet que de distinguer de vagues silhouettes. En aucun cas elle ne s'avère suffisante pour se substituer à sa vision normale.

Outre cette différence, l'œil pariétal se trouve être beaucoup plus petit, mesurant à peine 20 millimètres de diamètre, et est très difficilement discernable. Situé au milieu du front, juste à la base des premières plumes, sa forme et son aspect font penser à une petite écaille sphérique. Et face à un néophyte en anatomie karito, il passera totalement inaperçu.

## CONDUIT AUDITIF

L'oreille est très discrète. Ne possédant pas le moindre lobe ni aucune excroissance de quelque sorte que ce soit, il s'agit ni plus ni moins que d'un simple orifice situé de part et d'autre du crâne.

À noter que pour les protéger des poussières et autres corps étrangers, ces conduits sont recouverts d'une fine membrane transparente. Sensible aux vibrations, elle permet de boucher l'oreille sans dénaturer les sons perçus, que ce soit en les affaiblissant ou les amplifiant.

## ORGANES SEXUELS

Le système reproducteur karito se compose de deux glandes internes, l'une contenant les gamètes mâles, l'autre les gamètes femelles. Toutes deux sont raccordées à un phallus appelé kalomoe, la trompe de vie, muscle souple d'une trentaine de centimètres venant se loger à l'intérieur du bassin. D'une couleur blanchâtre, il est capable de sécréter un fluide permettant le passage des gamètes entre les phallus des deux partenaires. Afin de s'extraire, le kalomeo sort par un orifice commun avec la vessie et situé juste entre les jambes.

## MUE

Si une peau d'écailles présente le net avantage d'une résistance accrue, elle implique en contrepartie de nombreuses contraintes, la première étant l'extensibilité. Lorsqu'un karito grandit, il se retrouve vite à l'étroit, coincé dans sa gangue de plaques cornées mais ce n'est pas tout.

L'impossibilité pour une écaille de se ressouder après qu'elle ait été coupée ou endommagée par exemple. Si les chairs sous-jacentes se régénèrent d'elles-mêmes, ce n'est pas le cas pour la peau de ces reptiles, laissant alors une faille béante dans leur armure naturelle.

Un autre désagrément est celui des parasites. Certes les sauriens sont connus pour avoir une hygiène corporelle irréprochable mais cela n'empêche pas certains



petits organismes de venir se loger sous les écailles. À l'origine de nombreuses démangeaisons et autres inflammations, ils se trouvent être difficile à déloger et peuvent nécessiter des soins pour être éradiqués.

C'est pour remédier à toutes ces incommodités que régulièrement, les sauriens subissent une phase de mue, remplaçant leurs vieilles écailles par de nouvelles, plus résistantes et mieux adaptées. Ce cycle est propre à chacun mais il est toutefois possible d'estimer que les karitos desquament trois fois par an, soit une fois tous les quatre mois.

Invariablement, la partie supérieure se dessèche, devenant peu à peu translucide, donnant au reptile une pâle apparence. Dessous, les nouvelles écailles se forment. D'abord molles, elles vont croître, repoussant peu à peu la vieille couche, avant de se durcir en atteignant leurs tailles définitives. Cette desquamation est globale, c'est-à-dire que toute la peau mue en même temps. Lorsque le cycle s'achève, il est ainsi possible d'« ôter » son ancienne peau d'un seul tenant.

La mue est une particularité biologique qui suivra le karito tout le long de sa vie. Si elle lui permet de faire régulièrement peau neuve, elle présente également un inconvénient de taille. En effet, durant quelques heures, le saurien se retrouve dans un état où il ne bénéficie plus de sa protection naturelle. S'étalant sur une période de deux à trois heures, il s'agit du moment où les nouvelles écailles sont entièrement formées mais pas encore complètement sèches, n'offrant pour toute armure qu'une fine enveloppe molle. C'est en grande partie pour cette raison que la mue revêt ce caractère si particulier.

Car plus qu'un simple cycle biologique, pour l'ensemble des sauriens, chaque desquamation est une étape importante de la vie, revêtant un caractère presque sacré. Pour cette raison, nombre d'entre eux s'isolent durant cette période, préférant le calme à la foule et profitant de cet instant de tranquillité pour méditer. Car elle est vécue comme une véritable renaissance, un instant durant lequel le reptile se retrouve sans défense, tout comme lorsqu'il n'était qu'un têtard. Pour certains, une occasion de laisser derrière eux leurs regrets, de repartir à zéro.

Autre coutume pouvant paraître des plus étranges, la conservation des mues. Une fois séchées et entreposées dans un lieu tenu à l'abri de l'humidité, elles peuvent se conserver durant des siècles, voire des millénaires, sans se dégrader. Ainsi, et comme cela sera abordé plus loin dans ce volume, beaucoup de karitos aisés disposent d'une salle entièrement réservée à l'exposition de leurs précédentes enveloppes.

## REPRODUCTION

La reproduction. Un thème cher aux reptiles quand l'on connaît leurs énormes difficultés à engendrer une descendance. Bien que cela n'ait pas toujours été le

cas, la notion de vie est une chose sacrée pour eux. Fut une époque où les membres d'un même foyer se comptaient par dizaines mais cette fécondité autrefois prolifique a aujourd'hui très fortement diminué. Tant et si bien que deux parents peinent à avoir plus de deux enfants au cours de leur longue existence. À ce jour, aucune véritable explication n'a encore été validée bien que de nombreux spécialistes envisagent une déficience génétique qui se transmettrait de générations en générations, s'amplifiant avec le temps. Les plus pessimistes d'entre eux prévoient même une extinction de l'espèce à plus ou moins longue échéance.

## RAPPORTS SEXUELS

D'un point de vue purement technique, les sauriens sont des êtres hermaphrodites, leurs organes sexuels disposant à la fois de gamètes mâles et femelles. Cependant, un karito est dans l'incapacité totale de s'autoféconder. Pour pouvoir donner naissance à un descendant, un partenaire est indispensable.

Lors d'un rapport sexuel, les kalomoes sortent de leurs logements et entre en contact, s'enlaçant l'un l'autre. Ils se mettent alors à sécréter un liquide visqueux qui permettra aux gamètes mâles de passer d'un phallus à l'autre par le biais de pores microscopiques.

Ce fluide a également une seconde fonction, celle de procurer aux deux partenaires un maximum de plaisir. Associé au frottement des deux trompes ceintes, il génère un courant électrique de faible intensité stimulant les terminaisons nerveuses du kalomeo, répondant à ces stimuli par des décharges plus importantes. Cette intensité augmentera au fur et à mesure de l'acte jusqu'à ce que les deux partenaires atteignent ensemble l'orgasme, courte période d'extase durant laquelle tous les récepteurs de leurs corps seront entièrement saturés par de très faibles décharges électriques.

## FECONDATION

Le rapport terminé, les gamètes échangés se retrouveront dans une poche spécifique où ils seront mêlés aux gamètes femelles du porteur afin de les féconder. Les ovules fertilisés se développeront alors rapidement et au bout d'une à deux semaines, chacun des deux partenaires sera alors prêt à pondre.

La quantité d'œufs est très variable, dépendant des individus et des portées. D'une manière générale, il est possible de dénombrer une centaine d'œufs par ponte qui seront expulsés par grappes via le kalomoe.

## EVOLUTION

Les karitos ne naissent pas directement sous leur forme adulte. Leur croissance résulte d'un long processus d'évolution, partant de l'œuf et passant par une forme intermédiaire chétive avant de devenir les puissants êtres que l'on connaît.

## OEUFS

L'œuf karito, qui doit impérativement se développer dans un milieu aquatique, se présente sous la forme d'une petite poche de moins de deux centimètres de diamètre. À l'intérieur, il se trouve rempli d'un liquide amniotique et de cellules se multipliant de manière exponentielle.

En des temps immémoriaux, les partenaires creusaient la vase des marais pour y déposer leurs œufs, se relayant afin de les surveiller et repousser les prédateurs un peu trop aventureux. Aujourd'hui, chaque foyer dispose d'un aquarium spécialement prévu à cet effet, véritable incubateur permettant aux œufs de se développer sans le moindre danger. Notez toutefois que certains traditionalistes se refusent à l'utiliser, préférant s'isoler durant de longs mois dans des zones adaptées.

D'une manière ou d'une autre, la plupart des œufs n'éclosent malheureusement jamais. Les viables sont facilement identifiables par leur grosseur, ayant multiplié leur diamètre par cinq durant leurs quatre à six semaines de développement. Sortira alors de chacun d'eux un têtard long d'une soixantaine de centimètres.

## TETARDS

Bille ronde pourvue d'un énorme flagelle composant 80% de son corps, le têtard karito naît sourd et aveugle. Ne possédant qu'une bouche qui lui servira à se nourrir, il est capable de se repérer et de se déplacer grâce à un sonar primaire situé juste au-dessus de sa cavité buccale. Afin de survivre, il commencera par dévorer les œufs stériles de ses comparses, ou ceux n'ayant pas encore éclos. Durant cette période de deux semaines, les larves se développeront petits à petits. Les yeux se seront entièrement formés et surtout, de minuscules crocs commenceront à garnir leurs mâchoires.

Débutent alors une longue phase de douze à quinze mois particulièrement redoutée par les parents. Un cycle terrible mais immuable durant lequel les progénitures commenceront à s'entre-dévorer, se livrant à une sélection naturelle sans pitié au terme de laquelle seuls les plus valeureux auront survécu.

Instinct venu du fond des âges où chacun devait lutter pour sa propre survie, évoluant dans un univers où la nourriture ne se trouvait pas facilement, ce génocide

est pour les larves une véritable nécessité. Il s'avère en effet qu'un têtard ne dispose que d'environ 75% du code génétique d'un adulte. Plus que dévorer ses semblables, le futur saurien complète ainsi sa propre banque de données génétiques. S'il venait à ne pas dévorer assez de proches, son propre A.D.N. se chargerait de combler les vides mais l'individu qui en résulterait présenterait de nombreux handicaps physiques et mentaux, l'empêchant de mener une vie normale.

De très nombreuses expériences ont déjà eu lieu, visant à inséminer artificiellement des fragments de codes génétiques dans des têtards. Toutes furent des échecs. Non seulement cela n'endiguait point leur faim fratricide mais en plus, chaque séquence fut systématiquement éliminée de l'organisme des sujets, les rares chanceux ne dépassant pas l'âge de six ans. Les autres n'eurent même pas l'occasion de sortir du stade larvaire.

Luttant âprement pour sa survie, la larve se mettra à développer bras et jambes. Les mains et les pieds seront alors palmés tandis que le flagelle diminuera petit à petit, laissant place à un torse dans lequel les organes croîtront et continueront à se former. Le crâne s'aplatira quelque peu, le museau commençant doucement à poindre.

## JEUNES KARITO

Enfin, après presque 18 mois d'attente, les parents auront le bonheur de voir émerger de l'incubateur un petit. Deux pour les plus chanceux. Mesurant à peine un mètre, les palmes des membres supérieurs et inférieurs se seront presque totalement résorbés tandis que les branchies auront totalement disparues. Encore habitué à évoluer dans un milieu aquatique, l'enfant aura du mal à se déplacer sur ses jambes et devra s'habituer à la gravité, évoluant à quatre pattes les premiers temps. Mais en moins d'un an, tout ceci ne sera plus que de l'histoire ancienne, l'enfant parvenant à se déplacer sur ses deux membres inférieurs, bien que gauchement.

Changement de taille : l'apparition de cordes vocales. En étant dépourvu sous sa forme larvaire, le jeune karito les développe peu de temps après sa sortie à l'air libre mais se trouve dans l'incapacité immédiate de s'en servir. Il lui faudra attendre trois à quatre longues années avant de pouvoir les utiliser de manière convenable.

# EMPIRE

Au travers des lignes qui suivent, vous aurez un aperçu des cinq clans et onze familles qui constituent l'empire karito.

Chaque famille est décrite selon plusieurs points. Après un rapide résumé leur histoire, sont exposés leurs situations géographiques et économiques globales ainsi que les lieux présentant un intérêt notoire. S'ensuit une description générale de la philosophie de ces lignages, un point sur leurs forces militaires et pour finir, une courte description des conditions sociales au sein de ces états.

L'emblème de l'empire est une étoile à cinq branches, chacune représentant un clan. Du sommet de ces branches part une arrête, toutes se rejoignant au centre de l'armoirie, symbolisant le Karitoban, l'être fondateur liant ces factions.

## SEIOKOMI



Avant de débiter la description des clans, commençons par un rapide tour de Seiokomi, l'unique continent de Karitari.

L'on peut y distinguer quatre parties : l'une au Nord, constituée de terres gelées et abritant le clan Kosekai.

À son opposé, au Sud, se trouve le domaine du clan Aruga, douces terres faites de plaines et de vallons. À l'ouest, le territoire Sakama, ses jungles épaisses et ses innombrables îles parsemant son littoral. Enfin, à l'Est, Soitano et ses déserts arides, presque entièrement coupé du monde par les Monts Éternels.

L'oteinote, une chaîne de montagnes gigantesques entourant les terres de l'Est et du centre du continent. Culminant à plus de 12.000 mètres d'altitudes, elles se trouvent presque infranchissables. À l'Est, aux abords de la mer, les monts sont moins élevés, permettant un accès vers l'extérieur. De même, à l'Ouest, leur altitude est moins importante et se trouvent surtout traversés par plusieurs grands fleuves provenant de la Mer Intérieure, permettant l'établissement de nombreuses routes com-

merciales, maritimes comme terrestres.

La Mer Intérieure, aussi nommée Tomagisho, est une immense étendue d'eau douce, la plus grande de la planète. Alimentée par la fonte des neiges provenant de l'Oteinote, elle s'étend principalement vers l'Ouest, traversant de toutes parts les terres du clan Sakama. Elle se trouve également à l'origine de plusieurs grands fleuves parcourant les terres desséchées de Soitano, permettant à ses habitants de fonder villes et villages le long de ses bras bienfaiteurs.

## ARUGA

**Famille dominante :** Saotome

**Capitale :** Takoemashi

**Idéal :** Loyauté +6



Le clan Aruga, considéré comme l'un des plus nobles et le plus proche de l'idéal impérial. Situé au Sud du continent, il s'étend aux pieds des Monts Éternels et se trouve entièrement bordé par l'océan, à l'exception d'une frontière commune avec le clan Sakama, à l'Ouest.

Les terres de ce clan sont très agréables à vivre, en particulier les grandes prairies du centre. Cultures, élevages, artisanat, il est également considéré comme le grenier de l'empire et a su conserver un certain traditionalisme malgré les nombreuses innovations que connut la société avec l'arrivée des elyannes. Les constructions modernes sont donc rares, y compris au sein des plus grands centres urbains et les campagnes sont clairsemées d'une foultitude de petits villages ruraux.

La famille dominante de ce clan se trouve être Saotome, occupant les douces terres situées au Nord du clan. La famille Otawa occupe la pointe Sud du territoire, particulièrement connu pour ses jungles épaisses et ses régulières éruptions volcaniques.

D'une manière générale, les membres de ce clan

sont grands, d'une allure athlétique et élancée. La couleur de leurs écailles tend vers des tons foncés, proches du noir. Une légende en provenance d'Otawa raconte que les membres de ce clan seraient nés des roches calcinées crachées par les volcans des Terres Brûlées.

## SAOTOME

**Population :** environ 510 millions

**Capitale :** Takoemashi

**Idéal :** Droiture +6

**Compétences d'école :** Art martiaux (au choix), Athlétisme, Commandement, Esquive, une compétence de combat au corps-à-corps au choix



Saotome. Un nom célèbre dans tout l'empire. Cette nation se veut être la plus fidèle à l'Empereur, s'appuyant pour cela sur son impressionnant héritage militaire. De tous temps, dès lors que l'honneur du Karitoban se trouvait menacé

ou bafoué, les guerriers de Saotome ré-  
poudaient présents. C'est ainsi qu'au fil des siècles, ces derniers se sont forgé une solide réputation de combattants valeureux, les meilleurs qui soient. Cette prétention reste toutefois est assez mal perçue par beaucoup d'autres nations, en particulier celles de Soshi et Kosemi.

L'histoire de ce pays est riche, toujours rattachée de près ou de loin à celle de l'empire et il serait bien difficile de la résumer en ces quelques lignes. Toutefois, le fait le plus marquant qu'il lui fut possible de connaître à ce jour se déroula sans conteste durant le Saikiri, autrement appelée l'Ère du Renégat.

En cette période de troubles, l'empire se trouva être déchiré entre deux prétendants au titre de Karitoban. Le premier, du nom d'Akegi Taetomi avait été officiellement couronné. Le second, Takashi Kanetoshi, se manifesta 15 ans après cet événement et réussit également l'ensemble des épreuves permettant de reconnaître l'Élu de l'Ancêtre. Akegi ne menant pas une politique très populaire, deux camps ne tardèrent pas à se former, menaçant de plonger Karita dans une guerre civile meurtrière.

Oyami Saotome Aruga, dirigeant du clan Aruga et de Saotome, ne savait quel camp choisir. Ou plutôt le savait-il mais son serment de fidélité envers Akegi l'empêchait de rejoindre le camp du Renégat sans trahir sa parole et l'honneur de sa lignée. Présent comme bon nombre d'autres dirigeants lorsque Takashi se plia aux rites de reconnaissance, ses doutes furent entièrement balayés suite aux performances de l'individu. Il ressentit au plus profond de lui-même que le karito qui se tenait devant lui ne pouvait être que le véritable Karitoban. Se tournant vers le

## JENGENKYU

Le Jengenkyu pourrait se traduire par serment de fidélité. Pratique par laquelle un vassal jure de servir son seigneur, cette coutume remonte à la nuit des temps et se trouve être le fondement même de Saotome.

En pratique, L'individu se livrant à un Jengenkyu se doit de tenir fermement le bras de la personne à qui il jure fidélité, comme il le ferait pour la saluer, et la regarder droit dans les yeux. Se présentant en citant son nom, il lui prête alors son serment. Celle-ci, si elle le reconnaît digne de parole, doit alors poser sa main libre sur l'épaule de son nouveau vassal. Il n'existe pas de durée quand à la validité d'un Jengenkyu, s'étendant généralement sur un cycle solaire pour les engagements de moindre importance. Les serments majeurs, liant de hauts seigneurs, peuvent ne prendre fin qu'à la mort de l'un des deux parties. Le meilleur exemple pouvant illustrer cette situation étant le Jengenkyu liant le chef de la famille Saotome à l'Empereur.

Ne se pratiquant quasiment pas à l'extérieur des frontières de cette famille, ce rite est systématique au sein de la classe dirigeante. Il est également pratiqué entre mungens mais ne revêt en relève en rien d'un caractère obligatoire.

dirigeant d'Otawa, celui-ci se contenta d'annoncer qu'il suivrait sans hésiter le choix de son suzerain mais qu'il ne lui revenait pas de décider du camp à choisir, ni même d'influer sur cette décision. Oyami ne savait que faire : suivre son instinct et rompre son serment ou sacrifier ses convictions pour sa famille et son clan.

Devant le manque de promptitude de son vassal, et pressé de réunir suffisamment de partisans dans le but d'éradiquer les forces de son adversaire, Akegi somma Oyami de se rendre au palais impérial. Là, il lui devrait lui renouveler son Jengenkyu, à défaut de quoi lui et sa famille seraient couverts d'infamie et considérés comme ses opposants.

Que ce fait ait été le fruit du hasard ou qu'il ait été provoqué, au moment même de cette déclaration, le chef du clan Aruga fut la victime d'un terrible accident, se trouvant dans l'incapacité totale de se mouvoir. Ce fut alors Karitoban en personne, sur les conseils de ses ministres, qui se rendit à Takoemashi, afin que l'infortuné lui prête à nouveau serment d'allégeance. Ce qu'Akegi ignorait, c'est que dans le même temps, Oyami avait ordonné à ses propres conseillers ainsi qu'à son héritier, Toshi Saotome, de se rendre à la capitale impériale à sa place, leur remettant un pli qu'ils ne devraient ouvrir sous aucun prétexte avant d'être arrivés au pied du trône.

Toshi s'exécuta et partit sur le champ, accom-

pagné des plus fidèles compagnons de son géniteur. Par chance, leur route ne croisa pas celle de l'Empereur et les deux cortèges arrivèrent à destination quasiment en même temps. Une fois devant le trône, accueilli par le régent du palais, Toshi ouvrit la lettre de son père et la lut à voix haute : par la présente, Oyami renonçait à ses fonctions, laissant le titre de chef de famille et de clan à son seul et unique descendant. Comprenant le stratagème de son père, le nouveau dirigeant ne prêta pas serment à l'Empereur mais à son trône, jurant de servir non pas le karito qui siérait dessus mais l'empire dans son ensemble. Il déclara que le clan Aruga ne prendrait pas position dans ce conflit, se contentant d'assurer les intérêts des populations.

Apprenant la nouvelle, Akegi fut prit d'une rage folle mais ne put rien faire contre cette décision sans risquer de se mettre le clan Aruga à dos. Emplit de fureur, il attendit qu'Oyami prononce son Jengenkyu et le ramena avec lui. Une fois remis sur pied, l'Empereur lui tendit un sabre de bois et lui demanda d'honorer sa parole en combattant pour lui. Alors Oyami, armé de son simple bâton, se rendit à la bataille, devançant les armées impériales et chargea les troupes adverses, tombant rapidement sous leurs coups.

L'objectif d'Akegi était de se venger de l'affront qu'il avait subi en humiliant la famille Saotome en montrant à ses membres toute l'insanité de ce qu'ils prenaient pour de l'honneur. Cela eut l'effet opposé. La mort d'Oyami fut décrite comme un exemple de courage et prouva à l'ensemble de l'empire qu'un ressortissant de Saotome ne faillit jamais à sa parole. Aujourd'hui encore, plus de 25.000 ans après les faits, Oyami Saotome Aruga est encore cité en exemple à tous les jeunes karitos.

## GEOGRAPHIE

Ces terres se situent juste au sud des Monts Éternels, coupées nettes dans leur partie méridionale par les chaînes volcaniques des Terres Brûlées. À l'Ouest, elles partagent une frontière commune avec le domaine des Sakamas tandis qu'elles se trouvent bordées à l'Est par l'océan. Bénéficiant d'un climat tempéré, le pays est particulièrement agréable, ne souffrant que rarement d'étés trop chauds ou d'hivers trop froids. De plus, la barrière naturelle que forme l'Oteinote stoppe en grande partie les nuages et l'humidité en provenance de la mer, apportant avec eux de fortes précipitations venant verdir les nombreux pâturages.

Constitué de grandes plaines herbeuses entrecoupées de larges vallées, le terrain se prête particulièrement bien à l'agriculture et à l'élevage. Cette lignée est d'ailleurs considérée à juste titre comme le grenier de l'empire, cette dernière étant la première productrice de denrées alimentaires. Quelques forêts parsèment ici et là le paysage, plantées au sommet de monticules terreux dispersés au pied des Monts Éternels.

Possédant de très nombreux atouts, ce cadre

idyllique se trouve toutefois entaché par ses tornades régulières, naissant lorsque les vents froids de l'Est et du Nord rencontrent les masses d'air chaud en provenance de la Pointe Ardente. Difficilement prévisibles, ces phénomènes naturels ravagent tout sur leur passage.

## RESSOURCES

Cette province possède des centaines d'exploitations minières perdues dans les innombrables chaînes montagneuses de l'Oteinote, y extrayant minerais précieux et pierres de construction.

Toutefois, sa véritable richesse tient plutôt dans sa quantité importante d'exploitations agricoles. Céréales, fruits et légumes, ces cultures s'étendent parfois sur des kilomètres, tout comme les zones réservées à élevage. Dans ce domaine, le plus surprenant reste sans conteste celui des Ashokas laineux. Bien que les éleveurs concernés soient inférieurs à dix, il est toujours impressionnant d'observer ces gigantesques créatures arpenter les Champs d'Opale en silence, les longs poils dissimulant leurs membres donnant l'impression qu'elles se déplacent sans esquiver le moindre mouvement.

Les membres de Saotome n'ont que peu recours à la monnaie, préférant de loin utiliser le troc.

## POINTS D'INTERET

### Takoemashi

Takoemashi ne se contente pas d'être la capitale de cette nation, elle est aussi celle du clan Aruga. Cette cité traditionnelle est l'une des seules capitales à ne pas accueillir en son sein d'astroport. Entourée de petits villages et de champs, ce choix reflète le souhait de ses dirigeants successifs de ne pas vouloir entacher le paysage et l'harmonie esthétique des lieux.

Surplombant une haute falaise dominant elle-même une large vallée, la ville se trouve scindée en deux par le passage d'un cours d'eau, se transformant en une majestueuse cascade aux abords de la paroi. Au milieu de cette rivière, une île, monticule sur lequel se dresse fièrement la maison ancestrale des chefs de clan. Le nom de la ville, se traduisant par la Cité Île, provient de cette particularité.

Takoemashi se divise donc en trois grandes parties au clivage très prononcé. Au centre de la cité, se trouve l'ensemble des grands centres administratifs du clan, avec en son cœur, le palais du chef de famille. L'île est rattachée aux deux autres quartiers par le biais de deux ponts la traversant par le milieu. Largés de vingt mètres, ils permettent la circulation d'un trafic important, qu'il soit piéton, tracté ou motorisé.

Le quartier Ouest alterne entre les habitations de la noblesse et les boutiques de luxe. Semblables à de somptueuses pagodes aux couleurs noire et or, le rez-de chaussée de ces constructions est généralement fait de

pierres taillées, les étages supérieurs étant entièrement assemblés de bois nobles. Ici, les rues sont tracées au cordeau et le sol enduit d'un revêtement semblable à du bitume de couleur gris pâle, supportant sans le moindre mal le passage des convois les plus lourds. Régulièrement, entre les richissimes bâtiments, il est possible de tomber sur de somptueux jardins, uniquement réservés aux personnalités de haut rang. Par ailleurs, le quartier dans son ensemble est assez peu fréquenté par les simples citoyens. Et encore moins par les tokashinos.

Concernant ces populations plus modestes, elles ont tendance à s'entasser dans le quartier Est ou à l'extérieur de la ville, au pied du mur d'enceinte. Outre des habitations, ce quartier populaire abrite également bon nombres de boutiques, maisons de jeux et sites de productions manufacturées. Bâtisses en bois ou en pierres grossières, rues sinueuses parfois faites de terre battue, cette zone est l'exact opposé du quartier des nobles, n'atteignant en rien sa magnificence. Resté pratiquement inchangé depuis des siècles, le temps et la modernité ne semblent pas avoir la moindre emprise sur lui.

## Champs d'opale

Les Champs d'Opale s'étalent autour de la capitale, formant un cercle presque parfait. Le nom particulier de ces régions leur vient de la couleur des hautes herbes recouvrant leur sol, herbes aux reflets irisées, colorées de tons bleus tantôt pâles, tantôt profonds. Elles font d'ailleurs le régal des Ashokas laineux, seul endroit sur la planète où il est encore possible d'en rencontrer.

Parcourues de lacs et de cours d'eau, ces zones s'avèrent particulièrement fertiles mais le fragile écosystème qui y règne obligea le gouvernement à mettre un frein aux diverses implantations qui tentèrent de s'y établir. Fut une époque fort peu lointaine où les cultures et la population, s'étant développées sans aucune maîtrise, furent la cause de la disparition, temporaire fort heureusement, de ces herbes. En ce temps, la quantité de mastodontes chuta sous le seuil des cents unités.

Aujourd'hui, ces vallées sont protégées et strictement encadrées. La civilisation en a quasiment disparue et les Ashokas ont repeuplé les lieux, même si la situation de ces créatures, toujours utilisées pour la guerre, reste pré-occupante.

Les Champs d'Opale disposent d'une seconde attraction touristique : ses réseaux de tunnels et de cavernes. Creusées au fil des millénaires par ses rivières souterraines, ils renferment en leurs seins de somptueux lacs aux reflets cristallins, subtilement dissimulés derrière les innombrables chutes d'eau de la région. Beaucoup de ces sites sont ouverts au public, autant restent encore à découvrir. Cette particularité géologique n'est cependant pas sans poser quelques problèmes aux autorités locales, les hors-la-loi et autres contrebandiers utilisant ces galeries afin de circuler discrètement ou y établissant leurs dépôts illicites.

## PHILOSOPHIE

Chaque habitant porte un grand attachement à la notion d'honneur et de fidélité. Bien que ce sentiment soit plus prononcé chez les nobles, citoyens et tokashinos ne sont pas en reste. L'existence du Jengenkyu correspond d'ailleurs à l'officialisation de cette pensée et le rompre alors qu'il n'a pas encore été honoré est considéré comme un grave manquement à sa parole. Pour un membre de cette famille, ce geste est synonyme de déchéance vis-à-vis de ses paires et sera très difficile à rattraper.

## MILITAIRE

Ce pays se repose sur une longue tradition militaire. Si ses effectifs peuvent paraître modestes comparés à des nations telles que Kanetoshi ou Soshu, il est important de savoir que chaque unité est particulièrement bien entraînée et pas seulement sur le plan martial. Ces combattants se révèlent être d'excellents stratèges, palliant leur retard technologique par un sens tactique hors-norme. Ce n'est pas pour rien que la plupart des conseillers militaires de l'Empereur soient originaires de cette famille, de même que la grande majorité des membres de sa garde rapprochée. Leurs aptitudes martiales et leur dévouement à toute épreuve en font les guerriers idéaux.

Saotome ne possède qu'une faible armée motorisée, préférant le recours à l'infanterie. Elle se trouve malgré tout capable de faire jeu égal avec les troupes de Taetomi et ce, pour plusieurs raisons. Ses facultés tactiques en premier lieu, ainsi que sa capacité à réagir avec promptitude et efficacité. Mais sa véritable force provient de l'utilisation des Ashokas. Employés sur le champ de bataille, ces titans sont capables de piétiner des armées entières sans subir le moindre dégât, protégés par leur épaisse fourrure et le solide cuir leur faisant office de peau.

## SOCIAL

Cette lignée s'avère excessivement traditionaliste : les nobles tiennent fermement les rênes du pouvoir tandis que le peuple travaille, produisant toujours plus pour ses dirigeants. L'arrivée des mungens ne fut pas forcément bien accueillie mais les membres de la noblesse ayant tous prêtés serment de servir le Karitoban, ils ne s'y opposèrent pas et l'on peut même dire qu'une certaine sérénité règne entre eux.

Les fonctionnaires parvinrent à éradiquer quantité d'injustices et d'inégalités dont citoyens et tokashinos étaient victimes, bien que d'importants clivages existent toujours.

# EMPIRE

## OTAWA

**Population :** environ 502 millions

**Capitale :** Gendomashi

**Idéal :** Compassion +6

**Compétences d'école :** Observation, Survie, deux compétence de corps-à-corps ou une de niveau 2, un art au choix



Depuis toujours, Ottawa occupe l'extrémité méridionale du continent. Reconnue par tous pour ses œuvres d'art exceptionnelles, cette nation possède sans nul doute possible les artisans les plus talentueux qui soient. De nos jours encore, cette réputation fait l'objet de nombreuses contestations et est même sujette à plusieurs tensions politiques avec Taetomi.

Presque entièrement bordé par la mer, le pays n'est rattaché au reste du continent que par sa frontière Nord, formée par une impressionnante chaîne de volcans. Pratiquement coupée du monde, la population a développé un certain sens de l'indépendance et ne quémande que rarement de l'aide, même celle venant de son propre clan.

Ce caractère unique fut particulièrement observable lors de la croisade de l'Empereur Fou, lorsqu'Otawa refusa de céder aux exigences du Karitoban, cela malgré les supplications de Saotome. Massant ses troupes aux portes du territoire et menaçant de l'envahir si les habitants ne se rendaient pas, Kaokoma Keritoban leur demanda de lui livrer les secrets de leurs précieux Harmoniums. Pour seule réponse, Toshi Ottawa, le chef de famille, ordonna la destruction immédiate de l'ensemble de ces précieuses structures. Et en moins d'une semaine, il n'en subsista plus qu'une seule dans l'ensemble du pays, à savoir celui de Gendomashi.

Invitant officiellement l'Empereur entre les murs de sa cité, Toshi l'emmena visiter l'ultime forge de liquacier encore fonctionnelle de Seiokomi. Là, Kaokoma put y voir l'ensemble des sculpteurs d'acier liquide, maîtres et apprentis, tous réunis de leur plein gré et prêts à sombrer ensemble dans les flammes du Shenshoryo plutôt que de laisser leurs secrets à un individu incapable de comprendre l'essence profonde de leur art, qu'il fut Karitoban ou même l'Ancêtre en personne.

Placé au pied du mur, Kaokoma ne put que se rendre à l'évidence et dut se retirer. Perdant aussitôt l'appui de la plupart de ses alliés, il resta cloîtré dans son palais, prit d'une rage insatiable et sombrant chaque jour un peu plus dans la folie avant de se donner la mort quelques semaines après sa défaite.

## GÉOGRAPHIE

Situé sur la pointe Sud de Seiokomi, ce territoire porte les surnoms de Pointe Ardente ou de Terres Brûlées. Ces appellations, il les doit aux très nombreux volcans qui parsèment son paysage. De faible puissance pour la plupart, ils sont toujours en activité, provoquant régulièrement tremblements de terre, éruptions de lave et de poussières ou émanations de gaz toxiques.

Malgré ces conditions de vie difficiles, les Otawas sont profondément attachés à leurs terres et avec le temps, ont sut s'y acclimater. Mieux : les dompter, parvenant à canaliser la fureur du sous-sol afin d'en tirer profit par le biais des Harmoniums.

Plaines désertiques et vallées couvertes de forêts impénétrables se côtoient et se succèdent au gré des projections magmatiques, faisant d'Otawa une terre au paysage contrasté. Réduisant des pans entiers de forêts en cendres fumantes, ces éruptions régulières ont pour effet de changer le décor du jour au lendemain. Toutefois, ces mêmes phénomènes enrichissent le sol en minéraux et substances nutritives favorables à la croissance des plantes, permettant en quelques années à peine la pousse de forêts denses. C'est ainsi que depuis des millénaires se joue un perpétuel cycle de destructions et de renaissances, où la vie peut émerger même aux endroits les plus improbables. Et peut-être est-ce en cela que ces terres ont sut séduire leurs habitants.

Le climat général est chaud et sec le jour, humide une fois la nuit tombée, le pays se trouvant submergé sous de fortes précipitations. Ces pluies sont parfois si abondantes qu'elles provoquent de terribles glissements de terrains, emportant avec eux les villages perchés aux flancs des montagnes, engloutissant sous des marées de boues ceux se croyant à l'abri dans les vallées.

Malgré tout, cette terre hostile recèle de véritables trésors naturels, des œuvres sans pareil inspirant artistes et artisans depuis la nuit des temps. L'un des phénomènes les plus atypiques de ce territoire est son sous-sol. Forgé continuellement par les éruptions volcaniques, celui-ci se trouve être un véritable gruyère, un labyrinthe de galeries par lesquelles s'écoulaient torrents de lave et rivières souterraines. Et lorsque ces deux courants se rencontrent, ils sont à l'origine des plus fabuleux geysers qu'il soit possible d'observer sur Karita, ou donnent naissance aux plus douces sources d'eau chaude.

## RESSOURCES

De part son activité volcanique importante, Ottawa peut se vanter de posséder l'une des plus grandes réserves minérales de la planète. Cependant, sa véritable richesse, elle le doit à ses exploitations de liquacier. Matériau unique dans tout l'univers, cette lignée en a l'exclusivité et a sut l'exploiter de bien des manières. Déjà rare et extrêmement coûteux au sein de cette nation, il s'échange à des valeurs inestimables en dehors de ses frontières.

Son autre grande force est son artisanat. Ici, chaque bien est unique en son genre, de la simple cuillère en bois au transport spatial. Car dans chacun d'eux, l'artisan aura sut y insuffler une partie de lui-même, un fragment de son âme. Par ailleurs, plus que dans n'importe quelle autre nation, la valeur pécuniaire d'un bien n'a pas véritablement de sens. Se basant sur le troc, l'économie de cet état s'appuie avant tout sur une valeur émotionnelle. Un objet n'a de valeur que celle qu'on lui donne. Difficile à appréhender pour des cultures purement matérialistes, cette notion s'appuie sur le rang social du possesseur, sur l'attachement qu'il porte à l'objet et surtout sur son histoire. En cela, cette famille est en totale contradiction avec la philosophie de Taetomi.

Les artisans occupent donc une place de premier plan dans cette société et chacun d'eux, quelque soit sa renommée, se voit accorder le respect de chacun, y compris celui des nobles. Il est d'ailleurs de notoriété publique que certains seraient aussi riches et puissants que des grands seigneurs. Cependant, rares sont les fois où ils tentent d'en tirer un quelconque profit, trop occupés à faire atteindre la perfection à leurs créations.

## POINTS D'INTERET

### Gendomashi

Située au cœur du Shenshoryo, un volcan géant et certainement le plus dangereux de tous, Gendomashi, la Cité Incandescente, est la capitale de la nation. Se trouvant originellement au pied du mont, l'avènement de nouvelles technologies lui permit de se déplacer petit à petit jusqu'à venir se placer au-dessus du lac de pierres en fusion du super volcan.

Bâtie sur un gigantesque plateau antigravité, la cité est protégée par l'un des plus puissants boucliers énergétiques qui soient, capable théoriquement de résister à l'explosion du volcan. La puissance nécessaire à son bon fonctionnement, il l'a tiré du cœur même de la montagne, comme l'ensemble de la cité du reste. S'enfonçant à plusieurs dizaines de kilomètres de profondeur dans les entrailles du Shenshoryo, de longs câbles thermiques captent sa chaleur, l'acheminant vers un complexe réseau de matrices et de générateurs où elle sera transformée petit à petit en énergie exploitable. En outre, ce plateau, utilisant une technologie de pointe, dénote complètement du reste de Gendomashi. Car sur tous les autres plans, la ville est en tout point semblable à n'importe quelle autre, ses bâtiments étant fait de matériaux traditionnel, en particulier de bois.

Un autre point remarquable de la cité : ses chaînes de liquacier. Travaillés durant de nombreuses années par d'innombrables forgerons, ces immenses anneaux ont été assemblés et fixés au plateau de Gendomashi en cinq points. Traversant les parois de la montagne et solidement ancrés à ses pieds, ils sont l'ultime protection de la cité au cas où son système antigravité viendrait à défaillir,

### LIQUACIER

Au large des côtes se trouve un ensemble de plates-formes minières dont le but est d'extraire le liquacier de la roche, les filons étant situés à plusieurs kilomètres de profondeur sous les eaux. Difficiles d'accès, leur exploitation est longue et difficile.

Chaque année, des dizaines de mineurs perdent ainsi la vie, pris au piège dans un éboulement, écrasés par une pression trop forte ou brûlés vifs par une subite éruption volcanique sous-marine.

l'empêchant de sombrer dans la fournaise. Ils servent par ailleurs de base à un complexe réseau de ponts et de voies d'accès à la mégalopole, reliant la capitale à son ancien centre historique.

Car sur les parois externes du volcan s'étendent encore les vestiges de la vieille ville, vite réaménagée en centres de production. S'y trouvent en outre un petit astroport ainsi que les quartiers réservés aux visiteurs.

### Désert des lames

Cette zone couvre presque l'ensemble du littoral, créant une barrière quasi-parfaite entre la mer et l'intérieur des terres. Ce terrain stérile s'étendant sur plusieurs kilomètres de large n'est fait que de pierres volcaniques aux tailles diverses mais possédant un point commun : toutes sont aussi effilées que des rasoirs. Leur tranchant est tel qu'il est difficile de s'y aventurer sans un équipement adéquat, en particulier des chaussures aux semelles renforcées et une bonne paire de gants, au cas où vous perdriez l'équilibre et deviez vous rattraper.

Ce champ de rocailles ne paye pas de mine au premier abord mais se trouve être tout ce qu'il y a de plus inhospitalier. Non seulement les animaux sauvages ne s'y aventurent pas mais la végétation elle-même n'ose s'y développer. En tout état de cause, les seules formes de vie pouvant y être observées ne sont que de rares oiseaux marins, voletant ici et là à la recherche de leurs nids sur le rivage.

### Caverne d'émeraudes

Cette merveille de la nature était autrefois un simple boyau formé par un écoulement de lave gigantesque qui finit par s'éventrer en son sommet. Bien que difficile d'accès, il est possible de l'explorer en empruntant un chemin serpentant jusqu'au trou béant qui en marque l'entrée. Là, c'est un spectacle rare qui s'offre à la vue du voyageur.

Traversant de part en part les lieux, un puissant torrent d'eau jaillit d'une fine faille avant de disparaître à nouveau dans la paroi lui faisant face, formant une arche aqueuse de presque un kilomètre de long. Au pied de ces extrémités, deux lacs, formés par le ruissellement de l'eau



# EMPIRE

le long des falaises.

Colonisant petit à petit les lieux, une flore unique s'y est développée. Semblable à n'importe quelle autre partie de la forêt le jour, c'est à la nuit tombée qu'elle révèle toute sa magie et sa beauté. Se nourrissant des minéraux déversés jadis par le magma, les plantes ont cette propriété d'être fluorescentes une fois l'obscurité installée, distillant de douces lumières colorées dans toute la caverne. La faune n'est pas en reste, la plupart des créatures vivant en ce lieu dégageant également de faibles lueurs, les herbivores à force de se nourrir des plantes alentours, les carnivores en les dévorant à leur tour. Car c'est un écosystème fragile et unique qui s'est développé ici, faisant la fierté de la famille Otawa.

## PHILOSOPHIE

Forcés d'affronter des éléments déchaînés au quotidien, les membres de cette lignée ont appris l'importance de la solidarité. Dans un milieu où un être seul n'a que peu de chance de survie, l'entraide est l'un des maîtres mots du vocabulaire Otawa. De ces conditions, une communauté forte et prospère est parvenue à se développer, où l'individu peut compter sur ses paires pour progresser et atteindre son but.

Cet objectif ? Il n'est autre qu'atteindre la perfection dans son domaine, qu'il s'agisse de simples cultures ou de créer la plus belle des œuvres. Pour cela, les Otawas savent prendre le temps de la réflexion et de la compréhension.

## MILITAIRE

Cette famille ne possède pas de passif militaire aussi glorieux que ceux de ses paires. Restés en retrait par rapport aux autres, les Otawas n'ont que rarement participé de manière active à la vie de l'empire, préférant amplement évoluer en autarcie.

Le pays ne possède donc qu'une faible force armée, préférant se reposer sur une poignée de guerriers d'exception plutôt que de trop nombreux effectifs dépourvus de la moindre qualification. À peine capable d'assurer sa propre sécurité, l'arrivée des mungens fut accueillie comme une véritable bénédiction. Se reposant entièrement sur ce service d'ordre afin de maintenir la sécurité du territoire, les Otawas ont ainsi pu se concentrer pleinement à leurs activités créatives.

## SOCIAL

Cette société a su rester très proche de ses coutumes ancestrales au niveau de son organisation et de son fonctionnement. Un élément dénote toutefois du schéma traditionnel : les artisans. Ceux-ci sont éminemment respectés pour leurs créations et cela dans tout Seiokomi, certains nobles les considérant comme des égaux. Ou plu-

tôt serait-il plus juste de parler d'êtres à part, portant en eux une part de mystique, comme touchés par une grâce divine.

Ce statut particulier a toutefois un prix. La concurrence est rude et les artisans se livrent une guerre créative continuelle. Et même l'artiste le plus habile peut se retrouver tout en bas de l'échelle du jour au lendemain.

## KOSEKAI

**Famille dominante :** Asaga

**Capitale :** Oshomashi

**Idéal :** Bravoure +3



Kosekai est le nom d'un clan situé tout au Nord de Seiokomi, entièrement bordé par la mer, à l'exception de sa partie Sud, bordée par l'Oteinote. Au Sud-ouest, une fine bande de terre des quelques deux cents kilomètres le relie au clan Sakama.

Ce territoire compte parmi les plus importants du continent en termes de superficie et pourtant, seul un peu plus de la moitié se révèle habitable. En effet, la partie septentrionale se trouve être bien trop inhospitalière, balayée incessamment par de puissants vents glacés chargés de neige tandis que le centre n'est autre qu'un immense marécage, un bourbier où seules survivent quelques tribus nomades, vivants encore de chasse et de pêche.

Ce clan est le seul à se composer de trois familles. À sa tête se tiennent les Asagas. Occupant originellement les rudes terres du Nord, ceux-ci remplacèrent les Kuro-mushis qu'ils exterminèrent afin de s'approprier leur territoire au climat plus doux. Respectivement à l'Ouest et à l'Est se trouvent les familles Kanetoshi et Soshu.

Les membres de ce clan sont généralement plus petits et trapus que la moyenne, leurs traits bruts semblant être taillés à la hache. La couleur de leurs écailles tend vers des teintes chaudes, proches du rouge.

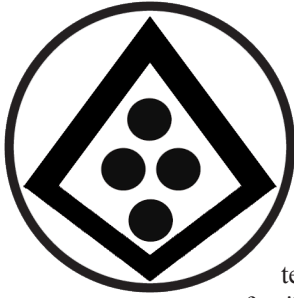
## ASAGA

**Population :** environ 420 millions

**Capitale :** Oshomashi

**Idéal :** Pragmatisme +4

**Compétences d'école :** Administration, Éloquence, Psychologie, une compétence de combat à distance au choix, une compétence de combat au corps-à-corps au choix



Si Asaga est aujourd'hui la nation dominante de Kosekai, il en fut autrement par le passé. Constituée de tribus éparses survivant aux conditions difficiles des terres septentrionales, cette famille était loin du prestige dont elle dispose aujourd'hui. Ces membres vivaient alors de cueillettes, de chasses et de commerces, ses villages régulièrement pillés suite aux raids menés par ses voisins, bien mieux organisés. Reclus loin au Nord, attendant désespérément une aide de Kuromushi qui ne vint jamais, les Asagas ruminèrent une terrible rancœur envers leurs frères.

Cette situation perdura jusqu'à l'avènement de Yokoshiro Asaga, chef charismatique qui parvint à unir l'ensemble des tribus sous sa coupe. Fort de caractère et inflexible, ce dirigeant sut se montrer particulièrement rusé, passant divers accords secrets avec le reste du clan et jouant avec les rivalités de Soshu et Kanetoshi. Il fut l'instigateur secret d'un terrible conflit entre ces deux nations dont il se servit pour détourner l'attention de Kuromushi. Rassemblant ses armées, il fit marche vers le Sud, jusqu'aux portes d'Oshomashi. La campagne fut brève et de mémoires d'historiens, ce fut la seule et unique fois que la capitale céda devant un envahisseur.

Faisant jouer les nombreuses alliances qu'il avait tissées, Yokoshiro prit la tête du clan sans rencontrer de véritables difficultés. La passation de pouvoir se fit en effet dans un calme relatif, le nouveau dirigeant amadouant les deux familles rivales en leur cédant ses terres ancestrales. Il n'en conserva qu'une fine bande, nommée pour l'occasion Yokoshirosari, la Ligne de Yokoshiro. Enfin, dans le but d'asseoir son pouvoir, il ordonna la destruction systématique de tous les symboles pouvant rappeler l'ancienne famille dominante de Kosekai si bien qu'aujourd'hui, Kuromushi ne subsiste plus que dans de rares livres d'histoire.

## GÉOGRAPHIE

Le pays se situe dans la partie Sud de Kosekai, là où s'étendait autrefois Kuromushi, au pied de l'Oteinote. À l'Ouest, Asaga partage une frontière commune avec

Kanetoshi et au Nord-est avec Soshu. Bien qu'en bordure du clan Soitano, la présence des Monts Éternels lui confère une excellente protection naturelle contre d'éventuelles incursions terrestres ou aériennes. La défense des littoraux est quant à elle laissée aux deux factions rivales. Ces dernières étant précédées d'une excellente réputation en ce qui concerne le domaine militaire, il est possible de dire que le pays est pratiquement imprenable contre un envahisseur extérieur au clan.

Concernant le climat, cette nation bénéficie de conditions favorables avec une température relativement élevée et un temps plutôt sec. L'hiver, un vent du Nord vient toutefois refroidir ces contrées et le pays se retrouve souvent sous une mince mais tenace couche de neige.

Les mégalofoles où se rassemble la majeure partie de la population se situent au cœur d'immenses vallées, séparées les unes des autres par d'épaisses régions boisées. Bien qu'elles couvrent encore la grande majorité du territoire, leurs surfaces ont tendance à diminuer, en raison de l'exploitation intensive qu'elles subissent.

## RESSOURCES

Une fois arrivé au pouvoir, Yokoshiro sut faire de sa lignée le poumon économique du clan. S'appuyant sur la longue expérience lui ayant été transmise par ses ancêtres, il développa de nombreux partenariats, en particulier avec la famille Taetomi, introduisant avec efficacité l'usage de la monnaie au sein de nations qui n'utilisaient jusqu'alors que le troc.

Exploitant les nombreux gisements disséminés au cœur de l'Oteinote, cette lignée peut également compter sur l'exportation des bois précieux de ses forêts et des gibiers qu'elles recèlent, aussi bien pour leur viande que leurs fourrures. Ses connaissances architecturales sont également très prisées, rare savoir hérité de Kuromushi qui ait été conservé.

## POINTS D'INTERET

### Oshimashi

Oshomashi se situe complètement au Sud du territoire, taillée il y a des millénaires à même la roche des Monts Éternels par les meilleurs ingénieurs de Kuromushi. Car les membres de cette lignée n'excellent pas seulement dans l'art du négoce et de la guerre, ils s'avèrent être aussi d'excellent architectes et d'une manière générale, des artisans hors-pair lorsqu'il s'agit de travailler la pierre. Signifiant « Cité Lumineuse », Oshimashi fut nommée ainsi en raison de la teinte naturellement dorée de ses parois. Cette particularité géologique est due à la présence en grande quantité d'apatite jaune dans la roche dont la taille permet la réflexion de la lumière.

La cité se développe non seulement sur mais aussi sous les montagnes, des centaines de milliers d'ouvriers les ayant inlassablement creusées, galerie après galerie,

formant une gigantesque grotte au cœur de l'Oteinote. De titanesques tours furent bâties, faisant tout aussi bien penser à des stalactites qu'à des stalagmites, les plus grandes se rejoignant et dépassant amplement les 400 mètres de hauteur.

Le génie des architectes ayant développé cette cité, et qui continuent à le faire aujourd'hui, réside dans leur capacité à avoir favorisé l'éclairage naturel en incorporant des puits de lumière. De fait, quelque soit l'heure de la journée, rares sont les parties de la ville à être plongées dans l'obscurité, que ce soit à cause de la voûte naturelle formée par la montagne ou par le gigantesque mur d'enceinte qui en bouche l'accès.

D'autres villes bordant l'Oteinote ont tenté de copier Oshimashi mais aucune ne peut se targuer d'atteindre son excellence. Le site, exceptionnel et unique, en fait le véritable joyau du clan. Les membres d'Otawa eux-mêmes, pourtant artisans de renom, s'inclinent pour dire qu'il s'agit sans conteste de l'une des plus belles cités jamais créées.

## Ligne de Yokoshiro

Cette fine bande de terre d'une dizaine de kilomètres de large pour plus de 300 de long porte le nom de son créateur. S'étendant sur un terrain essentiellement fait de marécages, elle joue le rôle de frontière entre Kanetoshi et Soshu.

Cette région est presque totalement dépeuplée. Seules quelques vieilles tribus nomades ayant autrefois refusées de se liquer avec Yokoshiro y subsistent, vivant encore comme lors de l'Âge Sombre.

Régulièrement, de part et d'autre de cette ligne, se trouvent des postes d'observation chargé de surveiller les mouvements de troupes des deux familles rivales. Chacune de ces garnisons accueille une demi-douzaine de soldats dont la mission est avant tout d'agir en tant que médiateurs dans le but de prévenir le déclenchement de nouveaux conflits. Au total, il est possible de dénombrer trente avant-postes de chaque côté de Yokoshirosari.

Cette frontière n'empêche en rien les conflits mais obligent les armées à se battre dans les régions situées le plus au Nord du continent, zones totalement dépeuplées, limitant les risques de dommages collatéraux.

## PHILOSOPHIE

Héritage d'un lointain passé où les Asagas se trouvaient malmenés non seulement par les éléments mais aussi par leurs voisins, la philosophie de cette famille encourage ses jeunes karitos à se montrer forts et déterminés, à ne jamais céder face à l'adversité.

Bien qu'ils se soient montrés de terribles guerriers à leurs heures, les habitants de cette nation ont depuis opté pour le dur chemin du négoce, beaucoup plus lucratif. Bien que cela puisse paraître étrange au vue de l'ancêtre auxquels ils prétendent être rattachés, les guerres

commerciales que livrent quotidiennement ce peuple sont loin d'être aisées, leur concurrent principal se trouvant être Taetomi. Dignes successeurs de Kosekai, leur moral d'acier leur permet de résister aux pressions et font d'eux de redoutables commerçants.

Ce combat, ce n'est pas seulement sur les marchés financiers qu'ils le livrent. Jouant le rôle de médiateurs depuis des siècles entre deux factions ne pouvant se supporter, les Asagas se révèlent être d'excellents diplomates, préférant prévenir un conflit plutôt que de devoir le régler de la manière forte.

## MILITAIRE

De ce point de vue, les Asagas ne disposent pas d'une véritable armée et ce, depuis bien longtemps. Pouvant compter sur une force suffisante pour défendre leur territoire, il est impensable qu'ils puissent se permettre de s'engager dans un conflit de trop grande envergure. Dans une telle optique, cette famille se repose avant tout sur les forces de ses deux vassaux. Et de cette mission, Kanetoshi et Soshu s'en sont toujours acquittés avec fierté, confortés par leur suzerain de leur puissance et leur rôle primordial dans la souveraineté du clan.

Il serait toutefois dangereux de sous-estimer la puissance de cette famille. S'inspirant ouvertement de Taetomi, elle dispose notamment d'une force spatiale de premier ordre, en faisant l'une des leaders de l'exploration galactique.

## SOCIAL

Sur ce plan, il est possible de dire que ce peuple a su trouver un juste milieu entre modernité et traditionalisme. Les castes sont bien établies et le peuple se doit de montrer le respect qui sied aux nobles. Toutefois, ces derniers ne le considèrent pas comme une simple force de travail à leurs ordres. Leurs travaux sont appréciés et souvent récompensés, à tous les niveaux. Cela se traduit souvent par l'organisation de grandes festivités où tokashinos, citoyens et aristocrates se retrouvent afin de festoyer ensemble.

De même, l'arrivée des mungens ne fut pas accueillie comme une mauvaise chose mais comme une nouvelle force venant renforcer la puissance de la famille et du clan. Parmi l'ensemble des nations qui composent l'empire, il s'agit sans aucun doute de celle où ces fonctionnaires jouissent de la plus grande influence.

## KANETOSHI

**Population :** environ 450 millions

**Capitale :** Arimashi

**Idéal :** Âpreté +5

**Compétences d'école :** Commandement, Premiers soins, une compétence de combat à distance au choix, une compétence de combat au corps-à-corps au choix, une compétence de Conduite au choix



Cette petite nation se targue d'une fière réputation de guerriers valeureux et destructeurs, capables d'écraser n'importe quelle autre force d'opposition. Cette notoriété, elle se la dispute depuis d'innombrables générations avec Soshu.

À tel point qu'elle fut à l'origine de plusieurs guerres d'envergures, menaçant de faire sombrer l'ensemble de Kosekai dans les flammes. Suite à l'énorme travail de médiation initié par Asaga, le calme revint et une paix fragile perdue entre ces deux nations rivales depuis maintenant plusieurs centaines d'années. Malgré tout, des tensions existent toujours et une seule petite étincelle pourrait suffire pour remettre le feu aux poudres.

La raison profonde de cette rivalité ? Elle remonte aux racines du royaume. Celui-ci ne partageait pas encore de frontières communes avec Sakama, ce domaine appartenant encore à Kuromushi, et s'étendait bien plus loin à l'Est. À cette époque, Soshu n'était encore constituée que de barbares vivant de rapines et de pillages, harcelant constamment les terres de ses voisins, en particulier celles de Kanetoshi. Puis naquit un chef, Rejika Soshu, qui unifia et organisa ces tribus. Il lança alors ses troupes à l'assaut de son voisin de l'Ouest, l'obligeant à reculer au-delà des marais occupant le centre du clan. Dans le même temps, Kuromushi du faire face aux premières invasions en provenance du Sud, se trouvant rapidement incapable de les endiguer.

Shotimo Kuromushi Kosekai implora alors l'aide de son homologue, Nageshi Kanetoshi. Ne pouvant ignorer l'appel de son supérieur, il envoya ses troupes défendre la frontière Sud, exposant son propre territoire aux forces d'invasion de Soshu. Jamais il ne fut en mesure de récupérer la totalité de son domaine et Shotimo, déjà très affaibli par Sakama, ne pouvait se risquer à un nouveau conflit ouvert, avec une famille de son propre clan qui plus est. Alors il trouva un compromis. Pour service rendu, Nageshi fut autorisé à conserver les terres qu'il avait aidé à protéger en échange de quoi Soshu garda les terres conquises. Une bien maigre compensation pour beaucoup de membres de la famille Kanetoshi qui n'eurent alors de cesse de récupérer ce qui leur avait été ôté. Et lorsque bien des années

plus tard, les Asagas envahirent Kuromushi, peu furent les bannières à se lever pour défendre cette famille pourtant majeure.

Des siècles plus tard, ce pays fit à nouveau parler de lui lors du Saikiri, lorsqu'un individu du nom de Takashi Kanetoshi affirma que l'Empereur en place n'était qu'un imposteur et qu'il s'autoproclama seul et unique Karitoban légitime. Cette déclaration fit un véritable tollé dans tout l'empire. Prouvant ses dires en passant avec brio les épreuves destinées à l'Élu, il provoqua l'éclatement total des systèmes d'alliances liant les suzerains à leurs vassaux. Déterminé, charismatique, il rallia à lui l'ensemble des seigneurs de sa famille, ceux d'Asaga et la plupart de Soshu, obligeant les deux lignées rivales à s'allier. Il obtint le soutien de Torubo et réussit à convaincre Saotome de ne pas rejoindre les rangs d'Akegi Taetomi. Sa position était incertaine, celle de sa nation l'était tout autant mais lorsque vint le moment de la bataille finale, cette lignée s'en sortit une fois de plus avec les honneurs.

Aujourd'hui, la situation est stabilisée mais les vieilles rancœurs couvent. Ce lignage est loin d'avoir oublié les vils attaques dont il fut la victime ni l'humiliation d'avoir eu à faire front commun avec ceux qui n'avaient eut cesse de les dépouiller autrefois, quelle que fut la noblesse de cette action.

## GÉOGRAPHIE

Cette nation occupe la partie occidentale de Kosekai. Bordé par la mer à l'Ouest et au Nord, coince entre les domaines d'Asaga et de Sakama au Sud. Seule la ligne de Yokoshiro à l'Est la sépare de sa rivale ancestrale.

Contrairement à ce qu'elle voudrait bien faire croire, Kanetoshi partage de nombreux points communs avec Soshu, sur le plan climatique du moins. Une bonne partie du domaine souffre ainsi d'hivers rigoureux, se trouvant ensevelie sous les neiges une fois la froide saison venue, sans parler des terres du Nord, continuellement recouvertes d'une épaisse couche de glace. Ses conditions pourraient ne pas être contraignantes si ces chutes de neige ne s'accompagnaient pas d'un vent fort et glacial, à l'origine de terribles blizzards.

Lorsque l'été revient, les températures augmentent, faisant fondre les glaces et transformant les plaines gelées en de gigantesques marécages difficiles d'accès. Déserte l'hiver, cette région humide se met à grouiller d'insectes et autres parasites en tous genres, les rendant encore plus difficiles d'accès.

## RESSOURCES

Le pays ne possède pas de ressources extraordinaires. D'ailleurs, en dehors d'une industrie maritime efficace et le développement de technologies militaires de pointe, l'on peut dire qu'il ne brille pas véritablement sur le plan économique. Tirant autrefois la plupart de ses

profits grâce aux guerres qui secouaient l'empire, il dut reconvertir ses infrastructures, chose qu'il fit avec plus ou moins de succès.

L'accès au domaine spatial se trouva être une véritable révolution pour ce peuple. Kanetoshi put non seulement s'étendre en diverses colonies mais également établir de nombreuses bases spatiales minières chargées d'exploiter les gisements de minerais précieux présents au cœur des champs d'astéroïdes. Bien que cette activité ne soit pas propre à cette famille, ce fut probablement celle qui sut en tirer le meilleur profit.

Possédant une économie forte et en croissance constante, Kanetoshi subit l'influence conjointe d'Asaga et de Sakama. Elle délaissa donc le troc pour l'utilisation de la monnaie, changement rapidement ancré dans les mœurs.

## POINTS D'INTERET

### Arimashi

Arimashi, la Cité du Havre est une ville qui fut à l'origine battit afin de prévenir d'éventuelles incursions du clan Sakama par les côtes. Depuis longtemps reconvertie en port commercial, il est toujours possible d'y observer les anciennes fortifications de cette forteresse.

La paix revenue dans l'empire, les infrastructures militaires furent rapidement désertées et accaparées par de puissantes sociétés commerciales qui les convertirent en usines de production, profitant de la présence à proximité de l'un des plus grands ports après celui d'Ogamashi. Cette mutation attira bien évidemment une importante main-d'œuvre, la cité s'étendant rapidement sur les terres alentours.

Aujourd'hui, cette mégalopole est non seulement la capitale politique du pays mais elle est également son centre économique principal. Ce développement exponentiel entraîna une nette scission architecturale entre le centre historique de la ville et ses alentours. La périphérie urbaine se compose essentiellement de hauts buildings accueillant sièges de grandes sociétés et lieux d'habitations alors que le centre accueille les bâtiments administratifs, le palais du chef de famille ainsi que la plupart des commerces. Beaucoup plus anciennes, ces bâtisses ont maintes fois été restaurées tout en conservant leur style originel. Ces quartiers donnent ainsi l'impression d'évoluer dans une toute autre cité, avec leurs maisons de bois sculpté et leurs rues pavées.

### Tamamashi

La Cité d'Acier, ainsi pourrait se traduire le nom de cette ville, située juste à la frontière délimitant Kanetoshi du clan Sakama. Cette ville fut conçue de manière à résister à toute sorte d'assaut et se trouve être une véritable place forte, un bastion imprenable pouvant accueillir plusieurs garnisons et bardé de systèmes défensifs. Ceint d'une épaisse muraille, les murs de ses habitations ont été

renforcés et blindés, lui donnant un aspect sombre aux couleurs d'acier.

Le véritable point d'intérêt de la ville tient dans la muraille au pied de laquelle elle se trouve accolée. Partant des contreforts des Monts Éternels jusqu'à la mer, cette ligne pratiquement continue a été érigée dans le but de défendre efficacement les terres Kosekai de toutes tentatives d'invasions. Haute de dix mètres et large de quinze, cette construction est régulièrement surmontée de poteaux mesurant près de quarante mètres de hauteur. Ceux-ci se trouvent être des générateurs de champs de force, dressant entre eux de puissants panneaux énergétiques infranchissables, irradiant d'une douce lueur aux reflets bleutés.

Longue de 200 kilomètres environ, elle ne se trouve entrecoupée qu'en de rares occasions en raison d'un terrain accidenté ou trop instable pour la supporter. À ces endroits stratégiques, la sécurité est renforcée, de nombreux avant-postes y étant implantés, renforcés par la présence de mines et autres systèmes de sécurité.

Les dimensions et l'âge de cette structure, vieille de plusieurs milliers d'années, font qu'elle est toujours en travaux. Problèmes d'alimentations, affaissements ou effondrements de certains pans de murs, son entretien nécessite une attention quotidienne et s'avère être un gouffre financier, en particulier depuis que la paix règne entre les clans.

## PHILOSOPHIE

Les habitants de Kanetoshi sont souvent décrits comme des êtres rustres, dépourvus de délicatesse et incapables de faire preuve de la moindre empathie. La vérité est bien plus complexe que cela.

Dignes héritiers d'un peuple guerrier, ils ont simplement appris à aller à l'essentiel. Sur le champ de bataille comme en affaires, ces individus vont toujours droit au but. Ils sont donc directs, précis en toutes circonstances, ne cherchant jamais à tergiverser et ne mâchant pas leurs mots.

Pour certains, ce manque de courtoisie flagrant est vu comme un grave manquement à l'étiquette. Pour un membre de Kanetoshi, l'insulte serait justement de perdre un temps précieux en vaines paroles.

## MILITAIRE

Bien que leurs forces soient moindres que par le passé, les armées de cette nation restent redoutables. Expertes dans tous les domaines, elles se veulent être le fer de lance du clan et son meilleur atout. Infanterie, véhicules terrestres, aériens, maritimes et spatiaux, cette armée est remarquablement bien équilibrée et très bien organisée, ses forces étant capables d'intervenir un peu partout dans l'espace connu en moins de quelques heures.

Il est de notoriété publique que chaque famille de l'empire possède parmi ses troupes des mercenaires

appartenant à Soshu. Kanetoshi reste une exception et cela pour plusieurs raisons. La plus évidente est celle de la confiance. Même s'il est connu qu'un Soshu honore toujours son contrat, comment être sûr qu'il fera preuve de la même dévotion une fois au service de son adversaire héréditaire ? Qui plus est pour affronter ses frères et éventuellement participer à l'invasion de ses propres terres ? Jamais Kanetoshi n'a tenté de prendre ce risque. Et aucun seigneur de Soshu ne s'est jamais abaissé à lui proposer ses services.

## SOCIAL

Ce pays est resté excessivement conservateur. Vivant très mal la mise en place d'une force de fonctionnaires de l'état chargée de surveiller leurs activités, les nobles n'acceptent leur présence que parce qu'ils n'en n'ont pas le choix. Cette tension est palpable et rares sont les fois où les aristocrates acceptent de coopérer pleinement avec les mungens.

Cette caste gouvernante n'apprécie guère le changement, préférant de loin voir sa population s'activer dans les usines ou les champs plutôt de les voir venir fouiller dans leurs affaires. Très peu estimés, citoyens et tokashinos ont la vie dure, en particulier les commerçants, activité nécessaire mais jugée peu honorable, voire extrêmement dégradante.

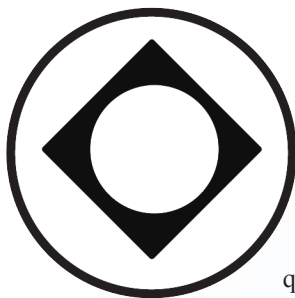
## SOSHU

**Population :** environ 348 millions

**Capitale :** Itsoyumashi

**Idéal :** Indifférence +2

**Compétences d'école :** Intimidation, Survie, trois compétences de combat au corps-à-corps au choix ou une de niveau 2 et une autre de niveau 1 ou une de niveau 3



Soshu se situe dans la partie Nord-est de Seiokomi et est le plus petit territoire du clan Kosekai. Peu influente, cette nation n'a jamais su conserver le peu de prestige qu'elle avait acquis au travers des âges. Elle peut toutefois se targuer de posséder les meilleurs guerriers de l'empire, renommée qui n'est pas sans être à l'origine d'une animosité réciproque avec Kanetoshi.

Il semble qu'à ses origines, ce peuple n'ait été qu'un ensemble de tribus divisées se livrant une guerre perpétuelle et stérile. Kanetoshi en aurait d'ailleurs profité pour les harceler et grappiller toujours un peu plus de leur territoire. Cette période peu glorieuse est aussi connue sous le nom des Guerres Tribales.

Puis vint Rejika Soshu. Ce chef de guerre fédéra des dizaines de tribus sous son commandement, tantôt par la diplomatie, tantôt par la force. Et surtout, il leur donna un but à atteindre. Il leur promit les douces terres occidentales, écrasant sous leurs bottes Kanetoshi qui les avait si longtemps humiliés. Il lança ses troupes à l'assaut de ces régions, essuyant autant de défaites que de victoires mais ralliant toujours davantage de tribus à sa cause. Rejika alla même jusqu'à se vanter de pouvoir jouer à armes égales avec son voisin de l'Ouest, pourtant supposé être à la tête de l'armée la plus redoutable du clan. Bien que tous ne soient pas du même avis, beaucoup d'historiens pensent que cette déclaration est à l'origine de la mésentente entre ces deux familles. Quoi qu'il en soit, en procédant ainsi, Rejika finit par unir sous sa bannière l'ensemble de la région, donnant naissance à une lignée qui continue aujourd'hui encore à porter son nom. Ce chef charismatique mourut sur le champ de bataille, l'arme à la main, comme beaucoup de ses héritiers par la suite.

L'un d'entre eux, Tozae Soshu, dut un jour faire face à une grave période de crise. Guerres incessantes et terres stériles entraînent une longue période de famine. À cela s'ajouta la mort de deux de ses trois héritiers au cours d'un duel. Se livrant bataille l'un l'autre, leurs armées étaient tombées dans une impasse et ils durent se battre eux-mêmes comme le dictait la coutume, cela afin de désigner le vainqueur. Ils s'entretuèrent.

Suite à cela, Tozae codifia durement le déroulement d'une guerre entre membres de Soshu et restreignit fortement le droit d'un noble à livrer bataille. Il introduisit par la même occasion la notion d'armées mercenaires, seules libres à agir comme elles le voulaient, permettant également de renflouer les caisses de l'état. Ce procédé étonna, décontenança même mais s'avéra finalement très rentable et est encore en vigueur de nos jours.

## GEOGRAPHIE

Les terres septentrionales sont connues pour leurs conditions de vie difficile. Cette renommée est un véritable euphémisme pour celui qui a déjà eu l'occasion de visiter le royaume de Soshu. Pris entre une mer gelée à l'Est et Yokoshirosari, la majeure partie de la population se masse dans le Sud, non loin de la frontière Asaga.

Ce domaine est très semblable à celui de la famille Kanetoshi si ce n'est que sa superficie est beaucoup moins importante. Cette surpopulation au Sud entraîna l'apparition de villes pourvues de hautes tours, constamment balayées par les vents glacés du Nord.

Au centre du pays, des marécages se transformant en déserts de glace l'hiver venu. À l'est, la côte des Tempêtes. Un littoral sculpté au fil des millénaires par la puissance des vagues venues mourir sur ses plages de galets et de rocailles. Une succession de falaises abruptes et inhospitalières. Beaucoup tentèrent d'y établir des voies commerciales, en vain. Et les épaves de navires, échoués

## DEFIS

Jadis, lorsque deux nobles Soshus se querelaient et ne parvenaient pas à tomber d'accord, ils se défiaient.

En pratique, ils réunissaient leurs armées et se livraient bataille, ne se battant eux-mêmes que dans le cas où leurs armées ne parvenaient pas à se départager, cela après un délai de 40 jours. Cette coutume meurtrière fut modernisée par Tozae Soshu après la mort de deux de ses deux fils au cours d'un tel affrontement.

Afin que les membres de la noblesse puissent quand même résoudre leurs différends, il remit entre autre les jeux d'arènes au goût du jour. Chacun des partis se doit ainsi de choisir un champion pour défendre son honneur. Bien que moins utilisé de nos jours, ce système de défis est toujours en vigueur.

ou engloutis, se comptent par milliers.

## RESSOURCES

Ces régions s'avèrent des plus pauvres, parvenant à peine à générer de quoi subvenir aux besoins de la population qui les exploitent. Il est donc nécessaire de faire importer de nombreuses marchandises des autres pays et cela a un coût. Pour résoudre ce problème, les seigneurs Soshus ont depuis longtemps trouvés une solution : vendre le savoir-faire de leurs guerriers.

Monter une armée professionnelle et l'entretenir coûte chère alors que louer les services de mercenaires s'avère de loin moins onéreux. De plus, en cas de blessures graves ou de décès, aucun dédommagement n'est à verser à la victime ou à sa famille. Contre le versement d'un montant défini à l'avance entre les contractants, un noble s'engage à fournir à son client une certaine quantité de troupes pour une durée déterminée. Ainsi, toute armée karito, quelle qu'elle soit, compte au moins un bataillon Soshu dans ses rangs, exception faite de Kanetoshi. Cette situation oblige bien souvent ces combattants à affronter leurs propres frères mais l'éducation qu'ils ont reçu leur permet de faire fit de tout sentiment qui pourrait nuire à leurs objectifs. Et c'est là l'une des raisons pour laquelle cette nation est si peu estimée : pour beaucoup d'autres pays, même s'ils ont recours à ses services, les Soshus ne sont guère plus que des barbares n'hésitant pas à s'entretuer pour une poignée de pièces.

Si cette pratique concernait avant tout le domaine militaire, elle s'est peu à peu étendue. Et en ces temps de paix, il n'est pas rare que de simples tokashinos soient l'objet de transactions de ce type afin de fournir une main d'œuvre supplémentaire aux pays qui en ont la nécessité. Les citoyens, par définition libres de tout engagement, ne sont pas concernés par ce qui est maintenant devenu une

coutume bien ancrée dans les mœurs.

## POINTS D'INTERET

### Itsoyumashi

Itsoyumashi, la Cité des Brumes. Cette ville construite de manière totalement anarchique voit s'entasser des dizaines de milliers d'individus, reflétant à merveille la situation précaire de Soshu. Surplombant la côte des Tempêtes, elle doit son nom aux brumes qui tapissent ses rues tordues soir et matin.

La ville se découpe en quatre quartiers différents, chacun délimité par de hauts remparts. Le plus important est sans conteste celui des nobles. Luxueux, correctement agencé et bien protégé, il dénote totalement avec le reste de la cité. Parcouru par de larges allées, il n'en possède pas moins son lot de ruelles sombres et menaçantes.

Le quartier des Âmes est l'endroit où se regroupent les citoyens et la plupart des visiteurs venus assister aux combats d'arènes. De loin le plus vaste de tous, il s'est développé aléatoirement au gré des besoins, entraînant des agrandissements successifs de l'enceinte extérieure. Ces vestiges peuvent parfois être observés, servant de base à la construction de nouvelles bâtisses. Maisons de jeux, tripots, il est possible d'y satisfaire tous les plaisirs pour peu que l'on sache où chercher. Toutefois gare au voyageur imprudent qui aurait le malheur de s'y perdre, le lieu étant connu comme un véritable coupe-gorge.

Le quartier des Arènes se situe à l'Ouest de la ville et représente à lui seul près de 30% de la superficie de la cité. Cette zone est entièrement dédiée aux tournois organisés dans la ville, ameutant des milliers de spectateurs à travers tout l'empire. Lutttes, combats à mort, courses, de nombreuses disciplines physiques y sont représentées et il ne se passe pas une semaine sans que l'on puisse entendre les clameurs de la foule retentir dans un stade.

Le dernier quartier est celui des tokashinos. S'étendant aux portes d'Itsoyumashi et longeant son enceinte, ce lieu est sans conteste le plus miteux de l'ensemble de la ville. Maisons de planches, rues boueuses quand elles ne sont pas recouvertes du lisier des animaux qui y circulent librement, ce quartier est un véritable retour en arrière de plusieurs siècles. Malgré tout, les conditions de vie n'y étant pas pire qu'ailleurs dans le pays, les moins fortunés continuent de s'y parquer.

### Arènes

Il existe de nombreuses arènes dans tout l'empire mais ce divertissement populaire trouve ces racines au sein de cette ville. C'est ici que l'on trouve les bâtisses les plus anciennes, pratiquement inchangées depuis des siècles et témoins immuables d'une époque révolue.

Itsoyumashi est la ville disposant du plus grand nombre de ces infrastructures, un quartier entier lui étant même consacré. Celles-ci vont ainsi du stade officiel où de gigantesques combats de masse sont organisés aux arènes

## RITE DU SANG

Le rite du sang est une coutume ancestrale consistant à dévorer tout ou partie d'un ennemi vaincu.

Le rituel consiste la plupart du temps à boire le sang d'un adversaire valeureux, voire à se repaître de son cœur ou de son encéphale.

Cette coutume est aujourd'hui jugée barbare et n'est plus pratiquée, si ce n'est pas de rares tribus vivant encore sur les lointaines contrées du Nord et refusant la civilisation.

de quartiers permettant aux joueurs de la petite semaine de venir parier quelques pièces après une longue journée de travail. La plupart des événements s'y déroulant sont aujourd'hui télédiffusés dans tout l'empire mais rien ne pourra jamais égaler l'ambiance unique des lieux et la ferveur qui y règne. La frénésie de la foule, le rôle des guerriers versant leur sang sur le sable du terrain de duel, tout comme des centaines de légendes avant eux. Il est nécessaire de vivre cette sensation au moins une fois dans sa vie pour réussir à saisir toute la magie du lieu.

## PHILOSOPHIE

Les habitants de cet état passent pour des êtres froids, dépourvus de la moindre émotion. Des monstres de guerre ne vivant que pour verser le sang, prenant un malin plaisir à torturer et humilier leurs adversaires. Une vision primaire bien loin de la vérité.

Forgé par des siècles de guerres, endurci par les éléments, un Soshu sait combien il est futile de s'attacher, aux individus comme aux biens, car un jour viendra où ils finiront par disparaître. Développer des sentiments trop forts est une faiblesse que l'ennemi n'hésitera pas à exploiter. Un membre de Soshu n'a qu'une parole et fait toujours ce qui doit être fait. Affronter un membre de son clan ne lui procurera aucune joie, bien au contraire. Mais si c'est pour cela qu'il a été engagé, il n'hésitera pas et s'y pliera, quel que soit son adversaire.

Ce mode de pensées s'applique à tous les niveaux. Ainsi, l'union de deux individus ne correspond pas tant à l'expression officielle de leur amour réciproque qu'au rapprochement de deux familles afin d'en fonder une nouvelle, solide et puissante. Ceci est la réalité de la quasi-totalité des unions de l'empire, en particulier chez les aristocrates. La différence est que cette patrie ne s'en cache pas.

## MILITAIRE

Fut un temps où cette nation pouvait se vanter de disposer des armées les plus puissantes de l'empire, où prononcer ne serait-ce que leur nom suffisait à faire trembler l'élite des guerriers. De nos jours, bien que cette force

soit toujours considérée comme l'une des meilleures, sa réputation a bien changé.

Accusant un fort retard technologique, elle n'est plus jugée comme une menace aussi sérieuse qu'autrefois. Se focalisant sur le combat terrestre, les forces aériennes, navales et spatiales de ce peuple sont quasiment inexistantes. Le peu de technologie dont ils disposent à ce niveau, ils l'obtiennent par leurs échanges commerciaux ou les pillages effectués par leurs agents durant leurs missions.

Il serait malgré tout mal aisé de sous-estimer ces combattants dont l'agressivité n'a d'égale que leur efficacité. Cela même si la plupart préfère combattre au corps-à-corps, quel que soit l'adversité qui leur est opposée.

## SOCIAL

Cette nation diverge quelque peu du modèle standard, chez la noblesse en particulier. Habituellement, un noble se définit par la pureté de son sang, par le fait qu'il soit un descendant direct du héros du clan. Ici, les choses se passent quelque peu différemment, ternissant toujours davantage l'image du pays.

Car la puissance d'un seigneur ne vient pas de son ascendance mythologique mais du prestige de ses ancêtres au combat. Plus ses aïeux auront sûrement fait montre d'exploits héroïques, plus sa renommée sera grande. Il convient donc que les descendants fassent tout pour surpasser leurs aînés afin de s'en montrer digne et prouver qu'ils méritent leur place. En de rares occasions, cette nation permet ainsi de voir de simples citoyens ou de vulgaires tokashinos s'élever dans la hiérarchie sociale. Parfois même décrochent-ils un titre de noblesse à la suite d'exploits particulièrement héroïques, chose tout bonnement impensable dans d'autres clans.

Cette particularité n'est pas anodine : en procédant de la sorte, la caste dirigeante s'assure de plusieurs éléments importants. Tout d'abord, une relative fidélité de la part de la frange basse de la population car défendre leurs maîtres leur permettra d'obtenir sa reconnaissance et ses faveurs. En outre, cela leur permet de facilement renflouer les rangs de leurs soldats, nombres de civils n'hésitant pas à s'enrôler de leur plein gré afin de faire preuve de leurs talents et de connaître leur instant de gloire. Enfin, ce système permet de promouvoir les individus n'ont pas selon leur héritage mais selon leurs capacités et leur mérite.



# EMPIRE

## SAKAMA

**Famille dominante :** Gameshiro

**Capitale :** Oteimashi

**Idéal :** Pondération +2



Le clan Sakama occupe la partie occidentale du continent, délimité à l'Est par l'Oteinote, au nord par la mer et le clan Kosekai et au Sud-est par Aruga. Sa côte Ouest est clairsemée d'îles aux tailles diverses, la plus grande, Shuga, abritant la capitale de la famille Taetomi.

Plus grand territoire en termes de superficie, il bénéficie d'un climat chaud et humide particulièrement propice aux karitos, en faisant l'un des plus peuplés.

La famille principale de Sakama se trouve être Gameshiro, occupant toute la partie continentale du clan. Taetomi quant à elle se trouve disséminée à travers toutes les îles du littoral.

Un Sakama se trouve être d'une corpulence moyenne. Carrefour commercial et culturel oblige, sa population subit un brassage ethnique constant, aussi est-il difficile d'y discerner le vert dont étaient autrefois colorées leurs écailles.

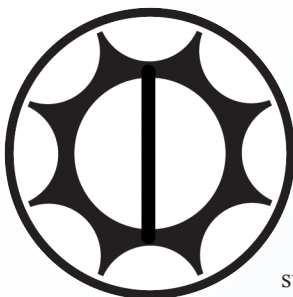
## GAMESHIRO

**Population :** environ 720 millions

**Capitale :** Oteimashi

**Idéal :** Sournoserie +2

**Compétences d'école :** Athlétisme, Discrétion, Observation, une compétence de combat à distance au choix, une compétence de combat au corps-à-corps au choix



Gameshiro est la nation dominante du clan Sakama et se compose d'une multitude d'autres familles, absorbées par la soif de conquête démesurée de ce royaume. Il en résulte un pays aux mœurs et aux cultures hétéroclites, toujours en proie à d'incessantes luttes intestines.

À l'origine, elle n'était qu'une lignée mineure, coincée entre la Mer Intérieure et l'Oteinote, petit village minier perdu dans les montagnes. Puis vint l'avènement d'Okama Gameshiro, unique descendant d'un noble dépourvu de la moindre ambition. L'histoire le présente

comme le libérateur du peuple Sakama, alors oppressé par des dirigeants avides de sang, ses détracteurs comme un individu dévoré d'avidité.

La légende raconte qu'à la mort de son père, il encouragea ses sujets à se révolter et à le suivre. Il défait son suzerain, le tuant pour aussitôt prendre sa place. Séduisant toujours davantage les foules, il mena une multitude d'actions de guérilla à l'encontre des autres états, ne se limitant pas seulement à ses voisins. Fin manipulateur, il joua avec les alliances et allégeances tissées entre ces nations afin de les liguer les unes contre les autres. Profitant de leurs faiblesses, Okama les renversa implacablement les unes après les autres avec une facilité déconcertante. À tel point qu'en moins de 80 années, la presque-totalité du clan était passée sous son contrôle, que les royaumes se soient ralliés à lui volontairement ou qu'ils aient été écrasés par ses armées à la puissance sans cesse grandissante.

Afin d'étouffer rapidement les mouvements de révoltes, Okama envoya ses propres aristocrates diriger ses nouvelles provinces et encouragea leurs unions avec la noblesse locale. Son but : donner naissance à un nouveau lignage royal, unifié sous sa seule bannière.

Au final, un seul état s'obstina à échapper à son contrôle : Taetomi. Solidement ancré sur une île au large des côtes, Okama eut beau y envoyer ses armées à plusieurs reprises, il essuya échec sur échec. Refusant obstinément de plier sous son joug, cette famille fut une épine qui resta enfoncée dans son pied jusqu'à sa mort, quinze ans après son accession à la tête du clan.

Teto Gameshiro Sakama, son unique héritier, prit sa relève et sut gouverner avec sagesse. Ouvert au dialogue, il promit à Taetomi de conserver son autonomie et son intégrité à la seule condition qu'elle les reconnaisse pleinement, lui et sa lignée, comme les uniques descendants de Sakama aptes à diriger le clan. En acceptant, ce petit royaume insulaire permit de mettre fin à cette longue guerre d'unification qui durait depuis près de cents années.

Aujourd'hui, Okama est vu par beaucoup comme un héros. D'autres, lointains héritiers d'empires disparus, comme un boucher emplit d'une ambition sans limite ayant écrasé sous sa botte des nations autrefois glorieuses. Cette guerre remontant à des dizaines de milliers d'années, il est difficile de tirer le vrai du faux. Quantités de détails ont été perdus ou altérés. Ce qui est certain, c'est que le pays porte encore les traces de cette unification forcée.

## GÉOGRAPHIE

Le pays occupe la partie Est de Seiokomi, s'étalant tout autour de Tomagisho, la Mer Intérieure, partageant une frontière commune avec les clans Kosekai au Nord et Aruga au Sud-est.

Ces terres bénéficient d'un climat chaud et humide, régulièrement arrosées par des pluies diluviennes. Ces conditions ont permis la prolifération d'une jungle épaisse couvrant presque entièrement le territoire. Celle-

ci est tellement dense qu'elle s'en trouve difficile à explorer et reste aujourd'hui encore un espace très sauvage. Nombreuses ont été les tentatives d'implantations mais à chaque fois, la nature reprenait ses droits, comme si une force mystérieuse et obscure régnait sur ces immensités indomptées. De fait, la plupart des grandes cités se concentrent sur les côtes.

Concernant le relief, le terrain s'avère relativement plat, parfois même en dessous du niveau de la mer, ce qui n'est pas sans causer quelques soucis d'inondations dans les régions concernées. Le pays connaît d'autres déboires comme de fréquents glissements de terrain en raison des précipitations. Fort heureusement, ces catastrophes naturelles sont surtout à l'origine de dommages matériels.

## RESSOURCES

Le principal avantage d'un territoire aussi vaste est la variété et la disponibilité des matières premières. Le bois est particulièrement exploité, présent de manière abondante, certaines variétés uniques ne poussant que dans ces forêts. Gisements de métaux, de pierres précieuses, énergies fossiles, le sous-sol de ces contrées s'avère excessivement riche et est loin d'avoir libéré tous ses trésors. Malgré tout, ces activités sont aujourd'hui strictement encadrées, ayant causées de terribles bouleversements écologiques. Défrichages sauvages, éradications d'espèces animales pour leurs fourrures ou leurs propriétés médicinales, expansionnisme galopant des mégalofoies, l'écosystème a longtemps souffert de ce développement incontrôlé, à un point tel que 35% des zones forestières du pays ont à présent disparues.

Soucieux des conséquences que cette évolution pourrait avoir, le gouvernement promulgua plusieurs lois visant à stopper cette destruction programmée, créant des zones protégées, replantant arbres et végétaux, réintroduisant des espèces en voie de disparition. Beaucoup d'organisations ne respectent pas la loi et un long chemin reste encore à faire avant de pouvoir réparer entièrement ces dégradations.

Succombant à l'influence de Taetomi, Gameshiro a abandonné le troc au profit de la monnaie. Malgré tout, en de rares villages reculés, perdus au cœur de la forêt, l'échange d'un bien pour un autre est encore fermement ancré dans les mœurs.

## POINTS D'INTERET

### Oteimashi

Oteimashi, la Cité Éternelle, est l'actuelle capitale du pays et plus largement celle du clan. Centre historique, elle est l'un des rares symboles de l'ancien temps à avoir surmonté la tempête Okama. Elle se situe sur la rive Ouest de Tomagisho, juste à l'embouchure de l'Akoda, le long fleuve reliant la Mer intérieure à l'océan.

L'architecture générale est très proche de celle des aztèques et des incas. Dans chaque ville, et plus encore dans la capitale, il est possible d'y trouver des structures pyramidales, érigées en leurs centres. La coutume veut en effet que chaque noble possède son propre hôtel particulier, celui-ci étant bâti au milieu de son domaine. Quand à ses proportions, celles-ci sont relatives à la puissance de son propriétaire.

Ainsi, Oteimashi se trouve parsemée de pyramides, la plus imposante étant celle du chef du clan, atteignant une hauteur de 1.200 mètres pour 900 mètres de côté. Et si la vision que l'on peut en avoir au sol est tout bonnement incroyable, cela n'est rien comparé à ce qu'il est possible de voir une fois à son sommet, dominant toute la jungle sur plusieurs centaines de kilomètres.

La ville ne possède pas vraiment de fortifications, la jungle et les étendues d'eau l'entourant formant sa principale protection. En outre, les rues d'Oteimashi ont été tracées de telle manière qu'elles forment un véritable labyrinthe pour celui qui ne les connaîtrait pas. Tortueuses et exigües, un envahisseur mal préparé aurait toutes les peines du monde à s'y repérer. À cela vient bien évidemment s'ajouter la présence d'un dôme énergétique, ancien mais suffisamment puissant pour résister à tous types de bombardements.

### Kotabemashi

Kotabemashi se situe en plein centre du territoire et est la seule cité à être parvenue à se développer au cœur de la forêt. Uniquement accessible par la voie des airs, son nom, la Cité Arbre, elle le doit au fait qu'elle ne touche pas le sol, bâtie entièrement dans les arbres.

Cette ville s'est construite sur les fondations d'une ancienne cité, désertée il y a des plusieurs centaines de siècles. Ses ruines avaient été littéralement absorbées par la végétation alentour qui les éleva toujours plus haut, jusqu'à une trentaine de mètres du sol. Les plantes à cet endroit sont si denses qu'en dessous de cette altitude, la lumière du soleil ne parvient pas à percer.

Redécouverte il y a peu, la ville est le fruit d'un pari fou : créé un carrefour commercial à même de desservir l'ensemble du pays en un minimum de temps. Les arbres et ruines furent renforcés et servirent de base à cette ville nouvelle s'intégrant parfaitement au paysage. Ainsi les bâtiments se trouvent-ils être fait principalement de bois quand ils ne sont pas creusés à même les massifs troncs environnants.

Nul ne sait à qui appartenait ces ruines. Des équipes d'archéologues descendent de temps à autre sous Kotabemashi, mettant quotidiennement à jour de nouveaux vestiges mais les ténèbres dans lesquelles ils sont noyés ne facilitent pas les recherches.

# EMPIRE

## PHILOSOPHIE

Gameshiro base ses enseignements sur les écrits d'Okama. Celui-ci y livre sa propre vision de Sakama, encourageant ses partisans à toujours se montrer plus rusés que leurs interlocuteurs, quelques soient les circonstances, afin de ne jamais être pris au dépourvu.

Les membres de ce lignage se montrent donc réfléchis, méticuleux et calculateurs. Inspirants crainte et méfiance, ils n'en sont pas moins entièrement dévoués à l'Empereur et savent se montrer des alliés sûrs et fidèles.

Ce mode de pensées entraîne toutefois une certaine instabilité politique au sein du royaume, gangrené continuellement par des luttes de pouvoir intestines. Ces discordes se trouvent par ailleurs renforcées par des dissensions culturelles remontant à la période d'unification forcée initiée par Okama.

## MILITAIRE

Plutôt qu'une gigantesque armée de soldats bien ordonnés, Gameshiro préfère avoir recours à de petits groupes de guerriers, mobiles et furtifs. Cette organisation particulière est tout simplement due au terrain, tellement accidenté que la mobilité d'une force d'intervention trop importante s'en trouverait réduite.

Formés aux situations les plus extrêmes, ces commandos sont redoutablement bien entraînés et savent pallier leur faible nombre par une exploitation judicieuse de leur environnement. Rares sont les fois où ils opteront pour un assaut frontal, préférant des frappes rapides afin d'affaiblir l'adversaire avant de lui porter le coup fatal.

La réputation de ces troupes n'est plus à faire. Loin de posséder l'armée la plus puissante, cette famille est capable de causer un maximum de dégâts, ne déplorant qu'un minimum de perte et sapant le moral adverse.

## SOCIAL

Les castes sociales revêtent une importance toute particulière chez ces karitos restés des plus traditionalistes. À tel point que le moindre écart de langage peut immédiatement être puni de mort. Du moins à l'origine d'un conflit pouvant s'étaler sur plusieurs générations. Ici plus que partout ailleurs, la royauté gouverne, les tokashinos s'échinent à la tâche et les citoyens vivent entre les deux.

La mise en place de la caste des mungens et l'accession à une certaine autorité d'une partie de la population ne fut pas au goût de tous et beaucoup d'aristocrates continuent aujourd'hui encore de crier au scandale. Toutefois obligés de respecter une certaine étiquette dut à leur rang, ils peuvent faire preuve d'une attitude des plus déconcertantes : s'ils n'apprécient pas ces fonctionnaires, ils leur feront toujours montre du respect qui leur est dû. Car lorsqu'ils s'adressent à l'un d'entre eux, ce n'est pas au citoyen qu'ils parlent mais au Karitoban lui-même.

## TAETOMI

**Population :** environ 533 millions

**Capitale :** Ogamashi

**Idéal :** Matérialisme +3

**Compétences d'école :** deux compétences Technique au choix ou une de niveau 2, une compétence de combat à distance au choix, une compétence de combat au corps-à-corps au choix, une compétence de Conduite au choix,



Cette famille de premier plan se trouve être sans conteste la plus avancée technologiquement parlant. Occupant les îles à l'Est de Seiokomi, cette nation échappa de peu à l'extermination.

Historiquement, Taetomi n'était rien de plus qu'une lignée mineure comme tant d'autres parmi les centaines dont se composait le clan Sakama. Uniquement composé de familles de pêcheurs, le pays occupait une partie du littoral occidental du continent. C'est tout naturellement qu'il commença à s'étendre doucement, colonisant peu à peu les îles des alentours. Cette lente croissance fut bouleversée suite à l'avènement d'Okama Gameshiro.

Conquérant les autres états, l'influence de ce dernier commença à s'étendre jusqu'aux portes de cette minuscule nation, pourtant située à son opposé. Résistants à ces assauts du mieux qu'ils le purent, les habitants de Taetomi furent obligés de migrer en masse sur les îles qu'ils avaient colonisées au risque d'être emportés dans la déferlante et de disparaître à jamais. Fondant leur capitale sur l'île de Shuga, ils pallièrent leur piètre expérience militaire par le développement d'une flotte imposante qui, malgré sa précarité, parvint à endiguer la progression de l'envahisseur.

Leur résistance face à l'envahisseur porta ses fruits puisque peu de temps après le décès d'Okama, son héritier annonça officiellement la fin des hostilités. Taetomi continua alors à se développer, étendant continuellement son domaine sur l'océan, créant d'innombrables routes maritimes commerciales.

Bien des siècles après ces faits, Taetomi se tourna vers les étoiles et fut à l'origine du premier vol habité de l'empire. Quelques semaines plus tard, les elyannes leur répondirent et le premier contact entre ces deux peuples eut lieu.

Aujourd'hui, cette famille possède la première flotte navale et spatiale de l'empire, tant sur le plan civil que militaire, suscitant la jalousie de nombreuses autres lignées.

## GÉOGRAPHIE

Ce territoire se compose d'un ensemble d'îles situées au large de Seiokomi. Leurs tailles sont très variables, allant de quelques mètres carrés à plusieurs kilomètres, comme celles de Shuga ou Kotemi, plus au Sud.

Cette famille ne s'est pas contentée de coloniser les îles du littoral. Elle en a également bâti. Elle se trouve ainsi à l'origine de dizaines d'îlots artificiels disséminés un peu partout dans l'océan. Ces superstructures métalliques abritent principalement usines et laboratoires, ou sont dédiés à l'exploitation de ressources sous-marines. Développées afin de préserver l'environnement naturel des terres, elles ont avant tout un caractère industriel bien que de plus en plus accueillent des populations civiles.

En ce qui concerne le climat, celui-ci est de type subtropical. Les températures sont élevées en été, douces en hiver, une idylle pour les sauriens en quelque sorte. Seule ombre au tableau : à l'approche de la saison froide, de terribles tempêtes se déchaînent. Cyclones, ouragans, ces intempéries apocalyptiques ravagent chaque année les terres, laissant dans leurs sillages des dizaines de morts.

Afin de se protéger de ces calamités, les cités les plus importantes sont pourvues de solides générateurs de boucliers capables de bloquer la puissance des éléments déchaînés. D'autres systèmes ont par ailleurs été développés, comme la capacité de certaines villes bâties sur la mer à plonger sous la surface. Coûteuses, ces infrastructures ne sont malheureusement pas à la portée des communautés les moins aisées. Celles-ci sont donc obligées de se prémunir via des moyens plus conventionnels, évacuant leurs populations vers des abris sécurisés, ce qui ne les empêche pas de déplorer toujours trop de victimes à chaque tempête.

## RESSOURCES

Cette nation fut l'une des premières à avoir basé son économie uniquement sur l'usage de la monnaie et est pour beaucoup quant à la diffusion de cette pratique auprès des autres royaumes. Le troc n'a ici clairement pas sa place et a été totalement proscrit. Même les couches les plus pauvres de la population n'y ont pas recourt.

Bien que possédant les capacités d'exploiter les abondantes ressources de l'océan, Taetomi préfère se les faire importer, préservant au maximum son environnement et se concentrant sur la production. Ces ressources seront consommées par les innombrables usines du pays et transformées en biens qui seront ensuite redistribués dans tout l'empire, à un prix plus élevé. Performantes et robustes, la qualité de ces productions est très loin d'atteindre celle des produits créés par les artisans d'Otawa. Et dans l'ombre, c'est une véritable guerre commerciale qui se déroule depuis des années entre ces deux acteurs.

Les productions des entreprises de cette lignée sont très diversifiées, couvrant aussi bien le domaine civil que militaire. Produisant en masse des biens de consom-

mation courante, elles sont également à l'origine des superstructures spatiales et de la plupart des matériaux utilisés pour développer les colonies extrasolaires.

## POINTS D'INTERET

### Ogamashi

Ogamashi, puisque tel est son nom, est la capitale de Taetomi et signifie Cité Prospère. Située dans la partie Sud-ouest de l'île de Shuga, sa surface est supérieure à 4.000 km<sup>2</sup>. Cette superficie trouve son explication dans l'accroissement continue de la cité au fil de son évolution. S'étendant de manière exponentielle, elle finit naturellement par absorber en son sein les villes et villages alentours, ne formant qu'une seule et unique mégalopole.

Rebâti maintes et maintes fois suivant les progrès technologiques, cette cité tentaculaire est très semblable à ses homologues humains, en particulier au niveau de son architecture verticale. D'immenses buildings s'élèvent de part et d'autre des rues où une foule dense se presse, à pieds ou à l'aide d'engins motorisés. Toujours à la pointe du progrès, Ogamashi compte entre autre l'un des plus grands astroports qui ait jamais été créé.

Contrairement à l'architecture karito classique, la mégalopole n'est pas pourvue de fortifications physiques. Au lieu de cela, elle peut compter sur un puissant réseau de boucliers totalement hermétique une fois activé. Cela lui permet de se couper des assauts et bombardements d'éventuels envahisseurs mais surtout des terribles tempêtes sévissant durant la période hivernale.

### Dengonshu

Dengonshu est une île artificielle située en plein cœur de l'océan. Plate-forme de recherches géante, elle est le fleuron de la technologie de cette lignée et sert de base aux plans de construction des stations orbitales.

Équipée de moteurs, elle peut mouvoir ses vingt kilomètres carrés de superficie avec une aisance des plus déconcertantes et même plonger sous les flots. Pour conserver son intégrité dans une telle situation, elle peut compter sur un puissant champ de force, générant un dôme énergétique autour de la cité. Entièrement transparent, il permet à ses habitants d'observer à loisir les fonds marins sans aucune contrainte, sans avoir à redouter d'être écrasé par les milliards de tonnes d'eau au-dessus de leurs têtes. Car la force de ce bouclier est de tirer parti de la pression ambiante, la convertissant en énergie dont il se sert non seulement pour s'auto-alimenter mais aussi pour alimenter la cité dans sa globalité.

Le but premier de Dengonshu était la recherche et l'exploration des fonds océaniques, avec comme souhait non dissimulé de trouver de nouveaux filons de liquacier. Si ce dernier point ne fut pas concluant, la ville permit de nombreuses avancées scientifiques et devint au fil du temps un haut lieu touristique, générant d'importants bénéfices.

# EMPIRE

C'est ainsi que d'autres cités, de moindres dimensions, furent développées sur le modèle de Dengonshu, entièrement dédiées aux loisirs et au tourisme.

## PHILOSOPHIE

La culture mercantile de Taetomi fait que ses membres accorde un crédit conséquent à tous les biens matériels. Posséder leur permet d'affirmer leur richesse et leur pouvoir. Il n'est pas rare qu'un simple citoyen, dirigeant d'une puissante corporation, dispose de son building personnel.

Les membres de cette famille sont donc de grands consommateurs, créant une nouvelle distinction entre les individus, non pas basé sur le titre mais sur la richesse. Deux individus d'une même caste mais ne possédant pas les mêmes richesses seront ainsi amenés à évoluer dans des sphères différentes.

## MILITAIRE

Durant de trop nombreuses années, cette famille vécue dans la peur d'un assaut de la part de son voisin. Afin de se prémunir de cette potentielle agression, elle s'appuya sur sa forte expérience de la mer et développa ce qui est encore la plus impressionnante armada navale de l'empire. Par extension, avec le développement de nouvelles technologies et l'arrivée des elyannes, elle sut étendre sa domination à l'espace.

Cette suprématie s'arrête ici et force est de constater que ses troupes terrestres ne s'avèrent pas suffisantes pour mener de véritables assauts d'envergure. Elles sont en revanche toujours les premières à bénéficier des meilleurs armements disponibles, leur pays étant le plus grand fournisseur d'armes de Seiokomi. Par ailleurs, cette lignée n'est absolument pas rebutée par l'utilisation d'armes de combat à distance.

## SOCIAL

Taetomi n'est pas seulement à la pointe du progrès d'un point de vue technologique. Elle l'est aussi dans le domaine social. En cela, les distinctions entre castes sont peu marquées. La puissance d'un individu n'est ici pas déterminée par son lignage mais par sa richesse et ses possessions.

Si les nobles occupent toujours les postes de dirigeants, il n'est pas rare que leur pouvoir soit éclipsé par celui d'un citoyen. Cela s'explique par le pouvoir dont disposent les sociétés commerciales majeures. Se réunissant en corporations, ces groupes économiques s'avèrent au final aussi riches et influents que la royauté, voire davantage. Aussi n'est-il pas étonnant d'apprendre qu'il arrive que ces groupes influencent directement la politique du pays.

L'arrivée des mungens changea quelque peu la

donne et permet un rééquilibrage des pouvoirs. Il s'agit d'ailleurs de l'une des rares nations où ces fonctionnaires sont plus appréciés par les seigneurs que par le peuple. Si leur rôle principal reste d'encadrer les activités de l'aristocratie, il n'est pas rare qu'ils aient à intervenir activement dans les affaires de sociétés civiles.

## SOITANO

**Famille dominante :** Deishoka

**Capitale :** Tekyomashi

**Idéal :** Courtoisie +6



D'un point de vue purement politique, le clan Soitano est sans conteste le plus important de tous. Berceau de la religion monothéiste fondatrice de l'empire, s'y trouve le palais impérial, érigé il y a de cela environ 55.000 ans.

Dominé par la famille Deishoka, il est presque entièrement bordé par l'Oteinote, sa frontière Est étant délimitée par l'océan. D'un climat aride, la plupart de ses terres ne sont faites que de déserts s'étendant à perte de vue. C'est tout logiquement que les populations se soient concentrées aux pieds des Monts Éternels ou le long des fleuves qui traversent ces terres.

Si les membres de ce clan s'avèrent de taille moyenne pour des karitos, leur silhouette est fine, leur donnant une allure noble et élancée. Concernant la couleur de leurs écailles, celles-ci sont souvent pâles, beaucoup de Soitanos étant même d'un blanc immaculé.

## DEISHOKA

**Population :** environ 545 millions

**Capitale :** Tekyomashi

**Idéal :** Conciliation +5

**Compétences d'école :** Éloquence, Psychologie, Séduction, une compétence de combat à distance au choix, une compétence de combat au corps-à-corps au choix



Deishoka, la nation dominante du clan Soitano et la plus puissante de l'empire. C'est en son sein que se trouve le magnifique palais impérial, siège du gouvernement karito. Le choix de cette famille s'est imposé de lui-même puisque historiquement, elle serait le pays natal de la Voix de l'Unique.

À l'origine, comme beaucoup de peuples, Deishoka n'était qu'une vaste région parcourue par d'innombrables tribus errant dans le désert, s'alliant et s'opposant sans cesse afin de survivre, déclarant des guerres pour quelques litres d'eau ou le contrôle d'une oasis.

Cet âge sombre dura jusqu'à l'avènement d'un individu prétendant être la voix par laquelle s'exprimait la divinité révérée par les nomades. Mettant fin à la guerre sainte qui ravageait le continent, il jeta les bases de l'empire moderne, donnant naissance aux cinq clans que l'on connaît aujourd'hui. Il est également aux origines de la Loge, cet ordre religieux chargé de veiller à ce que l'Empereur en place soit bien l'héritier choisi par l'Ancêtre.

Construction de routes, de puits de vent, développement de l'irrigation et création de canaux permettant d'acheminer l'eau jusqu'aux régions les plus arides, les souverains successifs ne lésinèrent pas pour faire émerger de ces contrées hostiles de véritables joyaux d'architecture où il fait bon vivre. C'est ainsi qu'ils fondèrent la grande bibliothèque de Tekyomashi, monument existant encore à ce jour et pilier de la culture karito.

## GÉOGRAPHIE

Deishoka se situe juste au Sud du clan Koese-kai, presque au centre du continent. Bénéficiant d'un climat chaud et sec, le milieu est de type désertique. Le sol, craquelé et complètement desséché, ne permet pas le développement de végétations et n'est naturellement pas propice à l'implantation d'une quelconque forme de civilisation. Fort heureusement, les Monts Éternels ont su se montrer généreux avec cette lignée.

S'écoulant de la Mer Intérieur vers l'océan, le pays est parcouru d'une multitude de fleuves descendant des montagnes et irrigant les terres. Le contrôle de ces cours d'eau fut à l'origine de terribles conflits et il fallut

attendre l'avènement de Yami Karitoban en -42.720 pour voir la situation se stabiliser. Ce dernier lance en effet une vaste campagne de modernisation à travers tout le pays, entreprenant la création de canaux afin d'assurer une juste répartition des besoins en eau. Les affrontements liés à ce besoin ne disparurent pas totalement mais ils diminuèrent nettement. Et bien qu'elle soit encore aujourd'hui considérée comme une ressource précieuse, l'eau ne pose plus un aussi grand problème qu'autrefois.

Le principal inconvénient de ces terres reste ses tempêtes de sable imprévisibles, emportant tout sur leurs passages. Et ce qu'elles ne prennent pas avec elles, elles l'ensevelissent sous des mètres de sable. Des villages entiers ont ainsi disparu, redécouvert par hasard, des siècles plus tard. Fort heureusement, la plupart des cités sont aujourd'hui équipées de boucliers leur permettant à la fois de se prémunir contre ce genre d'intempéries mais aussi des écrasants rayons du soleil, la température pouvant dépasser les 60°C aux heures les plus chaudes.

## RESSOURCES

Bien que le pays souffre du même climat que Torubo, les températures y sont moins élevées de quelques degrés, aussi les conditions de vie y sont-elles plus douces. Ajoutons à cela le déploiement de champs de force permettant d'affaiblir la puissance des rayons du soleil au-dessus des villes et des cultures et vous obtiendrez un pays où il peut finalement faire bon vivre.

Deishoka est une nation riche. Très riche. Cette opulence, elle ne l'a doit pas tant à la richesse de ses sols mais qu'à sa position de choix vis-à-vis des autres familles. Accueillant le siège du pouvoir, elle jouit en grande partie de l'influence du Karitoban.

Adoptant rapidement le modèle économique de Taetomi, plus adapté dans la gestion d'un royaume aussi vaste, les membres de Deishoka ont depuis longtemps abandonnés l'usage du troc. Seules quelques tribus traditionnalistes continuent encore à l'utiliser.

## POINTS D'INTERET

### Tekyomashi

La Cité Blanche. Non seulement capitale de Deishoka et de Soitano mais aussi de l'empire. Et cela depuis ses fondations. Tekyomashi doit son nom à la couleur des murs de ses bâtiments. Une fois bâtis, leurs façades sont enduites d'une variété de chaux locale, leur donnant un aspect blanc immaculé.

Située au sommet d'une falaise dominant toute l'immensité de la Mer de Sable, la ville est aujourd'hui devenue une véritable mégalopole et a subi de profonds bouleversements avec l'arrivée des elyannes et leur technologie de pointe. Trois plateformes anti-gravité ont ainsi été développées, permettant à la cité de prendre le pas sur le désert mouvant.

Tekyomashi se compose de six quartiers, chacun délimité par de hautes murailles aux accès strictement contrôlés. Le plus grand est sans conteste celui des tokashinos, occupant toute la partie Nord de la ville. Plus pauvre que les autres quartiers, cette zone grouillant d'une activité incessante n'en a pas été conçue avec moins de soin pour autant et reste fidèle aux critères architecturaux du reste de la cité. S'y trouvent même quelques boutiques ou échoppes tenues par des citoyens n'ayant pas trouvé de place pour ouvrir leurs commerces dans une autre zone de la ville.

Le second quartier est celui réservé aux étrangers. Restauré et agrandi avec l'arrivée des races xénos, son architecture est davantage moderne et surtout agrémentée de touches exotiques, inhérentes à la collaboration de ces aliens dans son développement. Un astroport trône en son centre, haute tour animée par un flot continu d'appareils chargeant et déchargeant leurs marchandises avant de s'en retourner dans le vide galactique. Restaurants, boutiques de souvenirs, attractions, cette zone est devenue quelques années à peine le nouveau poumon économique de la ville.

Le quartier des citoyens, surplombant la falaise dans sa partie Est, est le quartier historique de la ville. S'y trouvait autrefois les habitations des nobles ainsi que le palais impérial mais l'extension de Tekyomashi provoqua leur disparition. Ou plutôt leur déplacement. Les citoyens jouissent donc de demeures cossues, bien loin des standards que peuvent espérer leurs homologues issus des autres familles.

Les trois derniers quartiers se trouvent être érigés sur des plateformes antigrav, flottant tranquillement au-dessus de la Mer de Sable, et ne sont accessibles au reste de la ville que par un pont aérien. La construction principale se trouve être le palais impérial. Trônant entre les deux autres structures, il accueille les habitations du Karitoban, de sa famille, de ses conseillers et de leurs suites. S'y trouvent également les palais du chef de clan et autres bâtiments administratifs, situés de part et d'autres du palais. Enfin, alors que la plateforme Est accueille les quartiers réservés à la noblesse, la structure Ouest est entièrement dédiée à la grande bibliothèque.

Chacun de ces six quartiers est relié aux autres par un point central, carrefour où trône fièrement le plus grand monolithe de la planète.

## Grande bibliothèque

Occupant à elle seule une plateforme antigravité aussi grande que celle réservée aux habitations de la noblesse, la grande bibliothèque de Tekyomashi est en réalité un ensemble de bâtiments entièrement dédiés à la culture et à la connaissance. Penseurs, chercheurs, historiens, explorateurs, tous s'y retrouvent afin d'y consulter l'immensité des informations qui s'y trouve ou compléter ses archives.

Ce centre ne date pas d'hier et son origine remonte aux racines même de l'empire. Fondée par le tout

premier Karitoban, celui-ci avait pour objectif d'y réunir toutes les connaissances du monde afin qu'elles puissent être accessibles à tous, du fait le plus divers aux événements exceptionnels. Depuis ce jour, son rêve continue de perdurer.

Le bâtiment central accueille les locaux administratifs et les visiteurs venus accéder aux bornes de consultation libre. À l'Ouest de cette structure se trouve une haute tour. Celle-ci a été érigée afin d'y conserver un exemplaire de chaque ouvrage manuscrit publié. Des centaines de milliers de livres, parchemins et autres y sont entreposés, minutieusement restaurés et archivés par les bibliothécaires du site. La partie Est de la plateforme est occupée en grande partie par les jardins de la Contemplation. Ombragés par des arbres à longues ramures, agrémentés de fleurs et de fontaines, il s'agit d'un lieu de réflexion et de méditation où penseurs et artistes peuvent venir à loisir afin de trouver l'inspiration. Dans la partie Sud, derrière ces jardins, se trouve le dernier bâtiment du site, un ensemble de laboratoires, de salles d'études et de conférences. Si l'accès à la zone centrale est entièrement libre, il est nécessaire d'accomplir de lourdes démarches administratives afin de pouvoir pénétrer dans les autres sections.

## PHILOSOPHIE

Rattachés de très près à l'Empereur, les membres de ce lignage se voient comme la force salvatrice de Karita. Une puissance sage et réfléchie n'usant de son pouvoir qu'avec parcimonie. Ne cherchant jamais à s'imposer dans les débats, les membres de Daishoka s'avèrent fins négociateurs, n'utilisant la force qu'en dernier recours. Bien entendu, cela n'a pas toujours été le cas et cette nation s'est souvent retrouvée prise dans d'effroyables conflits mais depuis la fin de la croisade de l'Empereur Fou, force est d'avouer que ses effectifs militaires ont fortement diminué.

Aujourd'hui, cette lignée accueille en son sein les plus grands penseurs et philosophes de leur temps, faisant de Daishoka la capitale intellectuelle et culturelle de l'empire. Dans l'ombre, beaucoup voit en ce changement radical un signe d'affaiblissement.

## MILITAIRE

Les aristocrates de cette lignée se trouvent à la tête d'une armée confortable et relativement bien équilibrée. À ces effectifs déjà conséquents s'ajoutent ceux de l'armée impériale et ceux du corps des mungens.

Ces derniers sillonnent constamment le domaine de l'Empereur et au-delà, à présent que les sauriens se trouvent capables de voyager dans l'espace, fondant de nombreuses colonies. Très bien équipés, ces guerriers sont pour la plupart issus des castes populaires mais il peut s'avérer, en de rares occasions, qu'il s'agisse d'anciens

aristocrates ayant renoncés à leurs titres et héritages afin de servir pleinement l'empire.

Au final, il en résulte des troupes assez hétéroclites mais entièrement dévouées à la cause de leur dirigeant.

## SOCIAL

Certainement la famille la plus soumise à la volonté de l'Empereur, Deishoka est peut-être la plus moderne sur le plan social.

Si les privilèges des nobles se sont estompés après la Révolution, ceux des citoyens se sont envolés, si bien qu'il est parfois difficile de faire la différence entre ces deux castes.

Loin derrière restent les tokashinos, dont les conditions de vie sont toujours difficiles malgré les nombreuses avancées sociales dont ils ont bénéficié. La plus importante d'entre elles fut très certainement l'abrogation du droit de vie ou de mort des nobles à leur égard, chose qui n'est pas toujours le cas dans certains clans.

## TORUBO

**Population :** environ 489 millions

**Capitale :** Kayumashi

**Idéal :** Duplicité +4

**Compétences d'école :** Armes courtes, Cryptologie, Discrétion, Séduction, une compétence de combat à distance au choix



Torubo est sans conteste la plus jeune famille de l'empire. Apparue peu de temps après l'exode du clan Togeki, cette nation a su rapidement s'imposer sur la scène politique, devenant un acteur de premier plan, à la fois redouté et respecté.

Ses origines sont troubles et il est difficile de les déterminer avec exactitude. Malgré tout, les historiens s'accordent à dire que ses racines seraient fortement liées aux Kirishogas. Cette troupe d'élite était faite d'espions et d'assassins en tout genre, correspondant à la section renseignement de l'armée impériale. Personne n'ignorait son nom et tout le monde avait déjà entendu parler au moins une fois de ses faits d'armes. Bien que son existence ait toujours été niée par les autorités de l'époque, l'on sait aujourd'hui que ce groupe fut une réalité.

Les Kirishogas ne fonctionnaient absolument pas comme les autres membres de l'armée régulière, agissant en toute autonomie. Les seules autorités habilitées à leur donner des ordres étaient le Karitoban et son Bras. D'un caractère farouchement indépendant, tous s'étaient regrou

## KIRISHOGA

Chacun sait qu'il n'est jamais prudent d'accorder sa totale confiance à un membre de Torubo. Ceux-ci ont en effet cette capacité de disposer des informations sur n'importe quel sujet et d'en user afin d'arriver à leurs fins.

De sombres rumeurs circulent, laissant à penser que ce clan disposerait d'un efficace réseau de renseignements, l'utilisant afin à leur guise afin d'exercer pressions et chantages.

Un bruit circule même que l'ordre des kirishogas n'aurait jamais véritablement disparu et qu'il se serait reformé dans l'ombre, plus puissant que jamais, ne reculant pas devant les plus basses exactions afin d'assurer la légitimité du clan aux yeux de l'Empereur.

Bien entendu, jamais ces dires ne se sont avérés fondés, de quelques manières que ce soit.

pés au sein d'un même village dont l'emplacement n'était connu que d'eux seuls, de l'Empereur et de son conseiller militaire. Là, leur communauté s'évertuait à cultiver leurs savoirs et à le développer, l'améliorer, cela afin de les rendre toujours plus efficaces. Au fil des générations, ils jouirent d'une renommée et d'une puissance sans égales, à tel point qu'ils finirent par inquiéter le Karitoban lui-même. Craignant qu'ils ne finissent pas échapper à son contrôle, il ordonna leur élimination pure et simple.

La bataille fut brève et sanglante. Triés sur le volet, les soldats impériaux qui participèrent à l'opération prirent le village par surprise, incendiant chaque habitation, tuant tous ceux qui se dressaient sur leur passage et qui ne revêtaient pas les marques de reconnaissance, à savoir un bandeau blanc marqué du blason impérial autour de la tête, un brassard ocre autour du bras droit et une ceinture de soie jaune brodée au nom de l'Empereur en sa face intérieure.

Vieillards, enfants, têtards, aucun ne fut épargné. En moins d'une nuit, la petite communauté n'était plus qu'un charnier se consumant lentement sous le ciel étoilé, dans les cris de liesses des soldats victorieux et les râles d'agonie des malheureux brûlés vifs. Dans tout l'empire, les individus reconnus comme appartenant à la section des Kirishogas furent assassinés sans autre forme de procès et d'après les rapports officiels, aucun de ces membres ne réchappa à cette purge.

Environ 220 siècles après ce drame, Isenaga Tekiru Togeki annonça son souhait de quitter ses terres pour se rendre sur Keritari et déclara dans le même temps que son domaine reviendrait à un certain Toteni Kiritoga, l'un de ses plus proches amis et fidèle conseiller. Ce dernier prendrait sa place et, en accord avec le Karitoban, se trouverait rattaché au clan Soitano. Une fois la passation de pouvoir effectuée, Toteni abandonna son nom pour prendre celui de l'un de ses lointains ancêtres, donnant



naissance à la famille Torubo. Aujourd'hui, de récentes découvertes ont permis de faire le rapprochement entre ce nom et celui d'Akema Torubo, l'une des figures majeures du mouvement Kirishoga. Jamais Toteni ne confirma ou n'infirma ces propos.

Se créant de nombreuses relations à travers tout Seiokomi, ce petit pays ne tarda pas à acquérir beaucoup d'influence. Se livrant à une véritable guerre politique, il batailla ferme pour se faire une place de choix sur la scène politique impériale.

## GÉOGRAPHIE

Ce domaine se trouve dans la partie inférieure du clan Soitano, coincé entre les Monts Eternels au Sud et les terres de la famille Deishoka au Nord. Occupant l'ancien territoire de Togeiki, Torubo s'est toutefois vu couper son accès à la Mer Intérieur et ne possède qu'un accès restreint à l'océan.

Le clan Soitano bénéficie d'un climat sec et excessivement chaud. Cette nation se trouve dans une zone où les températures moyennes atteignent des sommets, la température dépassant régulièrement les 70°C, une chaleur difficile à supporter même pour un saurien.

Ajoutez à cela la presque inexistence de cours d'eau associée à un vent au souffle brûlant et vous comprendrez pourquoi Deishoka ne s'est pas véritablement battu pour obtenir le contrôle de ces terres. De ce fait, il est compréhensible que la majeure partie de la population se soit réfugiée sur les pentes abruptes de l'Oteinote, moins chaudes et plus fertiles.

Ici et là se trouvent toutefois quelques villes, habitations précaires entassées autour d'un oasis. Seule Kayumashi se dresse au milieu des plaines désertiques, tel un défi lancé à la nature hostile des lieux.

## RESSOURCES

Les terres de cette famille sont pauvres et quasiment stériles. Composées en grande partie d'immenses régions désertiques, réussir à cultiver quoique ce soit relève du miracle. Malgré tout, de petites villes émergent ici et là de ces étendues sablonneuses. L'eau y est aujourd'hui encore considérée comme un bien précieux et la gaspiller peut, selon les régions, être passible de peines judiciaires très lourdes.

C'est donc tout naturellement que la population se masse sur les pentes raides et escarpées des Monts Éternels. Les terres n'y sont pas forcément plus riches mais le climat y est moins rude et l'eau plus abondante. S'adaptant à la montagne, les agriculteurs ont dû tailler la roche, forcés d'adopter une culture en terrasses afin de gagner de l'espace et d'économiser le précieux liquide.

## POINTS D'INTERET

### Kayumashi

La Cité de Sable se dresse aux portes de la mer du même nom, faisant face à la Cité Blanche. Située dans l'un des emplacements les plus chauds de la planète, elle est relativement bien protégée de ces températures extrêmes par une gangue de roches dans laquelle elle se trouve encastrée. Ce cercle de pierre, haut de presque cent mètres et épais de plus de 150 forme une véritable muraille autour la ville, la protégeant non seulement des éléments naturels mais aussi des nombreuses tentatives d'invasion dont elle fut l'objet. En outre, elle lui confère une bonne protection contre le soleil brûlant. Bien que le cœur de la cité soit pleinement exposé, sa périphérie, à l'ombre des parois rocheuses, bénéficie de conditions plus clémentes et la température y est généralement inférieure de presque 15°C.

L'enceinte naturelle de Kayumashi dispose de trois ouvertures : la première au Sud, la seconde à l'Est et la troisième à l'Ouest. Ces passages sont reliés entre eux par trois routes se rejoignant au centre de la ville et la séparant en trois parties distinctes. Le plus grand est le quartier Nord. Lieu de vie des citoyens, il est possible d'y trouver de nombreuses boutiques, maisons de jeux et tavernes, le tout de haut standing.

Le second est celui des tokashinos et se situe dans la partie Sud-ouest. Contrairement aux autres quartiers, celui-ci évolue en permanence aussi est-il difficile de s'y retrouver. Maisons de passe, tripots, les conditions de vie y sont difficiles et cela se ressent. Rues labyrinthiques, habitations délabrées, il est de loin l'un des pires tableaux que l'on puisse faire de la société karito.

Le dernier quartier se trouve au Sud-est et correspond au lieu de vie des étrangers et des visiteurs. Beaucoup plus récents, il est l'exact contraire des quartier Sud-ouest. Hautes tours luxueuses, longues avenues richement décorées, tout est prévu pour que les individus visitant Kayumashi s'y sentent à l'aise.

Très différents les uns des autres, ces trois quartiers ont pourtant un point commun : la répartition des populations en leurs seins se fait en fonction de leurs richesses. Les individus les plus démunis se retrouvent souvent dans les zones situées près du centre de la ville, là où il fait le plus chaud et où le soleil fait presque disparaître toute trace d'ombre. Les populations les plus riches occupent quant à elles les zones situées aux pieds des parois rocheuses.

La place étant restreinte, chaque parcelle de terrain est utilisée, y compris l'intérieur de la muraille naturelle de la cité. Celle-ci a en effet été creusée au fil des générations pour être peu à peu aménagée en lieux de vie. Formant un demi-cercle presque parfait, se trouve au Nord le quartier des nobles, surplombant celui des citoyens. En son centre trône le palais familial, facilement identifiable par sa haute tour pointue s'élevant à trois cents mètres et dominant l'ensemble de la ville. Faisant également office

d'antenne de communication avec le reste de l'empire, elle est avant tout le symbole de la classe dirigeante sur le peuple, projetant son ombre sur lui à longueur de journée. C'est d'ailleurs sous ce quartier, bien à l'abri sous la montagne, que se trouve la nappe phréatique principale de la ville.

L'enceinte Sud-ouest a été creusée afin d'accueillir des sites de production, de dépôts de matériels ainsi qu'une réserve d'eau secondaire. La partie Sud-est faisait elle aussi office de réserves jusqu'à ce qu'elle soit reconvertie en astroport, divers accès ayant été forés en son sommet et sur sa face externe.

Bien qu'aujourd'hui Kayumashi soit protégée par un bouclier énergétique s'étendant sur toute la surface interne de son anneau de pierre, de nombreux systèmes de protection antiques ont été conservés, comme ses six portails de fer. Les accès à la ville sont ainsi équipés à chacune de leurs extrémités de deux portes de métal aussi haute que les falaises auxquelles elles sont rattachées. En cas de nécessité, ces deux battants se referment et un assaillant, s'il devait réussir à percer le premier portail, aurait toutes les chances de se retrouver coincé devant le second, prit au piège au fond d'un ravin aux parois infranchissables.

Véritable forteresse, Kayumashi pourrait être vue comme une allégorie de la famille Torubo : exposée en pleine lumière, ses habitants évoluent pourtant dans l'ombre, bien à l'abri des regards indiscrets, dissimulés qu'ils sont par derrière voile épais et impénétrable.

## Mer de sable

La Mer de Sable est une immense étendue désertique couverte d'un sable si fin que le moindre coup de vent est capable de charrier des dunes entières, donnant l'impression d'avoir face à soi un incroyable océan minéral. À tel point qu'un marin qui y serait confronté ne serait guère dépaysé, pouvant y affronter vagues de sable gigantesques et autres tourbillons.

Cette région désolée possède les températures les plus élevées de la planète et aucune espèce n'a jamais pu s'y développer. À sa surface en tout les cas. Une variété de vers, appelés murènes des sables, est parvenue à s'adapter à ses profondeurs. Totalement aveugle, ces créatures, dont la longueur peut dépasser les vingt mètres, sont pourvues d'un système de sonar et capables de détecter la moindre vibration. Évoluant à plusieurs mètres sous la surface, elles remontent de temps à autre afin de se nourrir d'un voyageur égaré. Les espèces les plus petites peuvent quelques fois être domestiquées. Mesurant quatre à six mètres, elles se reconnaissent aux tâches brunes pigmentant leur corps blanchâtre. Malgré tout, leur caractère imprévisible et leur agressivité en font des monstres redoutables. Particulièrement appréciés des contrebandiers, ceux-ci les utilisent afin de traverser la Mer de Sable en toute discrétion.

L'autre point d'intérêt du lieu est son réseau de plateformes abandonnées. Fut une époque où un jeune

chef de clan ambitieux du nom d'Isenaga Tekiru Togeki voulut créer une voie d'accès reliant sa capitale à la Cité Blanche. D'immenses piliers surmontés de plateformes furent donc profondément ancrés dans le sable, reliés entre eux par de longues passerelles qui devaient à terme être remplacées par de solides routes. Ce projet démentiel sut séduire les investisseurs et des quatre coins de l'empire, des donateurs offrirent des fonds afin de se procurer leurs propres plateformes. Entrepôts, comptoirs, un projet de ville vu même le jour et en l'espace d'une dizaine d'années, les abords Sud de la Mer de Sable étaient parsemés de pylônes.

Chaleur insupportable, effondrement de structures, accidents à répétition, attaque de murènes et pillards, ces événements firent vaciller ce projet et le départ du clan Togeki finit de l'achever complètement. Aujourd'hui, ces structures ne sont plus que les vestiges d'une époque révolue. Laisserées à l'abandon, elles servent de repères pour les nombreux hors-la-loi qui sillonnent la région et comme point de chute pour les proscrits du clan.

Ce domaine n'a toutefois pas que des désavantages et des individus ingénieux ont su l'exploiter avec brio. C'est ainsi que fut mise au point la grande course de la Mer de Sable. Ce rallye populaire dans l'empire entier voit s'affronter des pilotes chevronnés, manœuvrant des nacelles tractées par un système de propulsion à base de vis sans fin. Très rapides, ces engins filent à une vitesse vertigineuse dans le désert, slalomant entre les piliers, esquivant les attaques imprévisibles des vers et affrontant les nombreux autres dangers que cette région abrite. La course est risquée et riche en sensations fortes. Dans un milieu où la moindre panne peut être fatale, où il faut savoir se méfier de ses concurrents, prêts à tout pour remporter la victoire, être pilote n'est pas une chose aisée. Cependant, gloire et richesse attendent celui qui saura dompter le désert.

## PHILOSOPHIE

Les membres de ce lignage n'aiment guère les oppositions directes. Discrets, ils préfèrent séduire leurs interlocuteurs afin de les influencer subtilement plutôt que de chercher à s'imposer ouvertement.

Beaucoup voient les Torubos tels des parasites, s'accrochant aux individus jusqu'à les dépouiller, les vider totalement de leurs secrets. Eux se voient plutôt comme de fins stratèges, préférant se faire de leurs ennemis des alliés pour mieux les contrôler, même si cela requiert parfois d'avoir recourt à des procédés répréhensibles.

Dans tous les cas, ils n'ont cure de leur image, leurs actions n'ayant qu'un seul but : servir au mieux la cause de l'Empereur. Et de cela, ils ne s'en cachent pas.

## MILITAIRE

Torubo possède une solide armée, pas la plus

# EMPIRE

impressionnante certes mais elle ne semble rien avoir à envier à ses aînés. Infanterie, flotte navale, aérienne et spatiale, cette nation se trouve être bien équipée et est l'une des rares à encourager l'utilisation d'armes de combat à distance.

Toutefois, sa véritable force, elle l'a tient de ses commandos d'élite, agents de l'ombre agissant dans le plus grand secret. N'ayant pas d'existence officielle, leur rôle est de précéder le passage des armées régulières, de leur préparer le terrain. Espionnage, assassinats, leurs missions sont variées, toujours dangereuses, les obligeant souvent à opérer seuls, derrière les lignes ennemis. Guerriers anonymes oubliés par l'histoire, une rumeur circule, affirmant qu'il s'agirait en vérité des héritiers des Kirishogas.

## SOCIAL

Bien que jeune, cette famille se montre fidèle aux vieilles traditions. S'en trouve ainsi une classe dirigeante forte, s'appuyant sur une classe ouvrière des plus démunies, avec entre les deux les citoyens, obligés de nager entre deux eaux.

Ces derniers bénéficient de conditions sociales bien plus aisées que dans la plupart des autres nations de l'empire mais savent quelle est leur place. De plus, connaissant les conditions de vie difficiles des tokashinos, ils savent qu'ils ne tireront aucun intérêt à contrarier leurs seigneurs.

Les mungens quant à eux sont assez peu appréciés. Fouinant dans les nombreuses affaires de cette lignée, ils sont souvent considérés comme des troubles fêtes par la noblesse, du moins officieusement. Car officiellement, comme toujours, la réalité est toute autre. Fières représentant de l'Empereur, ils sont traités avec tous les égards dus leur rang.

## TOGEKI

**Famille dominante :** Tekiru

**Capitale :** Otenmashi

**Idéal :** Pondération +4



Clan mineur subissant l'influence de Soitano, Togeiki n'avait jamais véritablement eut l'occasion de se démarquer dans la riche histoire de l'empire, ne brillant ni par sa politique, ni par son économie, encore moins par ses faits d'armes.

La situation changea toutefois lorsqu'en -7.052,

Isenaga Tekiru Togeki, son dirigeant, annonça son souhait de quitter Karita pour Karitari. Il céda l'ensemble de son domaine à celui qui, quelques mois plus tard, fondera Torubo. Avec l'aide des elyannes, il embarqua alors en direction de la terre promise suivit de ces fidèles, ceux refusant de le suivre se faisant intégrer au sein de la nouvelle famille.

Dominé par la famille Tekiru, le domaine de Togeki s'étend sur toute la surface de la lune jumelle, planète presque entièrement recouverte de déserts.

Les membres de ce clan sont de tailles moyennes mais se démarquent de leurs congénères par la couleur jaunâtre de leurs écailles.

## SAITESHIRO

**Population :** environ 316 millions

**Capitale :** /

**Idéal :** Désintéressement +4

**Compétences d'école :** Armes longues, Coutumes, Équitation, Esquive, Herboristerie



Cette famille mineure est la seule de tout l'empire à ne pas s'être encore sédentarisée. S'organisant sous la forme de tribus nomades, elles parcouraient les déserts de Karita et continuent aujourd'hui à traverser ceux de Karitari. Jouant le rôle d'explorateurs, ses membres permirent de mettre à jour les nombreux vestiges d'une civilisation aujourd'hui disparue et antérieure aux karitos.

S'occupant de vivre sa propre vie, elle ne marqua guère l'histoire, trop occupée à survivre dans les contrées hostiles formant son quotidien. Ses techniques de survie et sa connaissance du terrain en font pourtant un élément essentiel du clan sans qui Tekiru aurait eut bien du mal à traverser les âges, notamment lors des tentatives d'invasion répétées orchestrées par Soitano et plus particulièrement par la famille Deishoka.

L'on dit de la famille Tekiru qu'elle contrôle l'ensemble de la planète. Dans les faits, son territoire ne s'étend qu'aux oasis et autres points d'eau. Les véritables rois de ces contrées arides sont sans nul doute les membres de Saiteshiro.

## GEOGRAPHIE

La température de la planète est relativement élevée, cette dernière ne connaissant qu'une seule saison : l'été. La nuit pourtant, le temps se refroidit rapidement, atteignant presque 0°C.

À cela s'ajoute les éprouvantes tempêtes de

sable, surgissant brusquement pour emporter avec elles tentes et provisions, ne durant que le temps nécessaire pour disloquer les convois de caravanes.

## RESSOURCES

Cette famille ne possède que peu de ressources. Parcourant inlassablement le désert à la recherche d'artefacts à négocier, elle ne s'embarrasse en rien de choses inutiles et superflues. L'eau est bien entendu leur possession la plus précieuse. Sans elle, une caravane n'aurait pas le moindre avenir.

Les bêtes, qu'elles servent de montures, à tracter les chariots ou qu'elles soient destinées à servir de repas, revêtent également une importance toute particulière, les terres désolées n'abritant que peu de vies. Les membres de Saiteshiro s'avèrent donc de grands éleveurs et chaque tribu emporte toujours avec elle un impressionnant cheptel avant chacun de ses voyages.

Son économie fonctionnant sur le troc, comme l'ensemble du clan Togeki, elle échange les vestiges qu'elle découvre au gré de ses errements dans le désert contre nourriture et fourniture afin de préparer ses prochaines excursions.

## POINTS D'INTERET

### Tokigensuiten Saiteshiro

Cette famille ne possède pas de capitale à proprement parler mais plutôt une caravane principale du nom de Tokigensuiten Saiteshiro. Réunissant les membres dirigeants de la famille, elle se trouve riche de plusieurs milliers d'individus, se déplaçant presque chaque jour dans le désert. Elle reste néanmoins facile à pister, notamment grâce aux allées et venues incessantes des marchands la fréquentant. De plus, au vue de l'importance de sa population, elle dégage constamment un immense nuage de poussières, visible des kilomètres à la ronde.

Ici, point d'organisation selon le rang des individus, même si les classes les moins aisées ont tendance à se retrouver en périphérie du cortège, près du bétail. Cependant, aucune loi n'interdit à un simple éleveur de planter sa tente à côté de celle du chef de famille.

La plupart des résidents permanents de cette caravane se connaissent. Aucune difficulté pour eux à se déplacer d'abris en abris afin d'y retrouver des amis. En revanche, pour celui qui ne connaît pas les lieux, cela relève d'une toute autre paire de manches. Organisé de façon anarchique, le camp évolue sans cesse, en plus de grouiller d'une activité frénétique, de jour comme de nuit. Il n'est pas rare qu'une grand-place, au centre de laquelle brûlait encore la veille un grand feu, réchauffant voyageurs et négociants venus partager leurs repas, chantant et dansant tels des frères, soit subitement transformée le lendemain en enclos à bestiaux.

## Ruines

Selon les études menées, il semblerait que Karitari n'ait pas toujours été un désert inhabité. Le parcourant sans relâche depuis de nombreuses générations, les membres de la famille Saiteshiro y ont découvert d'innombrables ruines confirmant qu'une civilisation avancée s'était autrefois installé en ces lieux.

La nature de ces êtres mystérieux reste à ce jour totalement inconnue, les vestiges découverts datant de plusieurs millions d'années. Quelques fois, les explorateurs karitos arrivent à mettre à jour de vieux artefacts. La plupart s'avèrent inutilisables car en partie détruits ou d'un fonctionnement trop complexe.

Les plus grandes ruines découvertes à ce jour sont celles de Tendoru Sheka. Situées dans l'hémisphère Sud, dans une zone où la température chute rarement en-dessous des 55°C, elles s'étendent sur plus de 70 kilomètres. Vestiges d'une cité beaucoup plus grande, les rumeurs prétendent que son sous-sol serait parcouru de longs tunnels qui ne demanderaient qu'à être explorés.

## PHILOSOPHIE

Le clan Togeki a toujours été considéré comme un clan mineur dans l'histoire de l'empire, la famille Saiteshiro reste conforme à cette tradition, se contentant de traverser les âges comme elle traverse les déserts, fidèles aux valeurs de ses ancêtres.

Les sages des tribus enseignent ainsi aux jeunes karitos l'importance de ne pas s'encombrer du superflu, que ce soit lors des expéditions ou dans leur vie quotidienne. Un conte populaire narre à ce propos les aventures tragiques d'un noble richissime perdu dans les terres désertiques, incapable de survivre malgré l'immensité de sa fortune. Plus qu'aux biens matériels, les membres de Saiteshiro s'attachent à ce qu'ils jugent être les seules et véritables valeurs existantes, celle de la fraternité et de l'entraide.

## MILITAIRE

Saiteshiro ne possède pas d'armée de métier. Pour la simple et bonne raison que chacun se trouve être un combattant né, entraîné depuis sa plus tendre enfance à tenir une arme, comme le veut la tradition.

Tous sont ainsi capables de se battre lorsque cela est nécessaire et savent faire preuve d'une autodiscipline remarquable, les membres d'une même caravane étant capables d'agir comme un seul karito.

## SOCIAL

Il n'existe ici que peu de différences entre les membres de la noblesse et les simples civils. La caravane est une grande famille et chacun y a sa place, quelles que soient ses origines. Il n'est donc pas rare d'y voir nobles

et tokashinos travailler de concert à décrotter une monture après une longue journée de marche.

Les rivalités entre la royauté et les fonctionnaires sont rares. Ces derniers, peu nombreux, jouissent même d'un statut privilégié puisque dispensés des tâches les plus courantes, tels que s'occuper des bêtes, des abris ou préparer le repas. Il paraît évident que ces fonctionnaires ont des tâches bien plus importantes à s'occuper mais ici, la coutume veut que même les nobles participent activement à l'organisation d'un campement.

## TEKIRU

**Population :** environ 430 millions

**Capitale :** Otenmashi

**Idéal :** Couardise +2

**Compétences d'école :** Armes longues, Esquive, une compétence de combat à distance au choix, une compétence de Communication au choix, une compétence d'Haïlité au choix



Il y a de cela plus de 9.000 ans, le clan Togeki dans sa quasi-totalité décida de suivre son chef, Isenaga Tekiru Togeki, après que celui-ci ait été le témoin d'une illumination.

Avec l'aide des elyannes, tous s'en allèrent alors vers la planète jumelle de Karita et s'y installèrent.

Isenaga avait autrefois beaucoup fait parler de lui, notamment lors de la construction de la route qui aurait dû relier Kayumashi et Tekyomashi. Après ce fiasco, beaucoup chez les nobles pensèrent qu'il aurait prit une retraite anticipée afin de se faire oublier. Il n'en fut rien. Bien au contraire même. Il invita son propre peuple à quitter ses terres pour aller s'installer sur une planète désertique jusqu'alors inexplorée. Pour ses détracteurs, Isenaga avait complètement perdu l'esprit et tous pensèrent qu'il s'y rendrait seul. Pourtant, ce fut presque l'ensemble de ses sujets qui le suivit, abandonnant richesses et possessions pour redémarrer une nouvelle vie sur Karitari. Ce noble était connu pour sa folie des grandeurs. Pourtant, le charisme dont il savait faire preuve, sa gestuelle, ses talents oratoires faisaient qu'il était capable d'enflammer les foules en quelques mots. Pour ses détracteurs, cet exode tomba à point nommé après l'échec de son projet de colonisation de la Mer de Sable.

Une fois arrivée sur place, la famille Tekiru s'installa autour de la seule étendue d'eau d'envergure de ce caillou, y développant une gigantesque mégalopole. D'une manière générale, elle prit d'ailleurs le contrôle de quasiment tous les points d'eau de la planète, laissant Saiteshiro à une vie d'errance.

Quelques années plus tard, lorsque les elyannes fuirent le système et que Tengoku Karitoban décréta l'interdiction de recourir aux technologies nouvelles, c'est le clan tout entier qui se retrouva isolé, forcé de détruire les navettes qui l'avaient conduit jusqu'ici. Seuls les systèmes de communication furent conservés afin de garder un contact régulier avec la planète mère.

Cet isolement forcé fut dur à accepter les premières années mais la relative indépendance qui en découla atténua cette sensation, en particulier chez les membres de la royauté qui purent asséoir un peu plus leurs pouvoirs. Une lutte permanente se déroule donc entre les aristocrates et les mungens, soucieux de faire perdurer l'image du Karitoban, même en cet endroit perdu.

## GEOGRAPHIE

Karitari est une planète désertique parsemée de rares oasis. Relativement plane, ses plus hautes montagnes ne s'élèvent guère plus qu'à 2.000 mètres de hauteur.

Dans son hémisphère Nord se trouve un immense lac d'eau douce, à peine plus petit que Tomagisho. Les températures sont élevées, atteignant les 60°C en moyenne. Des températures plus élevées règnent sur Seiokomi mais ici, elles s'avèrent constantes tout le long de l'année. La végétation se trouve ainsi faite de plantes grasses et buissons desséchés tentant tant bien que mal de survivre dans ces contrées arides.

Les tempêtes de sable sont fréquentes et constituent la principale intempérie des lieux. En de rares occasions, le ciel se couvre et en tombe quelques timides gouttes de pluie, goulûment englouties par la terre sèche. Cette sécheresse permanente n'est pas sans poser un problème à très long terme car ces précipitations suffisent à peine à renouveler l'eau du lac consommée par les habitants d'Otenmashi dont le niveau baisse constamment et de plus en plus rapidement au fur et à mesure que la population augmente.

## RESSOURCES

Le commerce avec Saiteshiro représente la principale source de revenu de cette famille. Contre du matériel, de l'eau et de la nourriture, cette famille vassale troque les trésors qu'elle découvre régulièrement dans le désert. Troque car ici, l'usage de la monnaie a été abandonné depuis longtemps.

## POINTS D'INTERET

### Otenmashi

Otenmashi, la Cité d'Or. S'inspirant des anciennes yourtes utilisées par leurs ancêtres, les architectes de Tekiru ont bâti une ville aux bâtiments circulaires. L'organisation même de la cité n'est que virages. Très difficile de s'y repérer pour celui qui la découvre, cette dernière

ressemblant, lorsqu'elle est vue du ciel, à un labyrinthe unicursal.

Chaque bâtiment voit ses murs enduits de chaux comme il est coutume de le faire au sein du clan Soitano, donnant à la cité un aspect blanc éclatant. Les toitures sont caractéristiques de cette famille, dôme doré surmonté d'un long pic couvert d'or. Reflétant la lumière du soleil tout le long de la journée, cette particularité est bien plus qu'un choix esthétique. Elle permet aux voyageurs de repérer Otenmashi à plusieurs dizaines de kilomètres de distance grâce à la lumière du soleil qu'elle reflète. La ville se transforme ainsi en un point de repère indispensable, véritable phare émergeant de cette immensité sablonneuse.

## Temple de l'eau

Ainsi nommé, ce réservoir gigantesque s'étend sous toute la cité d'Otenmashi. Développé sur des plans proches de ceux de la ville, il est un véritable labyrinthe de coursives et d'arches de pierres taillées à même la roche. Son but : recycler les eaux usées et stocker l'eau potable afin d'alléger les prélèvements effectués sur le lac.

Son accès est strictement réglementé mais pour qui a déjà eut la chance d'y pénétrer, le spectacle qui s'offre aux yeux est tout bonnement extraordinaire. Voir l'éclat de sa lampe se refléter à la surface limpide d'une eau turquoise s'étendant à perte de vue jusqu'à disparaître dans l'obscurité...

Perle d'Otenmashi, il fait la fierté des habitants de la cité, bien que les ouvriers qui y travaillent s'accordent à dire que la température qui y règne est bien trop basse.

## PHILOSOPHIE

Cette famille n'aime que peu l'agitation et ses membres éviteront tant qu'ils le pourront de trop s'impliquer, préférant esquiver le danger plutôt que de l'affronter. Peut-être est-ce là l'une des raisons pour laquelle ils décidèrent de partir s'installer sur Karitari, loin des guerres de clans et des frasques de la cour impériale.

Des familles comme Soshu, Kanetoshi ou Saotome ont souvent décrit les Tekirus comme des lâches. Question de point de vue. Eux se voient plutôt comme des êtres sages, préférant laisser passer la tempête tout en essayant de tirer le meilleur profit de la situation.

## MILITAIRE

Plutôt que militaire, il serait plus juste de décrire les forces armées de Tekiru comme des gardiens de la paix. En effet, de part son isolement, cette famille, et le clan en général, ne connut pas le moindre conflit depuis son exil.

Elle accuse en outre un fort retard technologique, ses membres se battant la plupart du temps comme le faisaient autrefois leurs ancêtres, perchés sur de hautes montures, brandissant arcs et lances, chargeant en poussant de

terribles cris de guerre, tels des sauvages.

## SOCIAL

Sur ce plan, cette famille est restée des plus fidèles au modèle traditionnel, cela malgré la présence des mungens faisant leur possible pour maintenir l'autorité du Karitoban. L'isolement dans lequel cette société se retrouvait éclipsa peu à peu l'influence de l'Empereur et à plusieurs reprises, l'aristocratie essaya de renverser cet ordre, sans véritable succès.

Maintenant que le programme spatial karito a repris, les choses se sont quelque peu tassées même si les autorités impériales éprouvent toujours le plus grand mal à s'imposer.

# ORGANISATION SOCIALE

Dans ce chapitre, vous découvrirez l'organisation de la société karito, de ses plus hautes strates aux plus basses en passant par les postes clés la constituant.

## CLASSES SOCIALES

La communauté karito se divise en plusieurs couches sociales définissant la place et la fonction de chaque individu. Aménagée de manière pyramidale, à la base de cette société se trouve les tokashinos, puis les citoyens et enfin les nobles, tous étant dominés par le Karitoban, l'Empereur.

### TOKASHINO

Tokashino se traduit littéralement par Sans-nom. Ce terme désigne la frange sociale la plus basse de la population mais aussi la plus importante, représentant plus de 70% des karitos. Leur condition est liée à leur absence quasi-totale d'éducation, qu'ils n'aient pas eut les moyens de fréquenter une école impériale ou qu'ils ne soient pas parvenus à en sortir diplômés.

Depuis la Révolution, leur sort s'est quelque peu amélioré mais un long chemin reste encore à parcourir, sans compter que dans beaucoup de familles, les aristocrates ont encore le droit de vie et de mort sur eux.

Cette classe sociale a pour mission de s'occuper des tâches les plus rudes, les plus ingrates et ses membres sont la plupart du temps au service d'un employeur, qu'il soit noble ou citoyen.

Il est possible de distinguer deux sous-genres au sein de cette caste : les nakas et les ashinakas.

### NAKA

Sous ce terme se traduisant par « Peuple » se cache la plus grande partie de la population karito. Selon de récents recensements, les nakas composeraient plus de 80% des tokashinos.

Ces individus ne disposent d'aucune autorité et se trouvent être au service de nobles, plus rarement de

citoyens aisés. Travailleurs de la terre, ouvriers, manutentionnaires, ils ont à leur charge les travaux les plus éreintants. Beaucoup sont également employés comme domestiques mais leur sort n'est en rien plus enviable. S'ils jouissent parfois d'un meilleur confort matériel, ils doivent souvent faire face aux sautes d'humeur de leurs employeurs et peuvent se retrouver à la rue, totalement démunis, du jour au lendemain.

Les nakas ont l'interdiction formelle de manipuler ou de porter une arme. De même, la pratique d'un quelconque art martial est totalement prohibée sous peine de lourdes représailles de la part des autorités royales. La raison la plus évidente à cela est qu'ainsi, les castes supérieures n'ont pas à craindre d'éventuelles révoltes. Du moins leur est-il plus aisé d'écraser les mouvements contestataires, limitant ainsi les risques de soulèvements de masses.

La deuxième raison de ces interdits est la dépendance. De nombreux bandits sillonnent encore les terres impériales. Ne pouvant se défendre seuls, les nakas doivent alors compter sur leurs seigneurs pour les protéger. Ces lois sont observées scrupuleusement par les masses concernées, soucieux des répercussions que cela pourrait avoir sur leur personne et leur famille. Pourtant, l'insécurité ambiante les pousse à développer en secret diverses techniques de combat, sous couvert de danses traditionnelles la plupart du temps, ou à trouver des applications guerrières aux objets usuels.

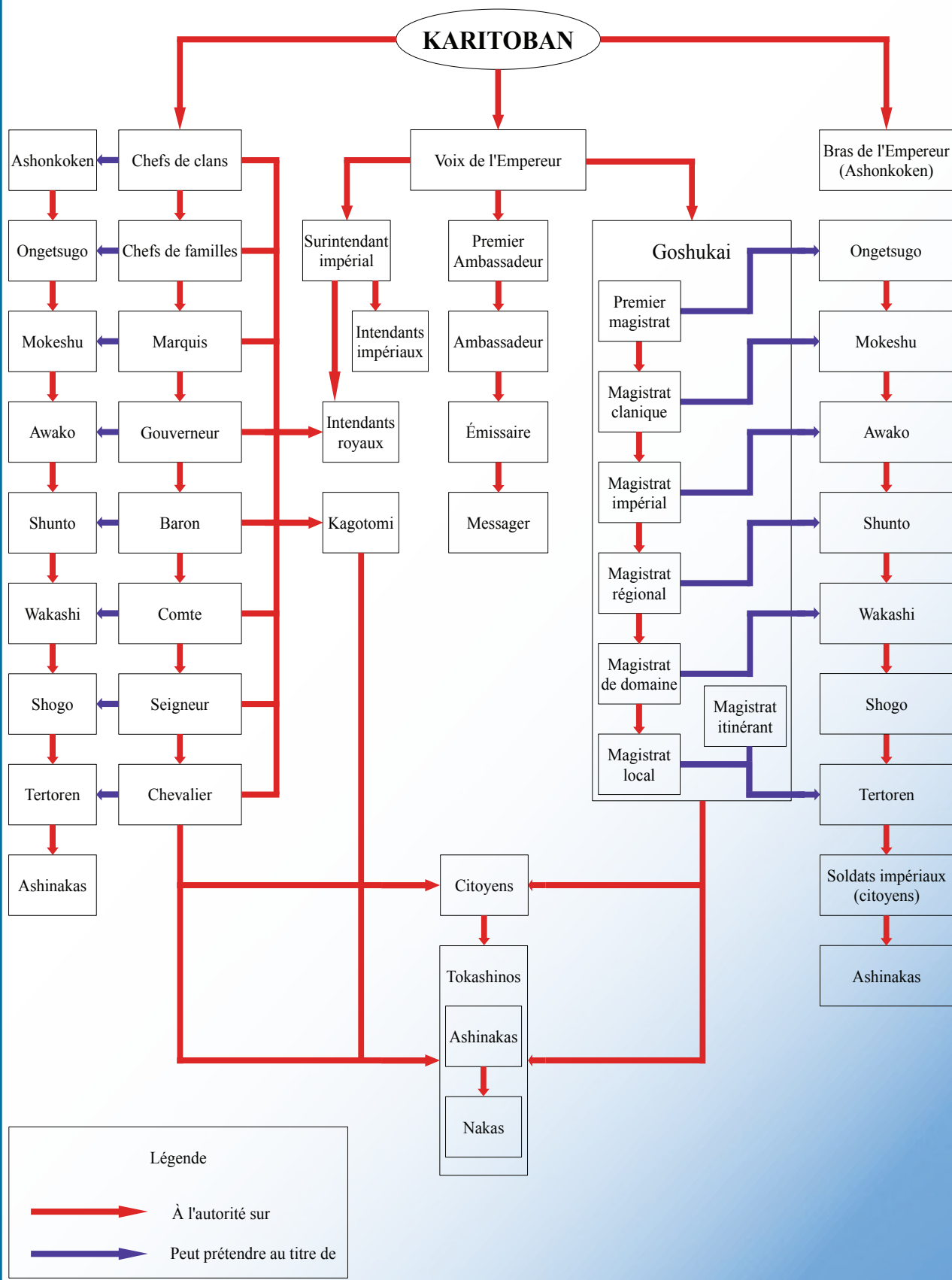
### ASHINAKAS

Les Ashinakas, ou Peuple Armé, sont d'un rang légèrement supérieur aux nakas car autorisés à porter une arme. Qu'ils aient été enrôlés de force ou se soient portés volontaires, ils sont automatiquement incorporés aux armées du noble dont ils dépendent ou mis à la disposition des fonctionnaires locaux par celui-ci, assurant leur protection.

Formés sommairement au maniement des armes et aux manœuvres, ils forment le gros des armées car faciles à remplacer et peu onéreux d'une manière générale. En temps de paix, ils se trouvent au service du Kagotomi ou du Goshukai, les aidants à assurer la sécurité des terres.

# ORGANISATION SOCIALE

La partie suivante vous présentera de manière schématique l'organisation sociale karito.





# ORGANISATION SOCIALE

Ils peuvent également être engagés par un particulier afin d'assurer la sécurité de sa personne ou de ses biens.

Lorsqu'il se trouve intégré au sein d'une armée, un ashinaka doit effectuer un service minimum de quinze années. Au terme de cette période, il aura le choix entre s'engager une nouvelle fois pour une période équivalente ou revenir à la vie civile, perdant son titre et sa maigre solde pour redevenir un simple naka.

De par son statut, un ashinaka dispose d'une certaine autorité sur les simples nakas. Certains n'hésitent pas à en abuser mais la plupart se souviennent d'où ils viennent et savent que leur rôle est de protéger les plus démunis.

## CITOYENS

Les citoyens sont des individus ayant eut la chance d'étudier au sein des écoles impériales et d'en sortir diplômés. Se situant à mi-chemin entre les tokashinos et la noblesse, ils sont des individus libres et instruits. Non pas que les sans-noms soient asservis aux aristocrates mais la misère dans laquelle ils sont entretenus ne leur permet guère de voyager afin de s'établir sur les terres d'une nouvelle famille.

Par ailleurs, les citoyens peuvent prendre des tokashinos à leur service. Les employant comme serviteurs ou gardes du corps, ils ont l'obligation, tout comme les nobles, de les rémunérer pour leur travail et de les entretenir, eux et leurs familles.

Les citoyens forment un peu moins de 20% de la population karito. Fuyant les villages pour les villes et les plus grands centres urbains, ils sont à la tête de la plupart des commerces et industries. Une partie d'entre eux sont même au service direct du Karitoban, portant le titre convoité de mungen.

## NOBLESSE

La noblesse constitue moins de 5% de la population. Cette caste privilégiée régna en maître absolu de nombreux siècles sur Seiokomi, jusqu'au déclenchement de la Révolution et l'avènement des fonctionnaires impériaux. Malgré le fait que leurs pouvoirs en soient ressortis amoindris, les aristocrates dominent toujours la scène politique et jouissent d'une autorité sans commune mesure.

Cette classe sociale se divise elle-même en plusieurs niveaux, du simple chevalier errant de villes en villes, louant ses services aux plus offrants, aux chefs de clans régnant sur plusieurs centaines de milliers de sujets.

Le titre de noble est héréditaire, se transmettant de parents à enfants. De fait, un aristocrate n'en en aucune manière obligé de sortir diplômé d'une quelconque école. Son sang, et non son mérite, lui confère toute sa légitimité.

Il est possible pour un noble d'accéder à un titre

plus glorieux. La chose est rare et ne peut être concédée que par un membre de la royauté d'un rang supérieur. Dans ces conditions, l'individu se voit octroyer des terres et des responsabilités en conséquence.

À l'inverse, il peut être déchu de ses titres et de ses biens en des cas exceptionnels, tout comme il peut décider de les abandonner, devenant de ce fait un simple citoyen.

## ORGANISATION IMPERIALE

Dans cette partie, vous trouverez une description complète de l'organisation impériale ainsi qu'une présentation détaillées des principales fonctions qui la compose.

## EMPEREUR

L'Empereur, Karitoban en langage karito, est la personnalité la plus puissante de l'empire. Figure politique et militaire, leader religieux, ses attributions sont nombreuses et sa tâche des plus lourdes. Il se doit en effet d'assurer la cohésion de son peuple malgré les nombreuses dissensions qui l'agitent et le mener sur la voie souhaitée par l'Ancêtre.

Le rôle d'Empereur n'est pas aisé. Sa voie faisant office de loi, il se doit de mesurer chacune de ses paroles. Une phrase, une remarque, même anecdotique, peut se révéler lourde de conséquences et avoir de graves répercussions. Pour cette raison, le Karitoban doit toujours faire montre d'un grand sang-froid et toujours mesurer ses paroles comme sa gestuelle.

Sa fonction première est gérer la vie politique de son empire. À cette tâche déjà très prenante aux vues de ses dimensions s'ajoute la nécessité de maintenir de bonnes relations entre les clans et de les contenter. La plupart des doléances quotidiennes dont il doit s'occuper les concernent donc, l'Empereur devant se livrer à une gymnastique quotidienne afin de satisfaire un parti sans léser l'autre, les chefs de clans étant d'un caractère des plus irascibles. Les missions de moindres envergures, il les délègue donc à sa Voix ou son Bras.

Si le Karitoban est avant toute chose le représentant du Mejisaname aux yeux du peuple, il est aussi le principal ambassadeur de la population karito face aux nations xénos. Ne leur rendant que rarement visite, chacun de ses déplacements est un spectacle impressionnant. En effet, afin d'assurer sa protection, ce sont des milliers de soldats qui sont dépêchés et une véritable flotte qui est mise en branle.

Lorsqu'un karito se voit décerner le titre de Karitoban, il le conserve jusqu'à la fin de sa vie. S'il venait à ne plus être capable d'assurer ses fonctions, sa Voix prendrait sa place jusqu'à ce qu'il aille mieux ou parte pour son dernier sommeil. Dans ce dernier cas, elle continuerait

# ORGANISATION SOCIALE

d'assurer l'intendance jusqu'à ce qu'un nouvel Élu monte sur le trône.

Lorsque l'Empereur décède, c'est tout le peuple karito qui est en deuil. Les plus grands dirigeants font le déplacement jusqu'à la capitale afin d'assister aux funérailles, le peuple fait des offrandes afin que son âme rejoigne celle de l'Ancêtre et se réincarne rapidement. Quand aux moines de la Loge, ils voyagent aux quatre coins de Seiokomi à la recherche de la nouvelle réincarnation du Karitoban. Suivant leur instinct, ils fouillent et observent à la recherche d'un individu qui présenterait des signes ou des dons exceptionnels. Il n'existe aucun critère de sélection mais une étude montre que la plupart des candidats retenus ont un âge compris entre 10 et 150 ans.

Les prétendants au titre, provenant de tous les milieux, sont réunis au temple de la Loge, à Tekyomashi. Là, ils seront soumis à diverses épreuves, l'une consistant à reconnaître des reliques ayant appartenu aux anciens empereurs, une autre à mettre des noms sur des personnalités les ayant côtoyées. Au final, seul l'un d'eux sera retenu tandis que les autres seront renvoyés vers leurs foyers. La durée de cette période d'évaluation est très variable. Parfois seules quelques semaines suffisent, d'autres fois, il faut attendre des années.

Lorsque le nouveau Karitoban est couronné, une immense fête s'étalant sur sept jours est organisée. Durant la première journée, il se voit remettre sa couronne ainsi que sa cape de bataille et son sabre avant d'être enfin autorisé à prendre place sur son trône. Les trois suivantes, les grandes figures de l'empire viennent lui rendre hommage et lui jurent fidélité. Chefs de clans, de familles, monarques mineures mais aussi mungens, ce sont des milliers d'individus qui peuvent défiler durant ce laps de temps. En échange, le nouvel Empereur leur offrira un cadeau, souvent une récompense pécuniaire en rapport avec leur rang, parfois un présent personnalisé, dès lors bien plus précieux.

Les jours suivants sont réservés aux festivités et prétextes à de somptueux banquets. Chasses, mouvements de troupes, bals, ce sont des dizaines d'activités très diverses qui sont organisées afin de distraire le public. Durant la dernière journée, il rendra publiquement hommage au Mejisaname et aux Cinq Originels avec ceux qui souhaiteront l'accompagner, mettant fin aux festivités.

Les premières années de son règne, le Karitoban pourra compter sur l'aide précieuse de sa Voix pour le seconder. Celle-ci continuera à assurer son rôle durant les cinq ans qui suivront le couronnement. Au-delà de ce délai, elle devra prendre congé et être remplacée.

L'Empereur sera formé presque tout au long de sa vie par les meilleurs maîtres de l'empire, dans des domaines aussi divers que la politique, le chant, l'histoire, la musique ou l'économie. Bien entendu, plus les mois passeront, moins la durée de ces études sera grande, lui permettant d'exercer le pouvoir de manière active.

## MUNGEN

Mungen est un titre servant à désigner un fonctionnaire impérial. Ces agents au service de l'Empereur sont chargés de représenter sa personne et de porter sa parole auprès du peuple. Si son rôle premier est d'assurer la sécurité de l'empire, il se doit aussi de remplir nombre de missions administratives. Il se doit par exemple d'écouter et de prendre note des doléances des tokashinos, des citoyens ou des aristocrates, vérifier les comptes des magistratures, s'assurer que les impôts récoltés par la noblesse locale rentrent bien dans les caisses de l'empire ainsi qu'une multitude d'autres tâches toutes aussi passionnantes.

Cette distinction fut instaurée suite à la Révolution afin de protéger et d'assurer la pérennité du nouveau gouvernement. La mise en place de cet ordre s'avéra chaotique et durant les premières années, les aristocrates se ligüèrent plus d'une fois afin de contrecarrer ces plans d'action. Ces tentatives d'insurrection furent toutes réprimées et les fonctionnaires purent asseoir leur autorité. Aujourd'hui, leurs fonctions ont évolué mais leur raison d'être reste la même : contrebalancer la puissance politique, économique et militaire de la royauté afin d'assurer la souveraineté du peuple.

Pour devenir mungen, un karito doit remplir deux conditions. La première est d'appartenir au peuple. Un noble souhaitant accéder à cette fonction se doit donc d'abandonner le moindre de ces titres et renoncer à son héritage. Cette règle exclut par ailleurs toute récompense ultérieure visant à anoblir un mungen.

La seconde modalité est de sortir haut la main du second cycle d'apprentissage du collège impérial. Beaucoup d'élèves ne vont pas jusqu'au bout de celui-ci pour plusieurs raisons. Financières tout d'abord, car tout comme les études permettant de devenir citoyen, cette seconde session est payante. Et son prix est en moyenne quatre fois plus élevé que la première. De plus, elle rallonge le temps d'étude de dix années supplémentaires, ce qui n'est pas rien, surtout en ce qui concerne les familles les plus modestes.

Toutefois, l'étudiant qui obtiendra son diplôme se verra recevoir des mains mêmes de ses maîtres un rouleau de parchemin attestant de son accession au titre de mungen. Il devra par la suite choisir sa fonction entre les différentes branches possibles avant d'être dirigé vers le poste auquel ses supérieurs l'auront affecté. À noter que ce titre n'est en aucun cas cessible. L'enfant d'un mungen est appelé à devenir un simple tokashino, à moins qu'il n'obtienne à son tour le titre de citoyen ou de fonctionnaire.

En tant que mungen, un individu ne répond en aucun cas à l'autorité royale et inversement. Néanmoins, il est nécessaire, de part et d'autre, de respecter les règles de bienséance liées aux statuts des deux interlocuteurs. Un manquement à l'étiquette ne pouvant être toléré et sujet à

# ORGANISATION SOCIALE

de fortes réprimandes. Rappelons par ailleurs qu'étant des représentants de l'Empereur, toute atteinte à leur rencontre peut être considérée comme une attaque contre le Karitoban.

De par sa fonction, un mungen est entretenu par le trésor impérial. À la fin de chaque mois, il perçoit ainsi une solde dont le montant est fixé par le surintendant et dépendant de son échelon dans la hiérarchie. De prime abord, ce salaire peut paraître modeste mais il est également nécessaire de prendre en compte les nombreux privilèges dont il jouit, comme par exemple son logement de fonction ou la prise en charge de ses frais professionnels s'ils se trouvent justifiés.

Idéalement, l'engagement d'un mungen se fait pour la vie. Il peut néanmoins être déchu de son titre après avoir commis une faute grave. Il peut également y renoncer afin de prendre sa retraite, cela après un minimum de 350 années de bons et loyaux services. Il touchera alors une maigre pension et pourra se voir attribuer un nouveau logement, laissant sa place à son remplaçant. Enfin, un fonctionnaire peut s'il le souhaite, se retirer de sa fonction avant cette échéance. Il perdra alors tous ces autres privilèges, touchant néanmoins une rente à hauteur de 5 à 50% de sa solde initiale, cela en fonction du temps passé au service de l'Empereur.

## VOIX DE L'EMPEREUR

Après l'Empereur lui-même, la Voix est certainement l'individu le plus puissant qui soit. Disposant d'un statut équivalent à celui de chef de clan, il doit coordonner l'activité de tous les services impériaux, de la gestion de la trésorerie aux diplomates et au Goshukai.

L'un de ses rôles majeurs est de faire appliquer les décisions et commandements du Karitoban mais se doit également d'expédier les affaires les plus courantes dont ce dernier ne peut se charger. C'est le cas par exemple de la plupart des doléances.

Occupant le devant de la scène politique, ce poste à hautes responsabilités n'est pourtant guère envié malgré tout le prestige qui l'accompagne. Il implique en effet que celui qui l'occupe excelle dans tous les domaines. Outre un devoir d'exemplarité, sa position ne lui permet pas de reprocher l'échec d'un individu si lui-même se sait incapable de faire mieux.

D'autre part, plus que n'importe quel agent, la Voix, lorsqu'elle prend ses fonctions, n'existe plus en tant qu'individus. Sa dévotion se doit d'être totale, se consacrant totalement à sa tâche. C'est pour cette raison qu'il perd son dake et son toka pour prendre comme simple dénomination celle de « Voix », cela jusqu'à ce qu'il quitte ses fonctions.

Le champ d'action de la Voix est très étendu bien que son domaine de prédilection reste la justice. Elle se trouve en effet proche du Goshukai et cela pour une très

bonne raison : en dehors du Karitoban, elle est la seule autorité habilitée à rendre la justice. Ainsi, elle seule peut diligenter une enquête sur un noble de haut rang, ordonner son arrestation ou prononcer sa sentence.

Outre ce rôle juridique, la Voix doit également veiller à entretenir de bonnes relations entre l'empire et la noblesse. En effet, bien que le corps des mungens ait été créé depuis maintenant des siècles, la royauté a toujours le plus grand mal à accepter l'autorité acquise par ces fonctionnaires. Supérieure du Premier Ambassadeur, sa tâche s'est depuis peu complexifiée avec l'arrivée des races xénos et la création de colonies dont le désir d'indépendance ne cesse de croître.

Lorsqu'un nouveau Karitoban est désigné ou que l'actuelle Voix ne se trouve plus en état d'assurer ses fonctions, il est nécessaire d'en nommer une autre. Pour cela, un gigantesque tournoi est organisé durant lequel ce titre est mit en jeu. Les meilleurs mungens, venus des quatre coins de Seiokomi, sont ainsi conviés à se confronter les uns contre les autres au cours d'une vingtaine d'épreuves aussi variées que le tir à l'arc, la poésie, la stratégie, la danse ou l'équitation. Les deux meilleurs de chaque défi se voient octroyer un certain nombre de points, un pour le second, deux pour le premier. Au terme de ce concours, ceux ayant cumulés au moins dix points gagnent le droit de passer une entrevue avec le Karitoban et la Voix. Celui leur ayant fait la meilleure impression sera alors désigné comme étant la nouvelle Voix.

Lorsque l'Empereur n'est plus en poste, c'est la Voix qui est en charge d'assurer la régence, voyant par la même occasion ses pouvoirs grandement augmentés. Elle conservera bien évidemment son statut jusqu'à ce qu'un nouvel héritier soit couronné. Si au cours de cette période de transition, la Voix ne s'avérait plus en mesure d'assurer son rôle, ce serait le Bras de l'Empereur qui deviendrait la nouvelle Voix. Il lui faudrait dans le même temps nommer l'un de ses généraux afin qu'il assure la régence en tant que Bras.

## BRAS DE L'EMPEREUR

Le Bras de l'Empereur a à sa charge l'ensemble des armées impériales. Hiérarchiquement parlant, il se situe juste sous la Voix et les chefs de clans mais reste toutefois supérieur aux chefs de familles. Tenant habituellement ses ordres de l'Empereur, la Voix peut également lui ordonner, bien que son autorité soit moindre.

Représentant la puissance de l'empire, il est indispensable pour le Bras d'assurer l'exemplarité de ses troupes et de sa personne, tant sur le plan physique que morale. Tout manquement pourrait être prit comme un signe de faiblesse et il se doit pour cela d'être un savant mélange de rigueur, de droiture et de justice.

Ce fonctionnaire est un spécialiste dans la plupart des domaines militaires. Arts martiaux, maniement

# ORGANISATION SOCIALE

d'armes et de véhicules, il est également expert en stratégie et en gestion. En outre, il est important pour lui d'être un excellent orateur capable d'ordonner et de galvaniser ses troupes d'un seul geste ou d'une simple parole. Bien que le rang soit moindre que celui de Voix, devenir Bras n'est pas aisé et demande un investissement tout aussi important. C'est pour cela que, tout comme elle, l'agent en fonction abandonne son nom pour ne plus être connu que sous son titre.

Il ne peut y avoir qu'un seul Bras dans tout l'empire, désigné par l'Empereur au terme d'un tournoi tout aussi spectaculaire que celui de la Voix. C'est ainsi qu'une nouvelle fois, les meilleurs combattants de l'empire sont réunis afin de participer à une série d'épreuves variées fonctionnant sur le même principe que celles de la Voix. Autrement dit, au sortir de chaque défi, deux vainqueurs sont nommés, le meilleur des deux obtenant deux points, l'autre seulement un. Ceux ayant engrangé dix points ou plus sont invités à passer une entrevue avec l'Empereur et l'actuelle Main. Au final, celui qui aura su convaincre les deux partis sera nommé nouveau Bras.

Ce concours est ouvert à tous les mungens, quelque soit leur ancienneté ou leur fonction. Bien que les participants portent majoritairement des grades tels que général ou commandant, il est possible pour un simple soldat de prétendre au poste le plus prestigieux de la classe militaire impériale. Même s'il échoue, il y a de fortes chances qu'il se fasse remarquer par ses supérieurs s'il a sut faire preuve de talents exceptionnels.

## INTENDANTS IMPERIAUX

Le rôle des intendants impériaux est de veiller à la tenue correcte des comptes de l'empire. Tout comme pour les intendants royaux, il n'existe pas véritablement de hiérarchie concernant ces agents. Chacun d'eux est nommé auprès du responsable d'une magistrature. En fonction du grade de ce dernier, l'intendant jouira d'une certaine autorité sur ses pairs ainsi que sur ses homologues royaux. En effet, si la coutume veut que les fonctionnaires n'aient aucune autorité sur les castes royales et inversement, les intendants s'avèrent être une exception.

Ces intendants sont chapeautés par un agent ayant le titre de surintendant. Aux ordres de la Voix, il gère l'ensemble des finances de l'empire et possède l'ascendance sur tous les autres intendants.

Lorsqu'une irrégularité est détectée, l'intendant doit en référer au mungen dont il dépend, ce dernier se chargeant de résoudre l'affaire. Selon la délicatesse de l'affaire, si elle venait à impliquer un noble de haut lignage par exemple, il serait également en droit de saisir le surintendant. Celui-ci serait alors en droit de dépêcher un magistrat d'une autorité supérieure, voire d'en référer directement à la Voix.

## DIPLOMATES

Les diplomates impériaux ont pour fonction d'assurer une parfaite relation entre l'empire et la noblesse. Bien souvent vus comme des simples courtisans, la mission de ces agents n'est pourtant pas de tout repos, devant évoluer dans un univers fait de faux-semblant, de rumeurs et de duperies.

Placé directement sous les ordres de la Voix, ce corps est chapeauté par le Premier Ambassadeur. Lui-même a sous son commandement plusieurs dizaines d'ambassadeurs côtoyant les cours les plus en vue de l'empire.

Considérés comme d'un rang inférieur aux ambassadeurs se trouvent ceux que l'on appelle émissaires. Fréquentant les cours plus modestes, celles des gouverneurs, des barons, des comtes et des seigneurs, ils se font également conseillers de bons nombres de mungens afin de les aider à mieux pénétrer les sphères de la noblesse.

Le dernier échelon de ce corps de fonctionnaires est celui des messagers. Comme leur nom l'indique, leur mission est de délivrer les messages de leurs aînés. Bien que simpliste en apparence, cette mission s'avère des plus ardues. En effet, certains seraient prêts à payer très chère afin de découvrir les secrets renfermés dans les mystérieux plis qu'ils transportent. Ce poste de confiance demande donc une vigilance de tous les instants

## GOSHUKAI

Le Goshukai correspond à la police impériale, chargée comme son nom l'indique de gérer tous les crimes impériaux. Son champ d'action s'étant à tout l'empire, certains magistrats ayant une autorité égale voire supérieure à celle des plus grands seigneurs.

Cette force, entièrement constituée de mungens, est entièrement indépendante des autorités royales et ne répond qu'à la Voix. À ce titre, une lutte officieuse règne depuis toujours entre ces agents et ceux du Kagotomi.

Seule exception à cette règle : la guerre. En situation de crise, le Bras peut réquisitionner tout ou partie du Goshukai afin d'incorporer ces agents à ses armées. Ceux-ci obtiennent alors un grade en rapport avec leur rang. Seul le magistrat itinérant n'est pas concerné.

## AUTORITE

Cette police est donc chargée de veiller à la bonne application des lois impériales. Elle est ainsi le seul organe apte à juger les crimes touchant de près ou de loin à l'autorité ou à la dignité du Karitoban ou de sa famille. Toute atteinte envers ses représentants et leurs familles est également considérée comme tel. Les négoce illicites et délits s'étendant à tout l'empire, tel que le trafic de stupéfiants ou de karitos, sont des crimes impériaux.

L'un des aspects de leur mission consiste également à écouter les doléances du peuple et régler leurs

# ORGANISATION SOCIALE

problèmes. Un accord tacite existe d'ailleurs entre les autorités impériales et royales : les premières se chargent des ennuis rencontrés par les citoyens, les secondes se concentrent sur les tokashinos. Malgré tout, si une affaire ne correspond pas aux critères énoncés ci-dessus, le Kagotomi peut se réserver le droit de la reprendre à tout moment. Un magistrat aura beau avoir été chargé d'une telle mission par son supérieur ou par une tierce personne, si les autorités royales demandent à prendre le contrôle de l'enquête, il sera obligé de leur passer la main. En revanche, rien ne l'empêche de leur apporter sa coopération sur la suite des événements ou d'effectuer ses propres investigations à titre officieux.

Seule l'Empereur est en droit d'autoriser un agent du Goshukai à conserver le contrôle d'une enquête dépendant normalement du Kagotomi.

## JURIDICTION

La juridiction d'un magistrat dépend de sa position. Ainsi, un magistrat local ne pourra guère pousser ses enquêtes au-delà des limites de sa ville. En revanche, son homologue impérial aura autorité sur l'ensemble des terres d'une même famille.

Chaque ville, chaque village possède une magistrature, placée sous la responsabilité de mungens du Goshukai. Le grade de l'individu placé à sa tête est calqué sur le titre du noble gérant la cité. Ainsi, la magistrature placée d'une ville contrôlée par un marquis aura à sa tête un magistrat régional. Sous ses ordres se trouveront des magistrats de domaines, eux-mêmes à la tête d'agents locaux disséminés un peu partout sur ce territoire.

Afin d'éviter un quelconque favoritisme de sa part, il est rare qu'un agent opère au sein de ses terres natales. Il est même très fréquent que les jeunes recrues soient envoyées vers des clans différents du leur.

## MAGISTRAT ITINERANT

Le magistrat itinérant est un cas à part au sein de l'organisation du Goshukai. Ne possédant pas de point d'attache, sa juridiction s'étend à tout l'empire, passant sa vie à voyager de villes en villes, allant là où le porte son instinct ou les indices.

Un magistrat ne peut ordonner à un magistrat itinérant, tout comme ce dernier ne peut lui donner d'ordre. Cependant, il est possible qu'il soit accompagné dans ses enquêtes d'autres fonctionnaires, placés sous ses ordres par leurs supérieurs. Agissant d'une manière quasi-indépendante, ces agents sont souvent amenés à évoluer en marge de la loi et sont souvent chargés des missions les plus dures. C'est pour cette raison que cet ordre n'est composé que de magistrats aguerris, comptant derrière eux de nombreuses années d'expérience.

Lors d'un conflit, ils ne peuvent être réquisitionnés. Il ne tient en effet qu'à eux de rejoindre les rangs de l'armée impériale. Là, ils revêtent un uniforme propre à leur condition et ne reçoivent pas le moindre grade. Chois-

sissant leur affectation, ils se placent sous l'entière autorité de leur supérieur militaire.

Les magistrats itinérants ne sont guère appréciés, non seulement par la royauté mais aussi par leurs pairs. Ne devant rendre de compte qu'à la Voix, il leur arrive régulièrement d'enquêter sur les agissements d'autres mungens.

## ARMÉE IMPÉRIALE

L'armée impériale est une armée de métier placée sous les ordres du Bras de l'Empereur et dont la charge est de protéger l'empire contre toutes agressions, qu'elles soient internes ou externes à ses frontières. Cette armée est totalement indépendante de son homologue aristocrate.

Composée principalement de mungens, il est également possible d'y trouver ashinakas et citoyens. Si les premiers ne peuvent y espérer un grade plus important que celui de tertoren, les seconds peuvent aisément obtenir le rang de wakashi. De plus, les soldes y sont globalement meilleures.

Les membres du Goshukai peuvent être mobilisés en temps de guerre afin de venir grossir les rangs de cette armée. En contrepartie de cette incorporation, ils reçoivent un grade correspondant à leur rang, la seule exception à cette règle concernant encore une fois les magistrats itinérants. En temps de paix, ce sont les membres de l'armée qui peuvent venir, à titre occasionnel, prêter main forte aux agents du Goshukai. De même, les meilleurs éléments ont le privilège de faire partie de la garde rapprochée de l'Empereur.

## ORGANISATION ROYALE

Dans cette partie, vous trouverez une présentation complète de l'organisation royale ainsi qu'une description détaillée de chaque grande figure qui la compose.

## HAUTE NOBLESSE

La noblesse karito se divise en deux parties : la haute et la basse noblesse. La première correspond aux chefs de clans et de familles, tandis que la seconde concerne les rangs plus modestes.

## CHEFS DE CLANS

Les chefs de clans, au nombre de cinq, dirigent chacun un ensemble de familles liées par un ancêtre mythologique commun. Se situant juste sous l'Empereur d'un point de vue hiérarchique, ils sont considérés comme égaux à la Voix.

# ORGANISATION SOCIALE

Ce titre se lègue de parent à enfant, comme n'importe quel autre titre de noblesse. Les mêmes familles sont donc à la tête des clans depuis des centaines de générations, jouissant d'une influence que plus grandes que les familles mineures.

Lorsqu'il accède au pouvoir, un chef de clan ajoute à son nom celui du clan qu'il dirige, montrant ainsi son attachement à le servir dans son ensemble. Par ailleurs, un karito ne peut être à la fois chef de clan et chef de famille.

Ce dirigeant est non seulement un chef politique, administrant l'ensemble de la vie de son royaume, mais aussi un chef militaire. Possédant ses propres armées, les liens qui l'unissent à ses vassaux lui permettent de rassembler d'impressionnantes troupes en quelques jours, pouvant sans mal rivaliser avec celles de l'Empereur. Il possède de fait le grade de général en chef des armées.

## CHEFS DE FAMILLES

Chaque clan est divisé en deux ou trois familles. Les individus la composant n'ont pas forcément de liens de parenté mais se veulent rattachés à une philosophie proche, une vision commune de leur ancêtre fondateur.

Ces familles sont représentées et dirigées par un noble, vassal direct du chef de clan. Administrant ces terres comme il le souhaite, le chef de famille se trouve être le suzerain de tous les autres nobles résidant sur ses terres.

## BASSE NOBLESSE

La basse noblesse correspond au reste de l'aristocratie, à savoir les membres de la royauté du rang de marquis et inférieur. Cette classe sociale se divise en plusieurs strates, chacune d'elles définissant l'autorité et l'étendue des terres des nobles qui les composent. Vous trouverez l'ensemble de ces titres dans la partie Hiérarchie royale située à la fin de ce chapitre.

Les bas-nobles sont chargés d'administrer au quotidien les terres de leurs suzerains. Ils ont ainsi toute latitude pour rendre la justice, collecter les impôts ou répondre aux doléances de la population.

## INTENDANTS

Les intendants royaux sont chargés d'administrer les richesses du royaume, c'est-à-dire récolter les impôts, reverser la part appartenant au Karitoban et s'assurer que les caisses de leurs suzerains soient toujours pleines. À ce sujet, la royauté n'hésitait autrefois pas à écraser leurs gens sous les taxes afin d'accumuler toujours d'avantage de richesses. Avec la Révolution, ces pratiques furent

strictement réglementées par les intendants impériaux, des minimas et des maximas ayant été décrétés selon les statuts sociaux des administrés.

Il n'existe pas véritablement de hiérarchie au sein de cette branche. Ces agents possèdent tous le même titre mais leur autorité tient du noble qu'ils servent. Ainsi, un intendant au service d'un marquis se situera au-dessus d'un intendant travaillant pour un simple seigneur.

Exception à la règle voulant que les pouvoirs impériaux et royaux soient séparés, les intendants se doivent d'obéir aux injonctions du surintendant impérial, grand maître des finances de l'empire.

Intendant est un titre mineur souvent accordé à des membres d'une même famille n'ayant pas eu la chance d'hériter de terres. Ce poste restant plus confortable que celui de chevalier, le choix est généralement vite fait.

## KAGOTOMI

Le Kagotomi est une force de sécurité au service de l'aristocratie et représente les forces de l'ordre historique de la société karito. Chargé de veiller à la sécurité de l'empire depuis ses débuts, son autorité fut rapidement sapée par l'arrivée du Goshukai, ce qui explique qu'aujourd'hui encore, de nombreuses rivalités opposent ces deux services.

Les agents du Kagotomi sont chargés de veiller au maintien de la paix au sein des clans et sont en charge de tous les crimes et infractions ne concernant pas le domaine impérial. Ses membres sont pour la plupart de petits nobles n'ayant pas eut la chance d'obtenir de titres plus importants ou forcés par leurs parents de s'y enrôler afin d'y faire carrière.

## AUTORITE

Les kagotomis sont chargés de veiller aux intérêts de la noblesse et sont de fait les représentants de leur autorité face au peuple. S'attaquer à l'un d'entre eux revient à porter atteinte au seigneur qu'il sert.

Ces agents doivent donc veiller à la sécurité des villes et des terres. Banditismes, crimes touchant aux nobles et par extension aux populations, leur champ d'action est bien plus vaste que celui des mungens. À tel point que l'arrivée de ces derniers leur permit malgré tout d'alléger leur tâche.

En effet, bien qu'il n'existe aucun texte officiel, ces deux autorités se sont en quelque sorte réparties les populations. Si les citoyens, ayant obtenu leur rang en étudiant au sein des écoles impériales, ont tendance à se tourner vers le Goshukai, le Kagotomi s'occupe activement des tokashinos, individus rattachés par essence à un seigneur.

# ORGANISATION SOCIALE

## JURIDICTION

Chaque membre du Kagotomi est rattaché à un noble dont le titre définit le pouvoir de l'agent. Ainsi, un kagotomi au service d'un simple seigneur n'aura aucune autorité en dehors des terres de celui-ci, tout comme celui dépendant d'un comte ne pourra guère mener ses investigations loin de la ville de son maître.

Cette hiérarchie est pyramidale et fonctionne selon deux variables : l'ancienneté et le rang des nobles. Un aristocrate peut, quelque soit son rang, disposer d'autant d'agents qu'il le souhaite. L'autorité qu'ils auront les uns sur les autres dépendra alors de leur ancienneté auprès du noble concerné.

De plus, un agent doit obéissance aux kagotomis qui lui sont supérieurs, c'est-à-dire au service d'un aristocrate d'un rang plus élevé que le sien. Un agent au service d'un marquis jouit donc d'une autorité naturelle sur un agent servant un gouverneur ou un comte.

En temps de guerre, les kagotomis peuvent être saisis pour être incorporés dans les rangs des armées de leurs seigneurs, leur grade leur étant attribué par ceux-ci.

## ARMÉE ROYALE

Les armées royales sont composées d'une multitude de bannières appartenant aux nobles. Ceux-ci en font d'ailleurs intégralement partie, leur rang correspondant à un grade militaire spécifique.

Ses armées se trouvent en grande partie constituées de tokashinos, d'ashinakas plus exactement, et de chevaliers. Il est aussi possible d'y trouver de simples citoyens cherchant à décrocher des titres de prestige grâce à leurs faits d'armes. Car si les ashinakas ne peuvent espérer obtenir un supérieur à celui de Tertoren, les citoyens peuvent devenir shogo, voire en de rares occasions, être anoblis. Le fait est certes rare, n'étant pas arrivé plus de deux fois en mille ans mais reste possible.

## HIERARCHIES PRINCIPALES

Dans cette dernière partie vous seront décrites les hiérarchies des organismes principaux auxquels pourront être confrontés les joueurs.

## HIERARCHIE DU GOSHUJAI

Le **magistrat local** est considéré comme le grade le plus bas de cette organisation. Sa juridiction ne s'étend pas plus loin que les limites du village ou de la ville à laquelle il a été assigné. En cas de mobilisation, son grade peut s'élever jusqu'à celui de Tertoren.

Le **magistrat de domaine** possède un champ d'action s'étendant à un domaine entier, ayant sous ses

ordres une multitude de mungens locaux. Il peut aller jusqu'à porter le grade de Wakashi.

Les **magistrats régionaux** sont responsables d'une région entière, pouvant recevoir un titre équivalent à celui de Shunto en cas de conflit.

Les **magistrats impériaux** sont chargés de veiller à ce que la loi du Karitoban s'applique à l'échelle des terres d'une famille. Leur grade dans l'armée impériale peut aller jusqu'à celui d'Awako.

Les **magistrats claniques** sont parmi les plus importants titres de mungens qui soient, se situant juste sous le magistrat en chef et ayant le devoir d'assurer le bon fonctionnement des magistratures à l'échelle d'un clan. Ils peuvent aller jusqu'à obtenir un titre de Mokeshu.

**Magistrat en chef** est la fonction la plus haute que peut espérer atteindre un mungen, celui-ci ne répondant qu'à la Voix de l'Empereur ou au Karitoban en personne. Son domaine s'étend sur tout l'empire et il a à sa charge l'ensemble des mungens. Dans l'armée impériale, il porte le titre d'Ongetsugo.

Le **magistrat itinérant** est un cas à part. Son domaine s'étend à tout l'empire et n'a de compte à rendre qu'au magistrat en chef et à la Voix. Évoluant en quasi-indépendance, il ne jouit d'aucune autorité particulière sur les autres mungens, tout comme eux ne peuvent lui donner d'ordres.

## HIERARCHIE ROYALE

Le titre de **chevalier** est décerné à un noble sans terre ou à un citoyen anobli. Il s'agit du titre le plus bas existant et ces derniers sont généralement engagés au service de seigneurs plus importants. Leur pouvoir dépend d'ailleurs entièrement de leur employeur. Au sein des armées, ils ne peuvent généralement espérer s'élever au-delà du grade de Tertoren.

Le **seigneur** désigne un noble propriétaire de terres, aussi infimes soient-elles. En cas de conflit, il reçoit généralement le titre de shogo.

Un **comte** est un noble ayant sous sa responsabilité une communauté de petite envergure, comme un village ou une petite ville. Dans l'armée, il peut aller jusqu'au grade de Wakashi.

Le **baron** est chargé d'administrer une ville et les villages qui lui sont rattachés. Il peut aller jusqu'à porter le titre de Shunto en cas de guerre.

Le **gouverneur** est en charge d'un domaine, étendue de terres rassemblant un ensemble de villes. Son titre correspond à un grade d'awako dans l'armée royale.

Le **marquis** est le dirigeant d'une région entière, correspondant à la mise en commun de plusieurs domaines. Dans l'armée, il peut aller jusqu'à obtenir le grade de Mokeshu.

Le **chef de famille** est à la tête d'un ensemble de régions représentant les possessions d'une même famille.

# ORGANISATION SOCIALE

Son titre au sein de l'armée correspond à celui d'Ongetsugo.

Le **chef de clan** est le titre le plus haut que peut espérer recevoir un noble. Gouvernant les familles correspondant à son clan, il porte également le titre d'Ashonkoken, soit général en chef des armées.

## HIERARCHIE MILITAIRE

L'**Ashinto** est le grade militaire le plus bas, correspondant à un simple soldat. Il s'agit de fait du statut le plus répandu, aussi bien au sein des armées impériales que nobles. Il ne porte aucun signe distinctif.

Le **Tertoren** est le premier grade de la hiérarchie militaire karito, correspondant au statut de caporal. Afin de se distinguer des simples unités, il porte une cape courte lui arrivant jusqu'au milieu du dos. Un tertoren peut avoir sous ses ordres jusqu'à 6 individus, formant un **groupe d'intervention**. Ce corps se compose de 7 unités.

Le **Shogo** correspond au grade de sergent. Afin d'être reconnu, il porte sur son dos une cape longue tombant jusqu'à ses chevilles. Un shogo a sous ses ordres huit groupes d'intervention formant un **régiment**. Ce corps se compose de 42 unités.

Le **Wakashi** est l'équivalent d'un adjudant. La cape longue qu'il porte est barrée d'une ligne verticale d'un noir uni. Un wakashi a sous ses ordres neuf régiments formant une **brigade**. Ce corps se compose de 379 unités.

Le **Shunto** est un terme pouvant se traduire par lieutenant. Son signe distinctif est une cape longue barrée de deux lignes, l'une verticale, l'autre horizontale, toutes deux d'un noir profond. Un shunto a sous ses ordres quatre brigades, formant une **cohorte**. Ce corps se compose de 1.517 unités.

L'**Awako** correspond au grade de commandant. Sa cape est semblable à celle d'un wakashi à la différence près qu'elle se trouve bordée d'une fourrure de couleur unie. Un awako a sous ses ordres huit cohortes formant une **légion**. Ce corps se compose de 12.137 unités.

Le **Mokeshu** est l'équivalent d'un colonel. La cape qu'il porte est quasiment identique à celle d'un shunto, bien qu'elle soit ici bordée d'une épaisse fourrure de couleur unie. Un mokeshu a sous ses ordres onze légions formant un **bataillon**. Ce corps se compose de 133.508 unités.

L'**Ongestu** est un grade équivalent à celui de général. La cape longue qu'il revêt est ici faite d'une fourrure blanche, quel que soit l'armée à laquelle il appartient. Un ongestu a sous ses ordres six bataillons formant une **division**. Ce corps se compose de 801.049 unités.

L'**Ashonkoken** est le général en chef d'une armée. Sa cape de fourrure blanche se doit d'être mouchetée de noir, quel que soit ses origines. En tant que chef de clan, un ashonkoken a à sa disposition l'ensemble des forces

armées des familles sous son contrôle.

Le **Karitoban** ne porte pas de titre particulier sur le champ de bataille. Supérieur de l'Ashonkoken, il est le chef suprême des armées impériales et porte une cape de fourrure blanche marquée du blason impérial, l'étoile à cinq branches.



# ORGANISATION SOCIALE

## Hiérarchie impériale

Champ d'action	Mungen	Grade militaire maximum	Équivalent humain
Village/Ville	Magistrat local	Tertoren	Caporal
Domaine	Magistrat de domaine	Wakashi	Adjudant
Région	Magistrat régional	Shunto	Lieutenant
Famille	Magistrat impérial	Awako	Commandant
Clan	Magistrat clanique	Mokeshu	Colonel
Empire	Premier magistrat/Magistrat itinérant*	Ongetsugo	Général

\*Le magistrat itinérant ne peut obtenir un titre supérieur à celui de Tertoren

## Hiérarchie royale

Champ d'action	Titre	Grade militaire	Équivalent humain
Variable	Chevalier	Tertoren	Caporal
Terres	Seigneur	Shogo	Sergent
Village	Comte	Wakashi	Adjudant
Ville	Baron	Shunto	Lieutenant
Domaine	Gouverneur	Awako	Commandant
Région	Marquis	Mokeshu	Colonel
Famille	Chef de famille	Ongetsugo	Général
Clan	Chef de clan	Ashonkoken	Général en chef

## Hiérarchie militaire

Grade	Uniforme	Équivalent humain
Tertoren	Cape courte	Caporal
Shogo	Cape longue	Sergent
Wakashi	Cape longue barrée verticalement	Adjudant
Shunto	Cape longue barré d'une croix	Lieutenant
Awako	Cape longue barrée verticalement bordée de fourrure	Commandant
Mokeshu	Cape longue barrée d'une croix bordée de fourrure	Colonel
Ongetsugo	Cape longue de fourrure blanche	Général
Ashonkoken	Cape longue de fourrure blanche mouchetée	Général en chef
Karitoban	Cape longue de fourrure blanche frappée de l'emblème impérial	/

# SOCIAL

Ce chapitre vous fournira diverses descriptions concernant les rites sociaux karitos et leurs coutumes.

## MASCULIN/FEMININ

Les karitos sont des créatures hermaphrodites. De fait, la notion de masculin et de féminin est une chose parfois difficile à appréhender, en particulier au sein des castes n'ayant pas eut la chance de suivre la moindre instruction. En revanche, cela permet aux sauriens de développer une société dépourvu du moindre sentiment misogyne.

Ici, les individus se jugent par leur caractère dominant/dominé. Au sein d'un couple par exemple, il n'existe ni mari, ni femme, ni père, ni mère. Les deux conjoints se basent sur leur rapport de force pour trouver leur place au sein du foyer. Par la suite, leurs enfants appelleront Tato la figure dominante, Manan la figure dominée, ces deux termes pouvant être respectivement traduit par « Père » et « Mère » en langage courant.

## GENROKYU

Le Genrokyu est l'une des étapes les plus importantes de la vie d'un karito. Sous cette appellation se cache le rite de passage qui le confirmera aux yeux de ses aînés comme un adulte accompli, cela lors de sa 25<sup>e</sup> année.

Cette cérémonie a lieu pour n'importe quel individu, quelques soient ses origines. La seule différence proviendra de l'ampleur qui lui sera accordé. Les communautés les plus démonies organisent généralement un gigantesque banquet le temps d'une journée ou d'une soirée, réunissant l'ensemble de leurs jeunes en âge de devenir adultes. Concernant les foyers les plus aisés, les festivités peuvent s'étaler sur plusieurs jours et surtout, elles sont individuelles, ne concernant que l'héritier en âge de passer son Genrokyu.

Quoiqu'il en soit, cet évènement est toujours l'occasion, comme pour beaucoup de rites karitos, de festoyer et de s'amuser. Des joutes à la guinguette, les animations dépendent de la richesse des organisateurs mais le Genrokyu se termine invariablement de la même manière.

Debout face à l'assemblée, entouré de ses tuteurs, le jeune karito abandonne son nom d'enfant afin de choisir celui qu'il portera en tant qu'adulte.

## NOM

Plus qu'un simple moyen d'identification, la composition du nom permet de déterminer de nombreux éléments quant à la condition de son porteur. Il est ainsi possible d'en déduire sa caste sociale, s'il est enfant ou adulte, son caractère...

En dehors de la couche sociale la plus basse, un nom se compose de deux parties. La première est appelée « Dake », correspondant au nom usuel. Il s'agit du terme usité par tous pour désigner l'individu tout au long de sa vie. À noter que chaque individu portera au cours de son existence deux dakes, l'un en tant qu'enfant, l'autre en tant qu'adulte.

Le second élément composant le nom est le « Toka » et pourrait être comparé au nom de famille chez les humains, bien qu'il soit plus que cela. Ce terme, selon les circonstances, peut être traduit de deux façons similaires, considérés comme synonymes dans la langue des sauriens, à savoir « Nom » et « Titre ». Autrefois réservée aux seigneurs et à leurs familles, cette composante est également portée par les citoyens depuis la Révolution. Celle-ci leur permet de se distinguer des tokashinos, les sans-noms.

## ENFANCE

Tant qu'il n'est qu'un têtard, incapable de se mouvoir hors de son bassin, un saurien ne porte aucun nom. Et cela pour plusieurs raisons. La principale est le détachement affectif. La philosophie karito veut que nommer un être ou une chose revienne à créer un lien émotionnel avec lui. Du fait du fort taux de mortalité infantile chez cette espèce, les parents ont ainsi le sentiment de ressentir moins de peine à les voir disparaître.

Dès lors qu'il sort de son bassin, le jeune karito est en droit de recevoir une appellation dite familière, composée de deux particules. La première correspond au

nom usuel du Tato, la seconde étant le suffixe « Mawa », se traduisant par « Enfant de » et marquant l'appartenance de l'enfant au foyer. Dans le cas où les parents parviendraient à avoir un second enfant, celui-ci se verrait alors attribuer le nom du Manan, toujours suivi du même suffixe. Cas rare mais pas impossible : si d'autres enfants venaient à voir le jour au sein du même foyer, ces derniers recevraient alors les dakes de leurs grands-parents, toujours en respectant la hiérarchie des dominances.

Dans le cas d'une adoption, si l'enfant n'est pas en mesure de donner son nom, c'est le foyer par lequel il sera recueilli qui se chargera de lui en trouver un. Celui-ci est très souvent en rapport avec le lieu ou le jour où il a été trouvé mais il n'existe pas de règles véritablement établies.

Quoiqu'il en soit, son nom d'enfant, un karito le conservera jusqu'à ses 25 ans, âge à partir duquel il sera en droit de réaliser son Genrokyu.

## ADULTE

Lorsqu'il devient adulte, un karito délaisse son nom d'enfant et choisit lui-même sa nouvelle appellation. Venant clôturer la cérémonie rituelle de passage, cette étape est sans conteste la plus importante. Et pas seulement parce qu'il sera appelé par ce nom durant les 475 prochaines années.

Ce changement correspond non seulement à la scission entre le monde de l'enfance et de l'adulte mais aussi entre l'individu et son foyer. En abandonnant le nom donné par ses parents, il lui est possible d'aller de l'avant, de montrer qu'il ne dépend plus de ses géniteurs et qu'il est prêt à fonder sa propre famille. Le jeune adulte ne tire pas de trait sur son passé, simplement cet acte est la preuve de sa prise d'indépendance.

Le dake en lui-même n'est que rarement choisit au hasard. Il désigne généralement un trait particulier de son porteur, qu'il soit en rapport avec sa condition physique, mentale ou sociale.

## TOKASHINO

Comme ce terme l'indique, un tokashino ne possède pas de toka. Non pas qu'il ne le veuille pas mais sa condition sociale le lui interdit. Son nom n'est donc composé que d'un dake reflétant plus ou moins sa personne. Le choix de ce dernier peut se faire selon un aspect physique remarquable de son porteur, ou bien être en rapport avec son caractère ou même son métier. Il peut également s'agir de l'officialisation d'un surnom dont il s'était vu affubler durant sa jeunesse.

## CITOYEN

À l'instar d'un noble, le nom d'un citoyen est composé de deux éléments. Le dake se détermine selon la même règle que celle de n'importe quel tokashino. Quand

au toka, il n'existe pas véritablement de règles. Néanmoins, la coutume veut qu'il soit composé de deux ou trois termes contractés ayant une consonance poétique et toujours en rapport avec l'environnement de son porteur.

Bien souvent, un jeune citoyen se contente de reprendre le toka de l'un de ses parents, qu'ils soient directs ou qu'il s'agisse d'ancêtres plus lointains.

## NOBLE

Le choix d'un dake pour un noble se fait comme pour n'importe quel karito. En revanche, son toka dépend directement de la famille à laquelle il appartient. Il est ainsi obligé de porter ce nom et ne peut en changer à moins de s'unir à un membre d'une autre famille. Et encore. Dans ces conditions, il est nécessaire qu'il soit considéré comme le manan du couple, seul cas où il pourra adopter le toka de son conjoint.

Une règle un peu moins connue permet à un seigneur de perdre son nom. Il s'agit de renoncer à son titre. Que ce soit par obligation, à la suite d'une destitution par exemple, ou par choix. Il devient dès lors un simple citoyen et devra se choisir un nouveau toka selon les règles de sa nouvelle condition sociale.

## EXCEPTIONS

Il existe deux exceptions quand à la formation du nom. La première concerne les chefs de clans et la seconde l'Empereur.

Les chefs de clans sont avant tout les représentants de l'ensemble des familles qu'ils gouvernent et se voient pour cela accorder le droit de porter deux tokas. La première correspond à celle de leur famille tandis que la seconde concorde avec le nom du clan. Par cela, les dirigeants montrent leur engagement vis-à-vis de l'ensemble de la population dont ils ont la charge. Cette règle ne s'applique bien entendu qu'au chef de clan et non à sa famille, son conjoint et ses enfants conservant leurs tokas d'origines.

L'Empereur quant à lui représente l'empire dans son ensemble. De ce fait, il perd son éventuel toka au profit de son titre, c'est à dire Koritoban.

## EDUCATION

Autrefois, l'accès à l'éducation était un privilège réservé aux seuls membres de la noblesse. Depuis la Révolution, le droit à l'apprentissage a fait son chemin, si bien qu'aujourd'hui, presque n'importe quel individu peut réaliser des études. Presque car cet accès a un coût et seules les tranches les plus aisées de la population peuvent prétendre à entamer de tels cursus.

Savoir lire, écrire, compter, connaître les arts et l'histoire restent un luxe et nombreux sont les tokashinos

à se saigner aux quatre veines pour que leurs enfants puissent avoir la chance de fréquenter une école impériale.

Ces établissements se divisent en deux groupes : les écoles privées et les publiques. Les premières sont réservées à la royauté ou aux citoyens les plus fortunés possédant au moins trois recommandations de nobles. Très conservatrices, elles sont le vestige de l'époque où l'aristocratie était encore toute puissante. Bien que ce temps soit aujourd'hui révolu, ces institutions n'en sont pour autant pas tombées en désuétude.

Les établissements publics ont été fondés peu de temps après la Révolution. Entretien par les fonds de l'empire, ils sont administrés par des mungens et fréquentés par des enfants issus du peuple. Que ces écoles soient ouvertes au public ne les rend pas gratuites pour autant. Et malgré un coût relativement faible par rapport aux écoles privées, tous les karitos ne peuvent se permettre d'y inscrire leur progéniture, si bien qu'une frange importante de la population reste encore analphabète. En revanche, ceux qui en sortent diplômés gagnent le droit de porter le titre de citoyen.

La période d'apprentissage s'étale sur toute la jeunesse d'un karito, c'est-à-dire de ses cinq ans jusqu'à sa majorité, soit vingt longues années. Le coût d'un établissement public s'élève à 6.000 populis l'année, celui d'un établissement privé : plus de 15.000.

## MARIAGE

Lorsque deux individus décident de s'unir, l'acte est officialisé par un mariage officié par un représentant de la magistrature locale et de la noblesse.

S'ensuit généralement un banquet d'envergure réunissant les deux époux, leurs familles et leurs amis. Pouvant s'étaler sur plusieurs jours selon les moyens investis par les parents du couple, cette réunion est souvent prétexte à l'organisation d'activités diverses, de jeux et d'animations plus ou moins élaborées.

Bien que les mœurs se soient quelque peu relâchées, il reste encore rare que deux karitos se marient purement par amour, aussi bien chez le peuple que chez les nobles. Traditionnellement, l'union vise à rapprocher deux familles afin que toutes deux gagnent en prestige et en puissance. Au sein du couple, le partenaire dominé, souvent celui possédant la position sociale la plus faible, abandonnera son nom s'il en portant un pour adopter celui du dominant. Un noble peut ainsi s'élever d'un bond dans la société en acquérant le titre de son conjoint, pour le plus grand plaisir de ses parents.

## MORT ET HERITAGE

Un karito ne meurt jamais. Quelques soient les conditions, lorsqu'il rend son dernier soupir, il s'assoupit une ultime fois, plus ou moins sereinement selon les conditions.

Lors des funérailles, un karito est toujours présenté dans un linceul de soie blanche brodée. Durant une journée, ses proches viendront lui rendre hommage et le pleureront abondamment. Le soir venu, ils le placeront sur un bûcher afin de brûler sa dépouille. De son corps calciné s'évadera alors son âme qui s'en ira alors rejoindre Mejisaname sur Gebedion, se mêlant au Flux jusqu'à ce que le temps de la réincarnation soit arrivé.

La journée qui suit est consacrée aux festivités, banquet au cours duquel chacun est invité à faire la fête et à s'amuser afin que l'esprit du mort ne soit pas tourmenté, auquel cas il pourrait être tenté de s'accrocher au monde des vivants afin de les hanter. En se divertissant ainsi, ses proches montrent au défunt qu'ils poursuivent pleinement leur chemin, lui permettant de rejoindre sereinement ses ancêtres sans aucun regret.

Vient ensuite la question de l'héritage. Les biens et les dettes du défunt sont généralement divisés en parts égales entre son conjoint s'il en avait un et ses enfants. À défaut, ce sont les membres de sa famille proche qui en bénéficieront. Si aucun légataire ne pouvait être trouvé, c'est l'empire qui les récupérerait ou son suzerain dans le cas d'un noble.

## TITRES DE NOBLESSE

Contrairement à celui de citoyen ou de mungen, un titre de noblesse se transmet de parent à enfant. Toutefois, seul l'aîné peut espérer obtenir le titre de son Tato. Les autres enfants, selon leur ordre de naissance ou de sortie de la couveuse, obtiendront des titres de rangs inférieurs. Dans le cas d'un Baron par exemple, son aîné héritera de son titre alors que son cadet ne recevra qu'un titre de Comte, le troisième héritier celui de seigneur et les autres celui de chevalier. Ces derniers seront d'ailleurs expressément enjoins à s'engager au sein du Kagotomi afin de gonfler ses rangs.

## SALUT

Le salut est un rite social d'importance pour les karitos, permettant de définir l'estime que se portent deux individus et les rapports de force existants entre eux.

Une simple poignée de mains dénote d'un caractère formel, dénué de sentiments, et se pratique entre deux personnes se rencontrant pour la première fois ou ne s'accordant pas la moindre importance. Faite du bout des doigts ou d'une poigne molle, cette salutation montre

même le peu d'intérêt qu'un personnage ressent envers celui qui lui fait face. S'il l'empoigne au contraire fortement, lui touchant l'avant-bras ou l'épaule de sa main libre, il marque son ascendance sur lui, lui montrant qu'il est son supérieur.

Lorsque deux individus se saisissent par les avant-bras, ils témoignent du respect qu'ils ressentent l'un envers l'autre. Cette forme de salutation montre la confiance qui règne entre eux et ne se pratique bien souvent qu'entre amis de longue date. Les deux individus se font mutuellement confiance et c'est là le signe d'une profonde estime.

En se saisissant le bras juste au-dessus du coude, les individus marquent leur attachement émotionnel l'un à l'autre. Il ne s'agit pas d'amour, pas forcément, mais d'une profonde fraternité les unissant. Cette salutation peut même aller jusqu'à un contact entre épaule et une accolade, montrant le respect indéfectible dont les deux personnages se font preuve.

## MODE

Les mœurs ont évoluées pourtant, la façon dont se vêtent les karitos n'a que peu changé, l'apparence d'un individu permettant d'en apprendre beaucoup sur sa condition sociale.

Les castes les plus basses ont ainsi tendance à porter des vêtements proches du corps, plus adaptés à leurs activités. Haori ou chemise accompagnée d'un pantalon, tous faits de tissus grossiers mais résistants, sont donc de mise. En revanche, plus l'on s'élève dans l'échelle sociale, plus ces vêtements s'avèrent amples et fins. Les citoyens auront tendance à se vêtir de toges colorées alors que les membres de la royauté préféreront se parer de kimonos de soie délicate.

Les couleurs et surtout les motifs sont également un fort signe de richesse. Les vêtements des tokashinos sont souvent unis, de couleurs sombres et peu recherchés. À contrario, de riches accoutrements seront toujours teintés de couleurs vives et décorés de nombreux motifs plus ou moins élaborés.

## MUE

La mue est un processus biologique naturel permettant aux karitos de renouveler leur épiderme de façon régulière. S'effectuant de manière globale, il est possible pour un individu de l'ôter d'une traite. Une étrange coutume est née de ce phénomène, consistant à conserver les plus belles desquamations dans le but de les exposer.

Cette tradition se pratique majoritairement au sein des castes les plus aisées. Les faisant empailler ou les appliquant sur un mannequin spécialement conçu à leurs proportions, ces riches karitos leur font ensuite revêtir

leurs plus beaux atouts ou armures afin de les exhiber aux yeux émerveillés de leurs convives.

Les collections les plus impressionnantes sont certainement celles conservées au palais impérial. Là, entreposé bien à l'abri, se trouve au moins un exemplaire de mue de chacun des Karitobans, parées de leurs attributs guerriers. Cette salle immense a connu au fil des siècles plusieurs agrandissements successifs afin d'accueillir les peaux de tous les Élus de Mejisaname. Car préservées dans un endroit sec et peu éclairé, ces peaux se fossilisent partiellement, pouvant ainsi perdurer durant des milliers d'années.

## ECONOMIE

Depuis toujours, les karitos ont eut recours au troc afin de régler leurs transactions. Avec l'avènement des premiers royaumes, une nouvelle forme d'économie vit le jour, basée sur l'usage d'une monnaie indexée sur des minerais de valeur, à savoir l'or, l'argent et le cuivre.

Apparu à l'Ouest de Seiokomi, cet usage se répandit peu à peu au fil des siècles à travers tout le continent. D'abord utilisée par les nobles, l'utilisation de cette monnaie fut rapidement popularisée par les marchands, leur permettant de réaliser leurs transactions beaucoup plus facilement.

L'utilisation de la monnaie n'est cependant pas systématique. En effet, beaucoup de villages s'évertuent à perpétuer les anciennes traditions, continuant aujourd'hui encore à pratiquer le troc.

## JUSTICE

Lorsqu'un individu est appréhendé pour un crime dont il est suspecté, il est présenté à une cour de justice composée à la fois de membres de la noblesse et de mungens. Le responsable de la magistrature locale occupe le rôle de juge, seule autorité apte à ordonner la sentence aux termes d'une longue concertation avec l'ensemble des membres de la cour.

Aujourd'hui, la démonstration d'un fait par le biais de preuves est une pratique de plus en plus populaire. Pourtant, il y a à peine quelques années, cela n'était pas encore le cas.

À cette époque, l'acquittement ou la condamnation d'un individu dépendait des témoignages effectués en sa faveur ou au contraire, à son encontre. Bien souvent, deux partis se créaient, représenté chacun par un orateur. Il n'existait aucune règle concernant son origine mais plus son échelon social était élevé, plus sa parole avait de valeur. À ce titre, l'on jugeait qu'un noble avait toujours raison face à un citoyen.

Cette pratique inégale est toujours bien ancrée

dans les mœurs mais les magistrats tentent petit à petit de changer les choses. Le système actuel est à mi-chemin entre ces pratiques moyenâgeuses et la criminologie moderne. Ainsi, la parole seule d'un aristocrate ne suffit généralement plus à défendre un accusé, sa plaidoirie devant souvent être accompagnée de preuves.

Une seule exception à cela : l'Empereur, dont la parole fait loi. S'opposer à elle n'est tout bonnement pas imaginable.

## PRISON

Un individu reconnu coupable de ses crimes a toutes les chances de se retrouver en prison. Il en existe de toutes sortes sur Seiokomi pourtant elles se rejoignent en un point : les conditions de vie y sont très difficiles. À tel point que beaucoup préfèrent encore tenter leur chance dans l'arène plutôt que de purger leur peine.

Selon la justice karito, les individus hors-la-loi, s'ils sont jugés coupables, perdent leurs droits à vivre en société. Ils se retrouvent alors parqués par centaines dans des zones de haute sécurité, tels des animaux.

Dans ces conditions, les détenus n'ont pas tardés à développer un semblant de société parallèle, prenant comme dirigeants les criminels les plus dangereux de l'empire. Les nouveaux arrivants sont d'ailleurs rapidement invités à rejoindre les rangs de l'un de ces clans au risque de ne jamais arriver au bout de leurs peines.

## ARENES

Il est vrai qu'un fossé sépare le monde des nobles et celui du peuple. Pourtant, tous deux ont un point en commun : les combats en arènes.

Leur origine remonte à la nuit des temps mais ils n'ont en rien perdu de leur pouvoir d'attraction. Régulièrement, tous les karitos, quelques soient leurs milieux sociaux, se réunissent dans les tribunes et encouragent les combattants venus s'entretuer pour leur bon plaisir. Riches, pauvres, jeunes, vieux, plus aucune distinction n'existe, tous se mêlent dans une même et unique allégresse.

Divertissement venu du Nord, les arènes y sont encore très populaires, si bien que même la plus petite des bourgades en possède. Elles connaissent également un vif succès au sein du clan Saotome et même sur les terres d'Aruga, pourtant peu friand de cette activité, chaque grande centre urbain possède au moins une petite arène.

## STRUCTURE

L'arène est un lieu clos ceint de gradins et pouvant être aménagée différemment selon les besoins, laissée

vide ou au contraire, pourvue de pièges, de labyrinthes, de créatures sauvage et bien d'autres.

Sa taille est très variable, dépendant en tout premier lieu de la richesse du noble à la tête de la cité. Les plus petites ressemblent plus à des cours de quelques mètres carrés alors que les plus grandes, dont notamment celle d'Itsoyumashi, peuvent dépasser plusieurs kilomètres carrés.

## REGLEMENT

Les combats sont violents mais strictement encadrés et les mises à morts, exception faite des exécutions publiques, sont extrêmement rares. Bien entendu, des accidents peuvent survenir mais la plupart du temps, les guerriers qui s'affrontent dans l'arène en sortent couverts d'ecchymoses, au pire avec quelques fractures.

Pour limiter les risques, les gladiateurs se battent avec des armes émoussées. Si toutefois l'un d'eux venait à subir une blessure mortelle, son propriétaire serait en droit de demander réparation à son confrère.

Il peut arriver, à titre exceptionnel, que le vainqueur soit autorisé à ôter la vie de son adversaire. Cet ordre ne peut émaner que du noble à la tête de la localité, seulement et seulement si la foule le lui réclame. Dans ces condition, il devra par la suite lui-même rembourser la valeur estimée du défunt au laniste concerné.

Une fois par an, lors de l'évènement des « Seize Jours de Mejisaname » se déroulant à Itsoyumashi, les plus grands lanistes se réunissent et se déroule alors le plus grand tournoi de gladiateurs de l'empire. Il s'agit du seul festival officiel où les combattants sont autorisés à lutter jusqu'à la mort. De fait, seuls les meilleurs sont invités à participer, offrant à la foule un spectacle hors du commun. De nombreux gladiateurs y tombent chaque année mais les bénéfices engrangés par les lanistes sont tels qu'ils suffisent amplement à couvrir leurs pertes.

## GLADIATEURS

Les gladiateurs sont les acteurs principaux du théâtre se déroulant dans l'arène. Combattants hors paire, ils livrent aux spectateurs un spectacle unique et inoubliable, une danse brute et violente à laquelle personne ne peut rester insensible.

## ORIGINES

Les gladiateurs peuvent avoir deux origines. La première, la plus courante, correspond aux geôles. En effet, afin de limiter la surpopulation carcérale, et dans le but de restreindre les dépenses inhérentes à celle-ci, l'empire autorise ses détenus à choisir entre purger leur peine ou devenir gladiateur. Connaissant les dures conditions de vie

au sein des établissements carcérales, le choix est souvent vite effectué. Tout condamné peut avoir cette option, du voleur à l'étalage au meurtrier. Ceci étant, il leur est nécessaire de trouver un laniste qui veuille bien les prendre sous son aile.

Il est également possible qu'un individu lambda veuille devenir gladiateur, qu'il soit simple sans-nom ou comte. Pour cela, il lui suffit de se vendre à un laniste.

## ENGAGEMENT

Quelques soient ses origines, un gladiateur s'engage pour un minimum de vingt ans. Un détenu condamné pour une peine inférieure à cette durée terminerait sa carrière comme engagé volontaire; recouvrant sa liberté au terme de cette durée.

En revanche, si sa condamnation s'avérait supérieure, dans le cas d'un condamné à perpétuité ou d'un condamné à mort, il n'aurait qu'un seul moyen de quitter cet univers : en rachetant sa liberté.

Il n'existe pas véritablement de quota quant à la valeur d'un gladiateur. Celle-ci dépend de ses performances et de sa popularité. Mieux il combattra, plus grande sera sa valeur et plus il lui sera dure de recouvrer sa liberté. A l'inverse, moins il est aimé des foules, moins il combattra et moins grande sera la somme qu'il devra déboursier pour sortir. Ceci dit, se battant moins, il lui sera plus difficile de réunir la somme nécessaire à sa libération. Sans compter que les lanistes n'éprouvent que peu de scrupules à se débarrasser de ceux qui leur coûtent plus qu'ils ne leur rapportent. A noter que les engagés volontaires peuvent eux aussi tenter de racheter leur liberté.

## STATUT SOCIAL

Le statut d'un gladiateur est ambivalent. Lorsqu'il foule le sol de l'arène, il devient un véritable roi, un dieu même, acclamé à corps et à cris par une foule en liesse.

Et pourtant, dès lors qu'il en sort, il n'est rien de plus qu'un individu privé de sa liberté. Les karitos n'ont jamais recouru à l'esclavage, ils l'ont même en horreur. Seuls ceux enfreignant la loi peuvent la perdre. Eux et les gladiateurs. Parqués dans d'étroites cellules solidement grillagées, seuls les engagés volontaires jouissent d'un confort légèrement supérieur, n'ayant pas à subir les chaînes entravant leurs pieds et leurs mains.

La compétition est rude dans ce milieu mais les conditions de vie sont bien moins rudes qu'en prison. Sans compter qu'une véritable fraternité unie les gladiateurs d'un même laniste.

## DEVENIR GLADIATEUR

Qu'il se soit engagé volontairement ou non, un gladiateur débute sa carrière comme simple recrue. Il passera ses premiers à s'entraîner au maniement des armes, à

développer sa musculature et aiguiser ses réflexes. Cette période est de loin la pire de toutes. Devant endurer un entraînement intensif qui le poussera à franchir dangereusement ses limites, il devra en plus subir les réflexions et humiliations de ses pairs consacrés.

Nombreux sont ceux qui échouent. Les condamnés retournent alors purger leurs peines, les civils retrouvent leurs foyers. Dans tous les cas, ils se trouvent couverts de honte, la nouvelle étant rapidement transmise de lanistes en lanistes. Il leur sera difficile par la suite, voire impossible, de s'engager à nouveau.

En revanche, celui qui endurera cet entraînement aura toutes les chances de participer à un ultime examen. Celui-ci consiste généralement à affronter en combat singulier un gladiateur et montrer toute l'étendue de ses talents à son maître. Ici, gagner n'est pas une obligation, il s'agit juste de se montrer à la hauteur de ce qu'espère le laniste. S'il le contente, le combattant aura l'immense privilège d'entrer dans la fraternité, devenant un véritable gladiateur.

## RECOMPENSE

Après un combat, chaque guerrier se voit récompenser par une somme d'argent relative aux paris qui ont été fait sur lui. Avant de la lui confier, son maître aura au préalable prélevé une taxe correspondant aux frais inhérents à l'entretien du combattant.

Reste donc un petit pécule que ce dernier pourra dépenser de la manière qu'il souhaite, qu'il l'utilise pour s'acheter de la boisson ou qu'il l'économise afin de racheter sa liberté.

## LES FOSSES

Les combats en arènes sont officiels, spectaculaires mais relativement sûrs pour les gladiateurs. Un circuit parallèle existe, portant le nom de Fosses. Ces établissements clandestins accueillent de nombreux combattants se livrant de terribles batailles et se terminant inéluctablement par la mort de l'un d'entre eux. Strictement interdits, ces combats attirent une foule régulière de spectateurs insatisfaits par les arènes.

Les sommes pariées sont d'autant plus importantes que les participants risquent leurs vies à chaque instant. Et ce sont des milliers de populis qui sont joués chaque soir. De véritables fortunes se perdent et se gagnent ainsi continuellement, au gré du sang qui coule.

# LANGUE

Ce court chapitre se divise en deux parties. La première vous présentera en quelques lignes la langue parlée par ce peuple tandis que la seconde se trouve être un petit lexique regroupant la plupart des termes utilisés dans ce volume.

## LANGAGE

L'empire karito est vaste et de nombreuses langues se sont peu à peu développées au sein des clans ou des régions.

L'un des bouleversements que provoqua l'avènement de la Voix de l'Unique fut l'établissement d'un langage commun, celui qui vous sera présenté au sein de ces lignes.

## SYLLABAIRE

Le langage karito repose sur l'utilisation de cinq sonorités fondamentales : le a, le i, le o, le e et le u. Ces voyelles, associées à diverses consonnes, forment un syllabaire de 71 sons. Vous trouverez ci-après une table récapitulative de cet ensemble.

Notez que seul la consonne *-n* peut être utilisée seule.

## PRONONCIATION

Certaines lettres possèdent une prononciation particulière.

- le e se prononce «é»
- le u se prononce «ou»
- le g se prononce «gu» comme dans «guilde»
- le z se prononce «dz»
- le w se prononce «ou»

	A	E	I	O	U
/	a	e	i	o	u
K	ka	ka	ki	ko	ku
G	ga	ge	gi	go	gu
T	ta	te	tì	to	tsu
N	na	ne	ni	no	nu
M	ma	me	mi	mo	mu
R	ra	re	ri	ro	ru
D	da	de	di	do	du
B	ba	be	bi	bo	bu
S	sa	se	/	so	su
Z	za	ze	/	zo	zu
Y	ya	/	/	yo	yu
W	wa	/	/	wo	/
Sh	sha	/	shi	sho	shu
Dj	dja	/	dji	djo	dju
Tch	tcha	/	tchi	tcho	tchu
n	/	/	/	/	/

## GRAMMAIRE

Cette partie vous présentera divers points grammaticaux permettant de constituer une phrase simple en karito :

- les déterminants (*le, la, les, etc.*) n'existent pas
- les pronoms toniques (*moi, toi, lui, etc.*) n'existent pas. Seuls les pronoms sujets (*je, tu, il, etc.*) sont utilisés
- une phrase se structure comme suit : Sujet + Verbe + Complément
- il existe deux types de phrases : les négatives et les autres. Les négatives impliquent que l'objet de la phrase ne pourra se réaliser. Il est alors nécessaire de placer la particule *-ro* à la fin du verbe
- les verbes ne se conjuguent jamais. C'est le sujet uniquement qui porte le signe du pluriel, prenant alors la terminaison *-zo*
- que ce soit à l'infinitif ou au présent, chaque verbe se



# LANGUE

termine invariablement par la syllabe *-tsu*

- conjugué au passé, un verbe se voit ajouter la particule *-shi*
- conjugué au futur, un verbe se voit ajouter la particule *-ri*
- au conditionnel, un verbe se voit ajouter la particule *-ba*
- à l'impératif, un verbe se voit ajouter la particule *-ro*
- la contraction de deux termes peut entraîner la perte d'une sonorité. Par exemple, Tesu devient Tsu. Cette particularité est marquée à l'écrit par la présence d'une apostrophe au-dessus de la sonorité amputée.

## DAKE ET TOKA

Vous trouverez dans les lignes suivantes des exemples de noms que vous pourrez utiliser pour nommer votre avatar.

Asenaka, Atomi, Awasu, Baba, Buzu, Dendoki, Djentatku, Eri, Eritashi, Kakishu, Kanemiya, Kodeshi, Komidjo, Obanshi, Oritabe, Owatu, Sengen, Shigewa, Tentoro, Toritoshi, Tsenshin, Tsuminade, Watsu, Yadoru, Yoshinata

## LEXIQUE

Cette dernière section se trouve être un lexique regroupant la plupart des termes issus du langage karito, cités pour la plupart dans ce volume.

### -- A --

Agen : noble  
Akatcho : prison  
Ari : havre/port  
Ashi : arme  
Ashidji : armée  
Ashinto : unité militaire dépourvue de grade  
Ashonkoken : général en chef  
Awako : commandant

### -- B --

Baremi : interdit  
Bentotsu : régner  
Bezuwa : curiosité  
Bingen : sécurité  
Bishamo : instinct  
Botsuwa : beauté  
Busu : honte

### -- D --

Dake : prénom  
Didju : joie  
Dotsu : manger  
Dodemi : peur

### -- E --

Emaya : déception  
Etotsu : dormir  
Entotsu : fuir

### -- G --

Gendo : incandescent  
Gisho : mer/océan  
Godji : plante  
Gowatidjo : peine/tristesse

### -- I --

Ishi : demi/moitié  
Itiyentomi : protection  
Isoyu : brume  
Iyama : erreur

### -- K --

Kalo : vie  
Karitoban : empereur  
Kayu : sable  
Kishi : démon  
Komi : citoyen  
Kotabe : arbre

### -- M --

Manan : parent dominé/mère  
Mashi : ville/cité  
Mawa : enfant/enfant de  
Moe : trompe  
Mokeshu : colonel  
Munetsu : servir

### -- N --

Naka : peuple  
Natchi : souffrance  
Note : mont

### -- O --

Oga : prospère  
Ogisha : amour  
Ongetsugo : général  
Osho : lumière/luminosité  
Otei : éternel  
Oya : centre

# LANGUE

-- R --

Rai : interne  
Raisha : vaisseau  
Razoku : fierté  
Riudan : passion  
Ruruyo : perfidie

-- S --

Sari : ligne  
Sha : érudition/connaissance  
Shino : sans  
Shogeru : guerre  
Shogo : sergent  
Shunto : lieutenant

-- T --

Tama : acier/métal  
Tato : parent dominant/père  
Tertoren : caporal  
Teru : étoile  
Tibu : mort  
Tou : blanc  
Toka : nom/titre  
Tokashino : sans-nom/caste des paysans  
Toma : intérieur  
Tomo : poussière  
Tomoteru : iris  
Toshi : cercle  
Tote : labeur/travail

-- W --

Wakaru : bonheur  
Wakishi : adjudent  
Watori : colère  
Watotsu : énerver  
Wushun : commencement

-- Y --

Yashitake : désert  
Yodji : bois  
Yuzuwobunkan : abysses

-- Z --

Zanshu : sabre  
Zantsu : trancher  
Zutsu : fin

LEXIQUE INVERSE

-- A --

Abysses : yuzuwobunkan  
Acier : tama  
Adjudent : wakishi  
Amour : ogisha  
Arbre : kotabe  
Arme : ashi  
Armée : ashidji

-- B --

Beauté : botsuwa  
Blanc : tou  
Bois : yodji  
Bonheur : wakaru  
Brume : itsoyu

-- C --

Caporal : tertoren  
Centre : oya  
Cercle : toshi  
Cité : mashi  
Citoyen : komi  
Colère : watori  
Colonel : mokeshu  
Connaissance : sha  
Commandant : awako  
Commencement : wushun  
Curiosité : bezuwa

-- D --

Déception : emaya  
Demi : ishi  
Démon : kishi  
Désert : yashitake  
Dormir : etotsu

-- E --

Empereur : karitoban  
Énerver : watotsu  
Enfant/enfant de : mawa  
Erreur : iyama  
Érudition : sha  
Éternel : otei  
Étoile : teru

-- F --

Fierté : razoku

# LANGUE

Fin : zutsu  
Fuir : entotsu

-- G --

Général : ongetsugo  
Général en chef : ashonkoken  
Guerre : shogeru

-- H --

Havre : ari  
Honte : busu

-- I --

Incandescant : gendo  
Instinct : bishamo  
Interdit : baremi  
Intérieur : toma  
Interne : rai  
Iris : tomoteru

-- J --

Joie : didju

-- L --

Labeur : tote  
Lieutenant : shunto  
Ligne : sari  
Lumière : osho  
Luminosité : osho

-- M --

Manger : dotsu  
Mer : gisho  
Mère : manan  
Métal : tama  
Moitié : ishi  
Mont : note  
Mort : tibu

-- N --

Noble : agen  
Nom : toka

-- O --

Océan : gisho

-- P --

Passion : riudan  
Peine : gowatidjo  
Père : tato  
Perfidie : ruruyo  
Peuple : naka  
Peur : dodemi  
Plante : godji  
Poussière : tomo  
Prénom : dake  
Prison : akatcho  
Prospère : oga  
Protection : itiyentomi

-- R --

Bentotsu : régner

-- S --

Sable : kayu  
Sabre : zanshu  
Sans : shino  
Sécurité : bingen  
Sergent : shogo  
Servir : munetsu  
Souffrance : natchi

-- T --

Titre : toka  
Trancher : zantsu  
Trompe : moe

-- V --

Vaisseau : raisha  
Vie : kalo

# RELIGIONS

Les croyances karitos se divisent en deux religions principales l'une polythéiste et l'autre monothéiste. La première, la plus ancienne, remonte à l'origine des temps et est encore activement pratiquée au sein des populations les plus démunies.

La seconde, plus récente, n'est âgée que de 60.000 environ et base sa foi sur l'existence d'un être unique et tout puissant à l'origine de la création de toutes vies dans l'univers.

Bien que ces deux religions soient totalement différentes, elles n'en possèdent pas moins de nombreux points communs, à commencer par le fait que l'ensemble des divinités de ces panthéons soient, à l'image des karitos, hermaphrodites. En outre, la religion de l'Unique n'a pas hésité à reprendre pour son propre compte nombre d'éléments en provenance des croyances polythéistes afin de s'intégrer plus facilement au sein des populations.

## CULTE POLYTHEISTE

Cette croyance se base sur l'existence de forces invisibles coexistant à chaque instant avec le commun des mortels. Ce panthéon est riche d'une infinité de divinités et d'esprits, tant et si bien qu'il serait difficile, voire impossible, de tous les lister en ces quelques lignes. Seuls les principaux seront donc présentés ici, ainsi que les grands rites pratiqués pour les révéler, existant autant de dieux que de façon de leur rendre hommage.

Résultant de l'amalgame d'innombrables croyances, légendes et récits venant des quatre coins de l'empire, ce culte s'appuie sur une mythologie déstructurée, parfois même contradictoire. Se transmettant uniquement de manière orale, celle-ci se développa en totale anarchie.

Les figures mythologiques constituant cette religion et les façons de les vénérer varient fortement d'une région à l'autre. Il est toutefois possible d'y reconnaître des figures communes. Et bien qu'une élite soit présente au sein de chaque ville, de chaque hameau, il n'a jamais existé aucune structure officielle régissant cet ordre. Chacun est ainsi libre de choisir la divinité qu'il souhaite appeler de ses prières, celle-ci dépendant surtout de la situation et du but que l'on souhaite atteindre.

## ESPRITS ELEMENTAIRES

Les esprits élémentaires sont le fondement de ce culte polythéiste, ceux par qui sont apparus tous les autres. Il s'agit tout simplement des forces brutes de la nature, basées sur les éléments. La culture karito en dénombre cinq : le feu, l'eau, la terre, l'air et le sang.

Il n'existe aucune représentation de ces entités, si ce n'est le pictogramme servant à les désigner.

### AIR

Invisible, imperceptible, nulle part et partout à la fois, l'Air est un esprit élémentaire des plus sibyllins. Il reste toutefois indispensable car sans lui, nul ne saurait survivre. Se laissant dériver, il parcourt inlassablement le monde, le berçant tantôt de douces brises, tantôt de puissantes rafales capables d'emporter avec elles la plus solide des demeures.

Cet élément insaisissable est souvent associé à la pensée et à l'inspiration, murmurant à celui qui veut bien l'entendre. Il incarne également, dans une certaine mesure, la force brute, lorsque dans ses accès de rage, il déracine les arbres et couche des forêts entières.

### EAU

L'Eau. Se déversant depuis les cieus, dévalant fougueusement les montagnes, elle marque les terres qu'elle traverse de profonds sillons avant de s'écouler dans les océans. S'élevant dans les airs, elle finit par se déverser à nouveau dans un cycle immuable.

Insondable, fluctuante, elle est le s cœurs ymbole même de la vie. Sans elle, rien ne pousse, rien ne se développe. Et pourtant, lorsqu'elle est déchaînée, elle peut se trouver bien prompte à reprendre ce qu'elle a donné.

Cet élément est ainsi vue comme une entité bénéfique à l'humeur toutefois changeante, un être indomptable dont il faut apprendre à se méfier tout autant qu'à respecter.

### FEU

Comme tous les esprits élémentaires, le Feu est une divinité ambivalente. Elle est celle par qui arrivent mort et destruction, lorsque portées par le vent, ses langues

# RELIGIONS

incandescentes ravagent tout sur leur passage, n'épargnant ni les karitos ni les bêtes, ni les justes ni les mauvais.

Pourtant, il est également source de chaleur et de réconfort lorsque le froid glace les terres. Il alimente la forge, cuit la nourriture et lorsque sa colère s'est apaisée, des cendres qu'il laisse dans son sillage jaillit la vie.

Cet élément est ainsi présenté comme un être lunatique, fracturé, tantôt secoué par d'incontrôlables accès de rage, tantôt doux et bienveillant.

## TERRE

La Terre est un fort symbole lié à la sagesse. Silencieuse, calme, elle veille le monde depuis toujours. Plus encore, elle est le monde.

Il reste nécessaire de la respecter profondément car lors de ses rares accès de fureur, elle peut se montrer des plus destructrices, capable de faire s'écrouler les plus imposantes montagnes.

## SANG

Le Sang est le dernier élément fondateur du panthéon karito, né de la fusion des quatre autres. Fluide comme l'eau, il revêt la couleur rouille de la terre, porte en son sein l'air permettant la vie et lorsque l'humeur est mauvaise, il se met à bouillir, embrasant les sens.

Réunissant les quatre éléments, il symbolise la puissance, la fougue et l'endurance. Il est la puissance qui anime chaque être, qu'il soit animal ou végétal.

## DIVINITES THEOGONIQUES

Ces entités sont considérées comme des êtres supérieurs nés des cinq esprits élémentaires. Il reste toutefois rare que les récits mettent en scène les deux pans de cette culture polythéiste.

Pouvant être semblables aux karitos ou revêtir des aspects totémiques, certaines de ces divinités n'ont jamais été représentées autrement que par des runes. D'un nombre incalculable, il en existe autant que de situations où il est possible de les prier. Aussi ne nous attarderons nous que sur les principales, celles les plus fréquemment citées et priées.

## DIVINITE DE LA CHANCE

*Noms : Pashi, Denden, Togoe*

Pashi est présenté comme une entité indécise et changeante ayant un lien de parenté avec l'esprit élémentaire de l'Air. Énigmatique, il va et vient, frappant aléatoirement les individus. Comptant parmi les divinités les plus vénérées, il est symbolisé par un ensemble de clochettes de cristal tintant au gré du vent.

Pour honorer cette divinité, il est nécessaire de jeter au loin, souvent dans le vide ou dans une étendue d'eau, une pièce d'or ou un petit objet de valeur.

## DIVINITE DE LA CHASSE

*Noms : Utaki, Gendosha, Mito*

Utaki est souvent représenté sous les traits d'une créature humanoïde semblable à un rapace au plumage brun strié de noir. Possédant de larges ailes dans le dos, il se trouve toujours affublé d'une lance et d'un arc.

Cette divinité peut être révérée en brisant une flèche et en lui sacrifiant une partie de son gibier.

## DIVINITE DU CIEL

*Noms : Opa, Pagen, Otoro*

Symbole de la lumière et du soleil, Opa est considéré comme le créateur de la vie sur Karita et comme le père ayant engendré la plupart des autres divinités. Il est également le conjoint de Sarani.

## DIVINITE DES COMMERCANTS ET ARTISANS

*Noms : Motenga, Tentori, Soripa*

Révéré en enfouissant une pièce d'or ou une pierre précieuse dans le sol, Motenga est censé protéger les commerçants et bénir leurs transactions.

Bien souvent, il est représenté sous les traits d'un petit bonhomme ventripotent aux joues roses et gonflées. Museau court, crête multicolore, il est vêtu de larges étoffes soyeuses aux teintes claires.

## DIVINITE DE LA CONNAISSANCE

*Noms : Shisoro, Areru, Daendoji*

Shisoro, entièrement lié à l'apprentissage et à la culture, est souvent représenté par un cercle marqué du sceau de l'infini, boucle sans fin marquant le début et la fin mêlés.

Il n'existe pas véritablement de rituel pour révéler cette entité mineure mais populaire, quelques paroles au sein desquels le prier place ses espérances tout au plus.



## DIVINITE DU DESERT

*Noms : Korun, Shino, Toke*

Particulièrement repoussant, Korun est prié par les caravanes parcourant les déserts. Semblable à un obèse golem rocheux, ses bras et jambes sont faits d'hideuses racines noueuses dont il se sert pour puiser l'eau dans le

sol. Ses yeux sont d'un bleu perçant, où l'on dit qu'il y concentre toute l'eau qu'il absorbe. Malgré son apparence grotesque, il reste une divinité entièrement positive, aidant les voyageurs perdus dans le désert en les guidant et n'hésitant pas à leur faire boire son propre sang, sorte de sève à base d'eau. Il les préserve également des redoutables tempêtes de sable.

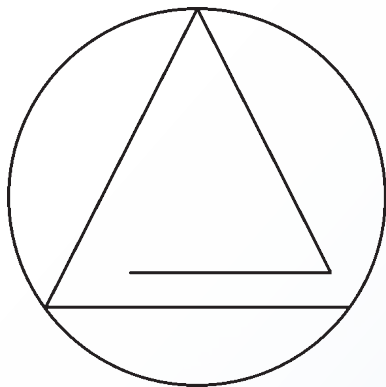
Il est honoré la plupart du temps par le fait d'enfouir dans le sable une petite pierre blanche préalablement trempée dans de l'eau.

## DIVINITE DES ESPRITS SAUVAGES

Noms : *Gemino, Otario, Teruru*

Gemino symbolise au sens large les forces de la nature, qu'il s'agisse des forêts ou des animaux qui y vivent. Si l'on en croit les récits, il serait apparenté au dieu de la chasse, faisant tantôt office de géniteur, tantôt office de frère. Cette divinité est souvent représentée sous la forme d'un majestueux cerf aux bois démesurés. Ses pattes avant sont celles d'un lion, celles arrière semblables aux serres d'un rapace. Elle possède également trois longues queues touffues faisant penser à celle d'un renard.

Étant l'une des plus anciennes divinités karitos, elle est révérée par des prières faites devant un petit feu de bois allumé au centre d'une forme géométrique précise. Celle-ci se trouve être un triangle isocèle ouvert sur le côté droit et inscrit dans un cercle. Chacune de ces pointes est d'ailleurs sécante avec ce dernier. Aux cœurs des plus vieilles forêts de Seiokomi, il n'est pas rare de tomber ici et là, au détour d'un buisson, sur d'ancestraux menhirs couverts de mousses et de runes.



## DIVINITE DE LA FECONDITE ET UNIONS

Noms : *Sarani, Agen, Tokema*

Sarani, figure entièrement bénéfique, est souvent décrit comme le compagnon de la divinité du ciel et père d'Atori et Kyu.

Cette divinité est représentée, et révérée, par la confection d'une couronne d'osier sur laquelle sont piquées diverses fleurs colorées. Ce type d'ornement est généralement porté par les mariés durant toute la durée de la cérémonie de mariage avant d'être placé au-dessus du lit nuptial. Dans le cas d'un têtard qui arrive à terme, la

couronne est placée dans sa chambre, juste au-dessus de son lit.

## DIVINITE DE LA FETE

Noms : *Lumo, Shinontote, Igi*

Parfois considéré comme frère de Sarani, parfois comme l'un de ses enfants, Lumo est un esprit apportant le bon œil sur toutes sortes de festivités. Souvent représenté sous les traits d'un karito bien en chair, il porte à sa gueule par son bras levé une grappe de fruits frais tandis qu'il tient dans sa main gauche une profonde chope emplie de liqueur. À ses pieds se trouvent tonnelets d'alcools fins et pièces de viandes diverses.

Pour satisfaire cette divinité, il est nécessaire de lui réserver une place de choix au banquet et un alcool est répandu sur le sol en son nom à l'ouverture des festivités.

## DIVINITE DE LA GUERRE

Noms : *Karoteru, shishiken, Teogensha*

Frère de Katori et de Totemi, aussi parfois présenté comme le père de ce dernier, Karoteru est représenté sous les traits d'un karito en armure rutilante, tenant dans sa main droite une épée, dans la gauche une lance et portant sur son dos un large bouclier. Impétueux, gisent à ses pieds les crânes et ossements fracassés de ses adversaires défaits.

Pour honorer cette divinité, la coutume veut qu'un animal soit égorgé en son nom. Une partie de son sang sera récupéré dans une coupe, mêlée à un peu de celui du maître de cérémonie. Chacun des convives présents sera ensuite invité à y tremper ses lèvres afin d'en boire une lampée. La carcasse de l'animal est ensuite brûlée et ses cendres répandues sur le sol. En aucun cas sa viande n'est mangée car l'animal exsangue symbolise l'adversaire vaincu. Et il serait inconvenant de dévorer un ennemi.

## DIVINITE DE LA LUNE

Noms : *Karitari, Ogamtoshi, Serishu*

Lune jumelle de Karita, Karitari est considéré comme le frère d'OPA car avec son arrivée surgit la nuit, l'opposé du jour et de sa lumière. Considéré comme son frère maudit, cet esprit est source d'obscurité et de froid, lointaine sphère de roche inerte. Paradoxalement, il est aussi celui par lequel Aoi peut arriver et s'en trouve rudement apprécié pour cela. La divinité de la lune est donc une figure ambivalente, à la fois crainte et respectée.

Lever une coupe emplit d'un alcool fort pour ensuite la vider d'un trait alors que Karitari se trouve haute dans le ciel est la manière la plus simple de montrer sa vénération pour elle.

## DIVINITE DE LA MER

Noms : *Gendo, Asage, Tehentosha*

Père de Tendorio, Gendo est tout naturellement révéré par les pêcheurs et l'ensemble des marins. Souvent

# RELIGIONS

représenté par un karito aux plumes de glace, son corps aqueux accueille poissons et créatures marines mythiques, irisant son corps lorsque le soleil vient se refléter sur leurs écailles. Si ses bras et ses jambes sont faits de pierres couvertes de coquillages et de coraux, ses mains ne sont autres que de redoutables pinces de crabe démesurées.

Cette divinité est régulièrement révérée par le sacrifice de crustacés dont la coque sert ensuite à récupérer un peu d'eau de la mer. Chaque pratiquant y trempe alors le bout de ses lèvres afin d'y boire un peu quelques gouttes. Si l'on en croit les traditions, elle n'est pas contre le sacrifice de grands poissons dont la chaire est ensuite partagée entre les pratiquants du rituel.

## **DIVINITE DE LA MORT**

*Noms : Gebedion, Ishiga, Sensho*

Gebedion, le lieu vers lequel les esprits s'en-voient lorsqu'ils quittent leurs corps. Ce dieu représente la mort, qu'elle soit douce ou brutale, naturelle ou liée à la maladie. Il n'est fondamentalement pas considéré comme un symbole négatif mais comme un lieu de repos où les âmes pourront se retrouver, se purifier avant de se réincarner.

De part la nature même de cette planète, la meilleure façon d'honorer Gebedion reste de lui adresser une longue prière avant de se verser sur le visage et le corps l'eau pure d'une coupe.

## **DIVINITE DE LA PAIX**

*Noms : Totemi, Gomenshu, Tatoshi*

Totemi est souvent présentée comme le frère de Karoteru. Ses attributs sont la toge de soie blanche associée à un ballot de ce qui semble être du blé. À ses pieds se trouvent un casque et un bouclier tandis que sa main gauche repose sur le pommeau d'une longue épée profondément ancrée dans le sol.

Pour honorer cette divinité, il est nécessaire de briser une arme et de déposer au pied de son autel un verre d'alcool fin.

## **DIVINITE DES RECOLTES**

*Noms : Atori, Sengu, Gimen*

Loué lors des moissons, Atori est le symbole des récoltes mais aussi de la fertilité du sol et, dans une moindre mesure, se trouve proche de la divinité de la fertilité. Il se présente sous la forme d'une couronne étoilée tressée de paille et de chanvre clairsemée d'épis de céréales diverses. Le nombre de branches que peut posséder l'étoile varie selon les régions.

La manière la plus commune de le louer est de confectionner un épouvantail de paille et d'y mettre le feu. Bien souvent, les karitos d'un même village s'entraident afin de fabriquer la plus grande idole possible et profitent de ses flammes pour organiser un somptueux festin au milieu des champs.

## **DIVINITE DU REPOS**

*Noms : Aoi, Muten, Tendo*

Divinité associée au sommeil et à la satisfaction du travail accompli, Aoi est considéré comme proche de Gebedion, parfois comme son père, parfois comme son fils, ou tout simplement comme son frère ou son compagnon.

Pour beaucoup, la meilleure façon de révéler cette divinité est de lui dédier une petite sieste.

## **DIVINITE DE LA SANTE**

*Noms : Kyu, Toki, Genta*

Enfanté par Sarani et frère d'Atori, Kyu est prié pour apporter la santé sur un individu ou un foyer.

Ce personnage est représenté par un ensemble de complexes entrelacs fait bien souvent de joncs ou d'osier tressé sur lesquels sont piquées diverses herbes aromatiques aux propriétés médicinales et censées repousser la maladie. Les prières sont généralement accompagnées de la combustion d'herbes aux senteurs fortes ou de bâtons d'encens.

## **DIVINITE DES TEMPETES**

*Noms : Tedorio, Dashu, Ishigi*

Décrit sous la forme d'un serpent de mer gigantesque, Tedorio est la descendance de Gendo et Karoteru. Risquant de faire basculer l'équilibre du monde, il fut plongé dans un profond sommeil par Totemi avec l'aide d'Aoi. Reposant au fond des océans, seuls ses narines dépassent de l'eau, chacune de ses lentes respirations étant à l'origine de terribles tempêtes.

Sa puissance reste telle que son humeur est capable d'altérer le temps. Le ciel brillant lorsqu'il fait de doux rêves se couvre subitement de nuages et d'éclairs dès lors qu'il cauchemarde. Se débattant alors de son fantasme, le moindre de ses roulis est à l'origine de vagues démesurées capables de retourner les embarcations les plus robustes.

Afin de calmer ses ardeurs, ou de s'attirer ses faveurs, il est nécessaire de lui sacrifier un animal marin tout en lui adressant une berceuse.

## **DIVINITE DE LA VENGEANCE**

*Noms : Katori, Denkosha, Poteru*

Frère cadet de Karoteru, Katori est associé à l'idée de trahison ou de victoire par tous les moyens. De petite taille, presque malingre, il est présenté comme rancunier. Son attribut de prédilection est le coutelas et est souvent drapé d'une sombre cape dont le capuchon vient couvrir son visage, ne laissant dépasser que sa gueule garnie de crocs tordues. À ses pieds gisent épées, lances et boucliers brisés.

Le meilleur moyen de révéler cette divinité est de répandre sur son autel quelques gouttes de son propre sang.

# RELIGIONS

## DIVINITE DES VOYAGEURS

Noms : *Togen, Demoji, Kaki*

Issu du croisement improbable entre une taupe et une souris, Togen, se déplaçant tantôt à quatre pattes, tantôt sur deux, est le protecteur des voyageurs. Censé surgir la nuit ou lors des tempêtes, il use de ses sens surdéveloppés pour aider les malheureux à retrouver leur chemin. Agile et rapide, grim pant aux arbres ou escaladant les parois les plus verticales, cette divinité aurait à plusieurs reprises permis aux secours de retrouver des aventuriers égarés ou coincés en quelque endroit incongru.

Décrit comme curieux, cet esprit est très sensible et doté d'un grand sens maternel. Dans la plupart des contes, il est toujours présenté comme vivant en famille, entouré d'une large progéniture.

Pour toute offrande, il ne lui faut que quelques miettes afin de subvenir aux besoins de ses petits gloutons.

## CULTE MONOTHEISTE

Plus récent que le culte polythéiste, cette religion a sut s'imposer bon gré mal gré au fil des siècles, il y a des centaines de générations de cela, éclipsant progressivement les anciennes croyances.

Cette religion se veut monothéiste, se basant sur le culte d'une divinité principale : Mejisaname, aussi appelé l'Ancêtre, père créateur de toutes vies. À ses côtés se tiennent cinq karitos, appelés les Cinq Originels. Ceux-là ne sont pas considérés comme des êtres de nature divine mais honorés car considérés comme les pères fondateurs des cinq clans. Cette pratique s'est par ailleurs étendue aux ancêtres familiaux, un individu pouvant tout aussi appeler un membre décédé de sa famille de ses prières.

Car l'âme d'un karito vit éternellement. Dès lors qu'un individu s'endort pour la dernière fois, son esprit s'envole pour Gebedion et y perdure pour l'éternité. Si elle s'avère suffisamment pure, alors elle sera amenée à se réincarner afin de vivre une nouvelle vie auréolée de gloire et d'honneur.

Ceux ayant eut le malheur de vivre une vie de crimes et de débauche n'auront pas cette chance. Leurs esprits resteront prisonniers à jamais de la planète, se dissolvant peu à peu dans les eaux de Gebedion, perdant leurs personnalités. Cette peur de disparaître à jamais est un moteur puissant poussant les karitos à mener une vie exemplaire.

Contrairement au culte polythéiste, il existe un simulacre d'ordre régissant cette croyance : la Loge. Constituée d'un ensemble de moines, elle a pour fonction première de trouver la nouvelle réincarnation de l'Empereur lorsque celui en poste décède. Ils président également la plupart des grandes cérémonies annuelles.

En dehors de cela, ce culte se pratique de manière entièrement libre et est propre à chacun. La coutume veut toutefois que lorsque l'on prit Mejisaname, les Cinq Ori-

ginels ou ses ancêtres, l'on s'accroupisse face à un autel à leurs noms afin de leur adresser ses prières. Celles-ci peuvent être accompagnées d'un bâton d'encens.

## MONOLITHES

Que ce soit sur Karita, Karitari ou bien d'autres lieux dans l'univers, il existe une multitude de monolithes, bloc de roche gigantesque, témoignage de l'existence d'une civilisation aujourd'hui éteinte.

Les karitos n'ont jamais eu l'impression d'être seuls dans l'univers car aussi loin que remonte leur histoire, le monolithe géant trônant au milieu de Tekyomashi s'est toujours trouvé là. Nul ne connaît leurs origines mais associés aux découvertes de ruines millénaires sur Karitari, il est certain que les karitos formaient autrefois une grande civilisation bien plus avancée que ce qu'elle est actuellement et qu'un terrible cataclysme la ramena pratiquement à l'âge de pierre.

La matière même des monolithes est inconnue. D'un aspect semblable à une roche beige claire, sa densité est toutefois telle qu'il a jusqu'à présent été impossible d'en prélever le moindre échantillon. D'après les diverses études, l'explosion d'une charge nucléaire ne suffirait même pas à noircir sa surface. La seule chose qu'il fut possible de relever sont les émissions infinitésimales de radiations qu'ils émettent en continu. Le niveau est si faible qu'il n'impacte en rien son environnement.

Tous les monolithes découverts possèdent le même aspect, à savoir un bloc quadrangulaire dont la base forme un pyramidion. La pointe de celui-ci repose en équilibre parfait sur la pointe d'une pyramide faisant office de socle à la structure. La surface de contact est ici inférieure au millimètre et pourtant, la pire des tempêtes serait incapable de briser cet équilibre. Variant de l'un à l'autre, les obélisques mesurent dix mètres en moyenne.

## MEJISANAME

Mejisaname, terme pouvant se traduire par Ancêtre ou Ancien. De très nombreuses histoires courent à son sujet, certaines farfelues, d'autres incohérentes ou en total contradiction avec les nombreux autres légendes le concernant. L'important est que tous réunis, ces mythes forment un ensemble de récits philosophiques à la base même de la société karito.

Il existe donc un nombre incalculable de mythes narrants les exploits de Mejisaname. Un dicton populaire raconte qu'il y en a même autant que d'étoiles dans le ciel. Toujours est-il qu'en procédant par recoupement, des experts en mythologie karito ont pu établir une base, un point de départ à partir duquel toutes les autres histoires auraient pu se développer.

Le premier point important est qu'à aucun mo-



# RELIGIONS

ment, Mejisaname n'est dépeint comme une entité parfaite, bien au contraire. Il lui arrive régulièrement des erreurs, de faire preuve de bonté ou au contraire de cruauté. D'autre part, son apparence n'est jamais véritablement décrite et ne semble au final ne revêtir que peu d'importance.

L'on dit de lui qu'il était l'être le plus puissant qu'ait jamais abrité l'univers. Son pouvoir était tel qu'il pouvait donner naissance aux soleils et aux planètes. Il lui était même possible de créer la vie. Sur ce point, les légendes s'accordent à dire qu'il aurait longuement voyagé, fertilisant et ensemençant lunes et planètes afin d'y apporter la vie, faisant de lui le père, ou la mère, d'innombrables peuples à travers la galaxie. Comme preuve de son passage, et pour que ses enfants se souviennent de leurs origines, il leur laissa son empreinte sous la forme d'une gigantesque stèle de pierre. À cette époque, l'univers était un véritable éden, un paradis où il faisait bon vivre.

Cette période d'une durée indéterminée prit brutalement fin lorsque l'un de ces peuples décida de se dresser contre son créateur. Voulant acquérir toute sa puissance, les Koromatsunas, plus connus sous le nom de guerriers de givre, levèrent une immense armée, mettant l'univers à feu et à sang. Pacifiques et n'ayant jamais connues le moindre conflit, les autres peuplades furent purement et simplement décimées. Bien plus qu'une guerre, ce fut un véritable génocide galactique qui eut lieu.

Vieux, fatigué et isolé, Mejisaname donna alors naissance à ses 5 derniers enfants. Des créatures fortes et vigoureuses au sein desquelles il déversa les dernières bribes de sa puissance. Soitano, Togeki, Kosekai, Sakama et Aruga, tels furent leurs noms.

La bataille fut rude, les pertes douloureuses mais au final, les Koromatsunas finirent par abdiquer. Trop tard malheureusement pour l'Ancêtre. Épuisé, complètement vidé de son essence vitale, il adressa un ultime adieu à ses enfants avant de plonger au cœur de l'océan le plus profond de Gebedion. Là, il tomba dans un sommeil réparateur dont il ne sortira que lorsqu'il sera entièrement remit, son âme continuant à veiller sur les karitos grâce aux monolithes.

L'image de Mejisaname est communément associée à la vie, à la fécondité, aux naissances mais aussi aux décès et à la mort en général. Il est également la figure protectrice de l'empire et est signe de stabilité.

## ARUGA

De nombreuses histoires courent sur Aruga. Toutes s'accordent à dire qu'il s'agissait du plus valeureux des guerriers, ne se battant que pour défendre de nobles causes. Cet exemple de force et de courage est toujours décrit comme arborant une resplendissante armure faite d'argent sur laquelle se trouvent gravés tous ses exploits.

Avec Kosekai, Aruga est le deuxième ancêtre lié

à la bataille mais ne nous y trompons pas. Là où le premier est loué pour sa fureur, pour ses capacités de destruction, son frère est avant tout honoré pour sa droiture, son abnégation et sa dévotion à livrer un combat juste. Ensemble, ces deux figures forment deux visages antinomiques de la guerre.

Plein d'entrain après sa venue au monde, il alla seul au devant des guerriers de Givre et les défia ouvertement. Enchaînant les victoires, il progressa sans attendre ses frères et se retrouva isolé, entouré par des hordes de Koromatsunas sans cesse grandissantes. À bout de souffle, perdant son œil gauche dans la bataille, Aruga y aurait certainement laissé la vie si Kosekai n'était pas intervenu au dernier moment, se sacrifiant pour couvrir la fuite de son frère et lui permettre d'organiser la contre-attaque avec Sakama, Soitano et Togeki.

Bien plus tard, après avoir remporté la victoire finale, Aruga sacrifia une partie de lui-même afin que Mejisaname puisse faire revenir Kosekai d'entre les morts. Pour cela, il se sectionna le bras droit, son père s'en servant pour créer un nouveau corps au sein duquel l'âme du guerrier sacrifié put se réincarner.

En raison de son histoire, cet ancêtre peut se trouver représenté sous deux formes différentes. La première le montre telle qu'il était au début de sa vie, sous les traits d'un jeune et séduisant karito au sommet de sa forme, s'élançant sur le champ de bataille en brandissant une lance de liquacier. Cette image est associée à la fougue, à la jeunesse mais également au manque de maturité, à l'inexpérience et à l'empressement.

Sa seconde représentation le dépeint durant la fin de sa vie, toujours vigoureux mais fatigué, usé par les batailles et le poids de sa culpabilité. Borgne et manchot, il symbolise ici la connaissance, la sagesse et la réflexion.

Aruga est associé à de très nombreuses notions. Les principales sont sans conteste la droiture, la justice et le dévouement mais aussi la compassion, le remord, la robustesse, le courage et l'honneur.

## KOSEKAI

Kosekai est avec Aruga une figure profondément liée à la guerre mais n'est ici lié à aucune sorte de cause. Il représente tout simplement la fureur du combat, l'esprit primal qui peut dominer le plus civilisé des individus lorsqu'il se retrouve confronté de plein fouet à l'horreur du champ de bataille. Bien que ce pan de sa personnalité soit très souvent oublié par les membres des autres clans, Kosekai est également le symbole du sacrifice.

Cet ancêtre est représenté sous la forme d'un karito aux proportions colossales et à la musculature sur-développée. Bien souvent, il est décrit comme se battant quasiment nu, sans revêtir la moindre protection, armé d'une énorme hache ou défaisant ses adversaires à mains nues. Son corps est entièrement couvert de cicatrices, té-

moignages de ses combats passés.

Dès sa naissance, Kosekai a toujours fait preuve d'un tempérament bouillonnant, ne prenant de plaisir que sur les champs de bataille en annihilant impitoyablement ses adversaires. De par son attitude bestiale, Kosekai suscita l'indignation d'Aruga qui ne le considéra jamais véritablement comme son frère jusqu'à ce que celui lui sauve la vie. Une rivalité naquit peu à peu entre les deux frères qui menaça à plusieurs reprises la cohésion de la fraternité. Malgré tout, lorsqu'Aruga se retrouva seul face aux armées des Koromatsunas, Kosekai n'hésita pas. Il fit de son corps un rempart et somma son frère de se replier afin de se soigner et de préparer la riposte. Il encaissa d'innombrables coups, son corps fut transpercé de part en part mais jamais il n'abdiqua. Rendant son dernier souffle, il ne flancha pas et resta droit même dans la mort, ses pieds profondément ancrés dans le sol.

Bien plus tard, lorsque le conflit prit fin et que la paix fut rétablie, Aruga s'acquitta de sa dette en sacrifiant son bras droit. À partir de celui-ci, Mejisaname put forger un nouveau corps à Kosekai et réveilla son âme afin qu'elle rejoigne le monde des vivants. Bien qu'ils firent la paix, une légère animosité continua de régner entre les deux frères, Aruga ne supportant pas la vantardise dont Kosekai faisait preuve. En effet, celui-ci ne pouvait s'empêcher de rabâcher à qui voulait bien l'entendre que sans son sacrifice, jamais ses frères n'auraient eut le temps ni les moyens de s'organiser contre les guerriers de glace.

Symbole de la brutalité et de la destruction, Kosekai est plus largement l'ancêtre lié à la guerre. Il est également l'image même de la dévotion et du sacrifice. Plus largement, il est dans une certaine mesure associé à la mort, celle frappant de manière brutale, mais aussi du courage. Il est également très souvent cité durant les banquets, nombreuses étant les fois où il est décrit comme aimant faire bonne chère.

## SAKAMA

Cet ancêtre est profondément lié à l'intelligence et à la création dans le sens technologique du terme. Il est également associé à la ruse et la discrétion mais aussi à la fourberie, à la stratégie et, dans une moindre mesure, à la patience.

Se présentant sous les traits d'un karito modeste, vêtu d'une simple toge d'un blanc immaculé, il tient dans sa main droite deux orbes jumeaux symbolisant Karita et Karitari ainsi qu'un monolithe miniature dans sa main gauche. Bien souvent, un tentoka se trouve perché sur l'une de ses épaules.

Sakama est le dernier né des cinq frères et le plus rusé d'entre eux. Doué de capacités intellectuelles innées, il s'avère être un excellent artisan. Il forgea notamment l'armure d'Aruga, dont la légende prétend qu'elle est indestructible. Agile, discret et fin tacticien, il fut à l'origine

de très nombreux plans d'action à l'encontre des guerriers de glace qui se révélèrent dévastateur pour l'adversaire. N'hésitant pas à se rendre sur le terrain, il exécuta de très nombreuses missions de reconnaissance cruciales quant au cours de la guerre. Il exécuta même plusieurs actes de guérillas qui permirent aux karitos de prendre un avantage certain.

Sur le plan de la personnalité, Sakama est l'extrême opposé de Kosekai, plus encore d'Aruga. Calme en toutes circonstances, jamais il ne céda à la pression. Pas même lorsqu'Aruga refusa de patienter le temps qu'il mette au point son nouveau plan, se rendant seul face à l'ennemi. Bien que profondément affecté par la mort de ce dernier, comme tous ces autres frères, Sakama sut mettre ses émotions de côté et s'adapta avec brio à la situation, remportant peu de temps après une bataille décisive qui força les Koromatsunas à se replier.

Et lorsque Mejisaname annonça sa retraite, ce fut Sakama qui développa son sarcophage, monolithe à l'image de ceux laissés par son créateur. Il le déposa ensuite au plus profond des océans de Gebedion et depuis ce jour, bien qu'il soit plongé dans un profond sommeil, l'Ancêtre peut ainsi continuer à veiller sur ses enfants.

## SOITANO

Soitano est une figure privilégiée chez les diplomates et les commerçants. Il est souvent associé à la parole et à la séduction. Fin orateur, il est parfois considéré comme sournois et hypocrite, s'attirant les faveurs de son auditoire afin de mieux le tromper.

Typiquement, cet ancêtre est vêtu d'une ample toge très travaillée, brodée d'or et d'argent. Fier et élané, sa posture est noble et impérieuse, brandissant son poing droit et tenant fermement une étoile à cinq branches dans sa main gauche.

Ce karito serait le premier des cinq à avoir vu le jour. Son ascendance lui permit de bénéficier d'une autorité naturelle sur ses frères et c'est lui qui coordonna leurs actions contre les guerriers de glace. Soitano ne s'est que rarement illustré sur le champ de bataille. Souvent en retrait, il était le bras droit de Mejisaname, faisant la liaison entre lui et ses enfants. Le suivant comme son ombre, il s'occupa de lui quotidiennement, allant jusqu'à l'aider à rejoindre sa dernière couche.

Suite à cela, il jura que lui et ses descendants veilleraient sur le sarcophage et assureraient la régence durant tout le temps où Mejisaname se reposerait. Il ordonna donc à ses frères d'aller s'établir dans tout Seio-komi afin qu'ils y établissent leurs propres foyers, transmettant leurs savoirs et la mémoire de leur créateur à leurs enfants jusqu'à son retour.

Si Soitano fut le premier à naître, il fut également le dernier à s'éteindre. De longues années s'étaient écoulées. Togeiki, Aruga, Sakama puis Kosekai s'en étaient

# RELIGIONS

allés rejoindre Mejisaname mais Soitano continuait à veiller, désespéré de ne voir revenir son père et s'inquiétant pour la survie de l'empire. Assoupi au pied du monolithe autour duquel commençait à se développer une petite bourgade du nom de Tekyomashi, il fit un songe. Son père se tenait là, devant lui, et tendait la main. Soitano la lui prit et ensemble, ils s'en allèrent à travers le ciel et l'espace, jusqu'à un amas de poussières incandescente qui se mit brutalement à tourner, de plus en plus vite jusqu'à former un petit soleil brûlant de milles feux. Mejisaname se tourna alors vers Soitano et lui désigna un faisceau de lumière qui éclairait Karita. Scrutant la planète, le karito y vit briller un point de lumière et il comprit. Fort de sa vision, Soitano se mit en route et erra longuement à travers tout le continent, abandonnant toutes ses possessions.

Épuisé, perdu en plein milieu d'une forêt gelée, Soitano sentit ses dernières forces le quitter. Ses vêtements autrefois si flamboyant n'étaient plus que loques. C'est alors qu'il le vit, être innocent perdu dans un océan de neige immaculé, un jeune karito, errant comme lui dans l'immensité immaculée. Seul et habillé de guenille, il se tenait devant lui, fier et droit malgré le vent glacé giflait son corps frêle de plein fouet.

L'enfant s'approcha de lui, lui sourit et partagea avec lui ses dernières victuailles. Il prit ensuite le vieux karito sur ses épaules et l'emmena à l'abri dans une cabane de fortune. Là, il prit soin de lui. Il le soigna, le lava, tout comme Soitano l'avait autrefois lui-même fait avec Mejisaname. Les yeux presque aveugles du vieillard s'illuminèrent alors et il perçut clairement l'âme de son ancêtre briller au plus profond du cœur de l'enfant. Alors, malgré la fatigue, il le ramena avec lui jusqu'à Tekyomashi.

Le voyage fut long et éprouvant, et lorsque Soitano arriva au pied du bloc de pierre, il se vit, adossé à la structure, profondément endormi. Un vent puissant souffla alors et sa dépouille tomba en poussière, se mêlant au sable du désert. L'esprit de Soitano se tourna alors vers le jeune karito et lui demanda s'il était Mejisaname. Il lui répondit que non mais qu'une voix lui parlait depuis toujours. C'est elle qui lui avait murmuré de se rendre dans les terres gelées du Nord pour l'y retrouver. Il le rassura, lui disant qu'il s'assurerait que jamais l'Ancêtre et les Cinq Originels ne tombent dans l'oubli. Porteur de leurs paroles, il prit le nom de Voix de l'Unique.

Alors, le plus sereinement du monde, Soitano s'en alla rejoindre ses frères, continuant à veiller sur son clan aux côtés de Mejisaname.

## TOGEKI

Vêtu d'une simple toge, Togeki est représenté le plus souvent un genou à terre, un bouclier dans la main droite, son sabre posé à terre dans son fourreau. De sa main gauche, il tire sa tunique et dévoile son torse, exposant son cœur.

Pour beaucoup, cet ancêtre est le plus faible de tous, un être dépourvu du moindre courage qui laissa les guerriers de glace s'échapper pour mieux se renforcer et revenir un jour se venger. Beaucoup associe Togeki à la peur et à la lâcheté, en particulier Kosekai. Pourtant, tous sont loin de partager ce point de vue, à commencer par les membres du clan lié à cet ancêtre. Pour eux, Togeki est synonyme de vie sous toutes ses formes, de respect, de liberté et de compassion. Il est, plus que Mejisaname, associé à la fertilité et aux naissances mais aussi à la santé et la médecine.

Togeki ne se démarqua guère durant le conflit qui les opposa, lui et ses frères, aux Koromatsunas. Il refusa même de porter les armes et encore moins de donner la mort. Constamment traité de lâche par Kosekai et rabroué par Aruga, Togeki se contenta de tâches secondaires tel qu'évacuer les réfugiés chassés de leurs terres par les armées de givre. Tentant de les soigner, il assista, impuissant, à l'extinction de milliers d'espèces, incapable qu'il fut de les sauver malgré toute l'étendue de ses connaissances en médecine.

Cependant, ce spectacle macabre qui se déroulait sous ses yeux ne suscita pas la moindre haine envers les Koromatsunas, bien au contraire. La miséricorde dont son père l'avait doté était si grande qu'il n'hésita pas à soigner les blessés que comptaient leurs rangs, furent-ils ses ennemis. Cet acte rendit fou de colère Aruga, déjà accablé par la mort de son frère. Prenant son arme, il la leva pour frapper son frère qui n'eut la vie sauve que par l'intervention de Soitano qui sut calmer ses ardeurs.

Une fois les Koromatsunas défaits, leurs armées en déroute furent irrémédiablement traquées et éliminées par les trois frères de Togeki. Alors une nouvelle fois, il intercédait en leur faveur. Se plaçant sur leur route, il sortit son épée pour la première fois et affronta son propre sang. Une fois les survivants à l'abri, Togeki jeta son sabre à terre, laissant ses frères seuls juges quant à la sentence que nécessitait son action. Pour seule défense, il argua de leur victoire sur les Koromatsunas, êtres engendrés par Mejisaname, leurs propres frères. Les éliminés n'en rendrait pas la victoire plus douce, ne ferait aucunement revenir les morts ni ne soulageraient leurs âmes. Mejisaname vint lui-même appuyer les dires de son enfant et salua sa sagesse. Trop de sang avait coulé et il était à présent temps de repartir sur de nouvelles bases.

Durant de longs siècles, le personnage de Togeki ne fut considéré que comme un faible mais aujourd'hui, alors que la natalité des karitos est de plus en plus menacée, ses enseignements semblent avoir trouvés un regain d'intérêt.

# TECHNOLOGIES

Tout comme la société, la technologie karito a toujours navigué entre deux flots, celui de la modernité et celui du traditionalisme. En résulte une société contrastée, où buildings de verre et d'acier surplombent de modestes habitations de pailles, de bois et de pierres, où transporteurs spatiaux survolent charrettes et montures.

N'importe quel individu peut avoir accès aux toutes dernières innovations de la vie moderne. Eau courante, électricité, téléphone, téléviseurs et bien d'autres. Pourtant, leur mode de vie est par certains aspects fermement ancré dans le passé. Les maisons sont donc bâties suivant une architecture traditionnelle et faites de matériaux identiques à ceux utilisés autrefois, même au sein des plus grandes cités. Leurs rues sont par ailleurs fréquentées par une multitude de piétons et de chariots, les véhicules motorisés restant plutôt rares.

## LIQUACIER

Le liquacier est une ressource unique et précieuse ne se trouvant que sur Karita. Substance à la fois minérale et organique, elle se reproduit rapidement au cœur de roches volcaniques.

De nombreux chercheurs essayèrent de le cultiver en dehors de son espace naturel, en vain. Cela explique le prix si élevé des œuvres qui en résultent.

## DECOUVERTE

Les historiens estiment que le liquacier fut découvert il y a environ 46.000 ans, peu de temps après la main mise de la famille Gameshiro sur le clan Sakama. À cette époque, un puissant séisme sous-marin engendra une vague gigantesque qui engloutit une bonne partie du littoral Sud d'Otawa, faisant des milliers de victimes.

La légende veut qu'un marin ait un jour trouvé parmi les décombres de son village une curieuse pierre argentée aux reflets irisés. La gardant dans l'une de ses poches, il la déposa chez lui et l'oublia. Des années plus tard, qu'elle ne fut pas sa surprise lorsqu'il la retrouva, toujours au même endroit mais de forme différente. Curieux, il l'étudia et se rendit compte que son apparence

fluctuait légèrement au son de sa voix et que le phénomène s'accroissait lorsqu'il se mettait à chanter.

Il l'apporta à l'une de ses connaissances, forgeron de son état, et ensemble, ils travaillèrent la roche durant dix jours et dix nuits. Jamais la forge n'avait chauffée si fort. Lorsqu'ils en sortirent, les deux karitos étaient épuisés mais tenaient en main une dague aussi robuste que tranchante, capable de couper même le plus robuste des aciers.

Cette histoire n'est certainement pas une vérité historique, tant l'on connaît la tendance des karitos à transformer l'histoire en légende mais il est tout à fait envisageable que le tremblement de terre en question ait arraché un morceau de roche des profondeurs contenant du liquacier et qu'il fut découvert par hasard. Les artisans mirent des siècles avant de comprendre sa nature et réussirent à la dompter.

## EMPLACEMENT

L'ensemble des gisements découverts à ce jour se situent tous au Sud de la Pointe Ardente, au large des côtes. Se trouvant au cœur de fosses océaniques, au-delà de 10.000 mètres de profondeur, leur présence fut à l'origine de la création de tout un ensemble de plateformes logistiques abritant matériels et habitations des plongeurs. Concernant les filons les plus importants, des sas ont été aménagés afin d'assécher les boyaux, permettant aux mineurs d'y évoluer librement et de travailler dans de meilleures conditions. Un ensemble de câbles et tuyaux les relie à la surface afin de les alimenter en air et en électricité.

L'extraction est une activité minutieuse et particulièrement difficile. À la profondeur à laquelle se trouvent les gisements, synonyme de fortes pressions et d'obscurité totale, s'ajoutent les risques d'éboulements liés à l'instabilité du terrain, de percer une poche magmatique ou de se faire attaquer par l'une des nombreuses créatures rodant dans les abysses.

# TECHNOLOGIES

## CONCEPTION

Le liquacier est une matière sensible aux sons, réagissant différemment selon les sonorités qui lui parviennent. Densité, forme, couleur, ses caractéristiques peuvent varier du tout au tout, en faisant une matière malléable permettant d'aboutir à une infinité de possibilités.

Plus qu'un simple forgeron, l'artisan qui le travaille se doit d'être un excellent interprète car obligé de chanter ou fredonner afin d'obtenir le résultat escompté. Sa voix doit être tantôt dure, tantôt douce afin de modeler le précieux métal, toujours forte afin de couvrir le vacarme de la lave en fusion.

## PRINCIPE

Un fois achevé, un objet de liquacier possède deux formes, l'une passive et l'autre active.

Par défaut, il se présente toujours sous sa forme passive. Lors de sa conception, l'artisan lui inculquera un mot clé ou un son précis auquel il réagira, prenant alors sa forme active. La répétition de ce même code le fera aussitôt passer sous sa forme d'origine.

Chaque bien en liquacier est unique, aussi n'est-il pas rare que les propriétaires souhaitent qu'il ne réagisse qu'au seul son de leur voix. La chose est possible, bien que plus difficile, impactant directement le prix de l'objet.

Dès lors qu'il est achevé, il est impossible de modifier la programmation d'un bien. La seule manière de procéder est de détruire et de le forger à nouveau.

## APPLICATIONS

Le liquacier trouve de très nombreuses applications, militaire tout d'abord. Les artisans forgent ainsi sur mesure des armes et armures d'exception pour les guerriers les plus valeureux, pas forcément pour les plus fortunés comme l'on pourrait injustement le croire.

Cette matière est également utilisée afin de concevoir de nombreux bijoux, évoluant selon l'humeur de leurs porteurs. D'un simple mot, d'un simple son, ils se métamorphosent complètement, de taille, de couleur comme d'apparence.

L'une des créations les plus impressionnantes faite à partir de ce matériau, en dehors des chaînes de Gendomashi, se trouve être le couloir menant à la chambre impériale. Ultime défense du palais contre un éventuel agresseur, les murs y menant peuvent en une fraction de seconde se transformer en pics extrêmement fins embrochant tout individu s'y trouvant.

## HARMONIUM

Les Harmoniums sont des structures complexes permettant de forger le liquacier dont seuls quelques artisans de la famille Ottawa ont le secret. Défendant bec et ongles le mystère entourant ces connaissances, ces orfèvres font la fierté de ce royaume depuis la découverte du précieux métal.

Un Harmonium se situe en plein cœur d'un volcan et se divise en plusieurs pièces. Sur la face extérieure de la montagne se trouve la demeure du forgeron et de ses apprentis. Au fond de celle-ci se trouve un corridor débouchant sur un long escalier descendant au plus profond de la fournaise. L'évolution de la technologie fait que sa structure est maintenant renforcée. De nombreux sas sont ainsi disposés de façon régulière afin de limiter les risques de remontées magmatiques. À mi-chemin entre les quartiers de vie et l'Harmonium se trouvent généralement les dépôts. Ces réserves contiennent matières premières et productions, bien à l'abri des éléments naturels mais aussi d'éventuels voleurs qui voudraient s'approprier les biens de grandes valeurs qu'elles protègent.

Enfin, toujours plus bas, toujours plus profond, se trouve l'Harmonium en lui-même, îlot de roches baignant au cœur d'un lac de lave en ébullition.

## STRUCTURE

Typiquement, un Harmonium est bâti dans une cavité naturelle à l'intérieur même du volcan. Si aucune n'est trouvée, elle sera taillée à même la roche avant que des conduites ne soient aménagées afin d'y acheminer le magma. L'avènement de nouvelles technologies ont permis de grandement améliorer cette dernière phase extrêmement dangereuse. Plus d'un mineur ont en effet fini brûlé par une poche de roches en fusion percée par inadvertance ou par des émanations de vapeurs toxiques.

La forge se trouve au centre de la cavité, entourée par une rivière de lave. Des rigoles sont taillées à même le sol afin de canaliser le magma vers l'Harmonium et ainsi l'alimenter en énergie.

Pouvant adopter des formes très diverses selon l'artisan qui l'aura fabriqué, l'Harmonium est un secret très bien gardé et seuls les initiés savent comment il fonctionne véritablement. Toutefois, il est possible d'établir quelques certitudes.

Tout d'abord, la machine est capable de capter les sonorités qui l'entourent, la transmettant au métal liquide qui réagira différemment selon elles, se livrant à une véritable danse surnaturelle au cœur du brasier. La forme et les aspérités de la caverne ne sont donc pas laissées au hasard car elles serviront à répercuter et amplifier les chants entamés par l'artisan. De plus, alors que le forgeron le travaillera, il captera de nombreux éléments présents dans la roche en fusion et s'en nourrira, se développant comme un

être vivant à part entière.

Finalement, après des jours de travail, l'œuvre sera enfin forgée. Elle se verra confiée aux apprentis du forgeron qui, selon les exigences du commanditaire, y apposeront de fines gravures esthétiques, pouvant même quelques fois l'orner de métaux précieux et de pierres rares. Cette délicate étape se déroule également au sein de l'Harmonium, les novices utilisant une réplique miniature de cette machinerie afin d'arriver à leurs fins.

## CONDITIONS DE TRAVAIL

L'espérance de vie d'un artisan n'est guère longue en raison de ses conditions de travail extrêmes. Fort heureusement, celles-ci vont en s'améliorant.

L'un des principaux inconvénients est sans conteste les émanations toxiques continues produites par le lac de lave. Autrefois, de longs tuyaux reliaient le forgeron à la surface, lui permettant de reprendre son souffle de manière régulière. À cela s'ajoute la température de la chambre dans laquelle il travaille, dépassant souvent les 1.500°C. Pour résister à une telle chaleur, d'astucieux systèmes de douches furent mis au point, acheminant en continu depuis l'extérieur une eau glacée. Bien qu'elle s'évapore en grande partie au simple contact de l'air, elle permettait à l'artisan de travailler à une température acceptable.

D'autres dangers existent, comme les projections intempestives de lave liées à la remontée soudaine de poches de gaz ou les éruptions subites, calcinant tout sur leur passage. Plus d'un forgeron est ainsi mort, brûlé vif avec ses créations.

Aujourd'hui, la plupart de ces problèmes ont disparu, l'arrivée des elyannes ayant permis le développement de boucliers thermiques. Placés au centre de l'Harmonium et alimentés par la chaleur ambiante, ces générateurs sont capables de maintenir un dôme énergétique autour de la structure, l'isolant totalement de la chaleur mais aussi des vapeurs toxiques, des débris et des projections incandescentes. Autre avantage, ils n'empêchent pas la circulation des sons et n'altèrent en rien leur nature, permettant au forgeron d'exercer son art à son plein potentiel.

## BOUCLERS ENERGETIQUES

Suite à leur introduction par les elyannes, les boucliers énergétiques ont rapidement trouvé leur place dans la société karito.

C'est ainsi que de nombreuses villes en sont pourvues, pas tant pour les protéger d'éventuelles attaques que pour limiter l'impact de l'environnement sur les habitants. Les cités des déserts sont donc équipées de générateurs les protégeant des tempêtes de sable et des températures excessives, celles situées sur les côtes de boucliers

capables de les prémunir contre les tempêtes et tsunamis.

Beaucoup de véhicules en possèdent également, qu'ils soient civils ou militaires, en particulier les engins spatiaux. Les elyannes ont toujours eu confiance en ces protections énergétiques, développant des appareils légers mais fragiles. Les karitos ont opté pour un compromis, reconnaissant l'intérêt d'une telle technologie mais continuant à faire confiance aux bons vieux blindages traditionnels. En résultent donc des appareils moins massifs, plus légers et performants, munis de boucliers énergétiques d'excellente facture.

## INFORMATIQUE

Les systèmes informatiques karitos, bien que très différents dans leur conception, s'avèrent souples et entièrement compatibles avec leurs homologues humains et elyannes. Leur interface physique leur permet d'être aisément utilisés par tous, les informaticiens karitos ayant appliqués à la lettre le credo de leur civilisation : la simplicité au service de la perfection.

# REGLES ANNEXES

Cette partie vous apportera un supplément de règles afin de rendre la race des karitos entièrement compatible avec le DDZ System.

## EFFET DE MUNITION SUPPLEMENTAIRE

### LIQUACIER

*Description* : cette munition est constituée d'une poche de liquacier sous forme liquide enrobée d'une gaine de liquacier solidifiée. Lors de l'impact, la couche extérieure se brise pour libérer sa charge dans l'organisme de la cible. Dans ces conditions, le liquacier liquide se solidifiera peu à peu sous la forme d'une multitude d'échardes métalliques qui déchiquetteront la victime de l'intérieur. Cette munition est particulièrement rare et excessivement chère.

*Effet(s)* : +1D4 points de dégâts supplémentaires. L'Encaissement de la cible n'intervient pas concernant cette majoration.

## IDEAUX

L'un des fondements de la vie d'un karito est la recherche perpétuelle de la perfection. En termes de jeu, celle-ci est représentée par des idéaux qu'il étoffera au fur et à mesure de son apprentissage et de son expérience.

Un karito est défini par trois idéaux dits primordiaux. Ceux-ci, il les obtiendra en grande partie grâce à son éducation et l'environnement dans lequel il aura été élevé. Il s'agit des idéaux liés à son clan et à sa famille. Le dernier : il dépend tout simplement de lui, des convictions qu'il aura développées en tant qu'individu. Les autres idéaux, bien que présents à son esprit, n'auront qu'une faible influence sur sa personnalité.

Les idéaux primordiaux constituent le caractère dominant du personnage. Le joueur devra ainsi les classer selon l'importance qu'ils revêtent aux yeux de son avatar. Cet ordre influera notamment sur le calcul de son Facteur Chimérique.

## FONCTIONNEMENT

Chaque idéal primordial est gradué sur une échelle de 30 points divisée en quatre rangs. Le rang 0, allant de 0 à 9, le rang 1, allant de 10 à 19, le rang 2, allant de 20 à 29 et le rang 3, correspondant au trentième échelon, l'aboutissement du personnage dans au sein de son idéal.

Un idéal possède toujours un caractère antagoniste, tous deux fonctionnant sur un compteur commun se basant sur le principe des vases communicant. Dès lors que le niveau de l'un augmente, celui de l'autre diminue, et inversement. Au total, la somme des échelons de chacun des deux idéaux doit être égale à 30.

## AMELIORATION D'UN IDEAL

Lors de ses premières parties, les idéaux d'un personnage sont tous plus ou moins équilibrés, exceptés ceux considérés comme primordiaux, légèrement plus important que les autres. Par la suite, selon la manière dont il interprétera son avatar, ces niveaux seront amenés à fluctuer.

Pour augmenter l'échelon d'un idéal, le joueur aura besoin d'un certain nombre de Points d'Idéal ou PI. Ceux-ci sont distribués par le meneur de jeu lorsqu'il juge que le pj le mérite. Dès lors qu'il en gagne un, il devra le symboliser sur sa feuille de personnage par une petite croix (ou tout autre symbole approprié) devant l'idéal concerné.

À la fin de chaque scénario, lorsqu'il aura reçu ses points d'évolution, le joueur devra mettre à jour les niveaux de ses idéaux. Pour cela, il est nécessaire de tenir compte de la règle suivante : augmenter d'un échelon un idéal de rang 0 nécessitera 1 PI. S'il est de rang 1, ce coût sera de deux points et quatre s'il est de rang 2. Enfin, obtenir le trentième et dernier échelon nécessitera six 6PI. Dans le cas où deux idéaux opposés possèdent des PI, ceux-ci s'annulent.

Il est tout à fait envisageable qu'au bout du compte, le pj dispose de points d'idéal non-utilisés. Ceux-ci sont alors perdus, le personnage ne s'étend pas montré suffisamment digne de l'idéal visé.

# REGLES ANNEXES

## MODIFIER LA PRIORITE DES IDEAUX

Lorsqu'il acquiert ses idéaux primordiaux, le joueur ne peut plus en changer. En revanche, il lui est possible, entre chaque scénario, de modifier l'importance qu'ils représentent aux yeux de son personnage.

Toutefois, cela a un coup. Lorsque deux idéaux primordiaux échangent leurs places, tous deux perdent un échelon.

## FACTEUR CHIMERIQUE

Le Facteur Chimérique correspond à une force intérieure enfouie au plus profond du personnage. Celle-ci lui est conférée par ses convictions et lui permet en de rares occasions de donner le meilleur de lui-même, de se surpasser afin d'atteindre son but.

Un pj peut fait appel au FC de son personnage à tout moment du moment, dès lors que l'un de ces idéaux primaires se prête à la situation. Avant de réaliser son action, il lui est nécessaire de déclarer à son mj l'utilisation de cette caractéristique secondaire. Une fois le résultat calculé, il lui suffira d'y ajouter le niveau de son FC.

Toutefois, cela n'est pas sans conséquence. Faire appel aux convictions profondes du personnage peut être source du meilleur comme du pire. Si le jet est une réussite, ses idéaux en sortent renforcés et le joueur gagne 1 PI dans le caractère concerné. En revanche, si l'action est un échec, ses certitudes en sortiront ébranlées. Déconcerté, il gagnera automatiquement 1PI dans le caractère opposé. Si l'action est un échec critique, l'idéal concerné diminue de 3 PI.

## REPRODUCTION

Les deux tables suivantes vous permettront de déterminer simplement les chances pour le personnage d'un joueur d'avoir un enfant.

Pour cela, commencer par lancer un premier D12 vous permettant de déterminer le pourcentage d'œufs féconds de la portée.

Lancez ensuite un nouveau D12 afin de savoir combien de têtards parviendront à terme à la fin de leur période de croissance.

Table des éclosions

Score	Éclosion
1-4	10%
5-9	25%
10-11	50%
12	75%

Table des têtards

Score	10%	25%	50%	75%
1-2	/	/	/	/
3-7	/	/	/	1 héritier
8-11	/	/	1 héritier	1 héritier
12	/	1 héritier	1 héritier	2 héritiers

## POIDS DU TEMPS

La plupart du temps, vous incarnerez un individu en pleine possession de ses moyens mais il vous est également possible d'interpréter un personnage jeune ou vieux.

L'espérance de vie d'un karito est en moyenne de 450 ans. Lorsqu'un personnage arrive à l'âge de 390 ans, âge à partir duquel l'on considère que ses facultés commencent à décliner, le joueur doit effectuer un jet de Constitution suivant les règles indiquées dans le Compendium et cela, tous les deux ans.

## EVOLUTION

Au fil de ces aventures, un personnage gagnera en expérience, se découvrant de nouvelles capacités et affinant celles qu'il possède déjà. En termes de règles, cela se traduit par un gain de point d'évolution à la fin de chaque scénario. Au joueur de les dépenser comme il le souhaite selon les modalités énoncées ci-dessous.

La quantité de points d'évolution n'est pas fixe et laissée à la libre envie du meneur. Il doit pour cela juger les performances de ces joueurs, de la difficulté et de la durée de l'aventure, etc. D'une manière générale, chaque aventure apporte en 6 et 10 points d'évolution. Référez-vous au tableau correspondant situé à la fin de ce chapitre.

Les karitos jouissent d'une importante longévité et ont la chance de pouvoir accumuler d'innombrables connaissances. En revanche, leur recherche perpétuelle de la perfection les oblige à méditer longuement sur chacun de leurs apprentissages. Les coûts en point d'évolution est donc impactés par cette mentalité et améliorer les capacités d'un saurien demande un investissement conséquent.

## AMELIORER UNE CARACTERISTIQUE

Le joueur peut décider d'améliorer le score de l'une des caractéristiques de son personnage. Outre une augmentation du nombre de dés lancés, cette variation peut entraîner une croissance des scores secondaires tels que la santé, la Garde, ...

Pour augmenter une caractéristique, le joueur doit dépenser un nombre de points d'évolution égal au niveau désiré multiplié par 5.



# REGLES ANNEXES

## CARACTERISTIQUE HEROIQUE

Le joueur peut, s'il le souhaite, transformer une et une seule des caractéristiques de son personnage en caractéristique héroïque. Pour cela, il doit dépenser 50 PE afin de lui faire atteindre le niveau 6.

Les origines du personnage n'ont aucune incidence sur le choix de la caractéristique.

## NOUVELLE COMPETENCE, SPECIALITE OU ART MARTIAL

Un personnage peut être confronté à une situation qui lui permettra d'obtenir un nouveau savoir, lui permettant d'acquérir une nouvelle compétence, une nouvelle spécialité ou une nouvelle technique de combat.

S'il souhaite apprendre une nouvelle compétence/spécialité/art martial par ses propres moyens, un personnage karito devra dépenser 5 points d'évolution.

## AMELIORER UNE COMPETENCE

Le niveau d'une compétence représente le degré de maîtrise que possède un personnage dans un domaine précis. Plus ce niveau est haut, plus il est reconnu comme étant un expert.

Afin d'améliorer une compétence, le joueur doit dépenser un total de points d'expérience équivalent au niveau désiré auquel il convient d'ajouter 4 points. Bien entendu, ces niveaux doivent être obtenus successivement.

## AMELIORER UNE SPECIALITE

Outre ses compétences, un personnage peut approfondir sa maîtrise d'une ou plusieurs spécialités, lui conférant une quantité de dés à lancer plus importante.

S'il se base sur sa propre expérience, le personnage devra dépenser un total d'expérience égal au niveau souhaité multiplié par 5.

## AMELIORER UN ART MARTIAL

S'il le pratique régulièrement, seul ou avec un maître, un personnage peut espérer améliorer le niveau d'un art martial qu'il maîtrise. Nous parlons bien ici des quatre paliers d'une technique et non du niveau lié à l'art en tant que compétence ou spécialité.

Pour améliorer sa maîtrise, le personnage devra déboursier un total de points d'évolution correspondant au niveau désiré multiplié par 4.

## APPRENDRE AVEC UN PROFESSEUR

Afin d'optimiser son apprentissage, un personnage peut décider d'améliorer ses connaissances sous l'égide d'un tuteur plus expérimenté, qu'il s'agisse d'un pnj ou d'un autre joueur.

Dans cette situation, la dépense de points d'évolution est réduite de 2 points et coûtera au personnage (niveau désiré x 1.000) populis, négociables selon la situation.

### Points d'évolution

Conditions	Récompense
Participer à l'aventure	1 point par partie
Faire progresser l'aventure	0 à 2 points
Interpéter son personnage	0 à 2 points
Affronter une situation périlleuse/ un adversaire de taille	0 à 2 points

Améliorer...	Coût
Une caractéristique	Niveau désiré x 5
Une compétence	Niveau désiré + 4
Une spécialité	Niveau souhaité x 5
Un art martial	Niveau désiré x 4

Acquérir...	Coût
Une caractéristique héroïque	50 points d'évolution
Une compétence	5 points d'évolution
Une spécialité	5 points d'évolution
Un art martial	5 points d'évolution

# CREATION DE PERSONNAGES

Vient maintenant le temps de donner vie à votre propre karito. En lisant ce chapitre, vous découvrirez l'ensemble des étapes nécessaires à la création d'un membre de cette espèce.

## ORIGINES

Premier élément décisif, certainement le plus important, d'où vient-il ? À quel clan appartient-il ? De quelle famille est-il issu ?

En plus de donner de la profondeur à votre avatar, déterminer ses origines vous permettra de définir deux de ses trois idéaux primordiaux, vous donnant ainsi une première ligne directrice quand à son caractère et votre façon de le jouer.

Dans tous les cas, à cette étape de la création, le personnage est considéré comme étant un citoyen. Seule l'acquisition de dons ou de tares peut modifier cette position sociale.

## IDEAUX FONDAMENTAUX

Le but même de l'existence d'un karito, qu'il soit le plus grand des dirigeants ou le plus simple des paysans, est d'atteindre ce qu'il considère comme étant la perfection. Celle-ci est représentée par trois idéaux qui dicteront au personnage son comportement tout au long de sa vie.

Deux sont déterminés par le clan et la famille, le dernier sera celui de votre choix. Une seule règle à respecter : il ne peut en aucun cas s'agir d'un antagoniste des deux premiers. Ces trois caractères représentent les idéaux fondamentaux du personnage.

Reste maintenant à déterminer leur importance. Considérés tous trois comme primordiaux, l'avatar ne leur accordera toutefois pas tous la même attention. Se sentira-t-il davantage attaché à son clan ? À sa famille ? Ou fera-t-il passer ses propres valeurs avant toutes autres choses ? À vous de le déterminer selon la façon dont vous souhaitez l'interpréter. En outre, cela aura une grande influence sur la valeur de son Facteur Chimérique.

## FACTEUR CHIMERIQUE

Le Facteur Chimérique est une force intérieure dans laquelle le personnage peut puiser afin de se surpasser. Se reposant sur ses convictions profondes et sa volonté, ses capacités naturelles s'en trouvent sublimées, lui permettant de réussir l'impossible.

Cette valeur n'est pas fixe et fluctue en fonction de la valeur de ses idéaux fondamentaux. Pour la calculer, il vous faut prendre le chiffre des dizaines de l'idéal primaire, le chiffre des dizaines de l'idéal secondaire divisé par deux, arrondi au supérieur si nécessaire, et le chiffre des dizaines de l'idéal tertiaire, arrondi à l'inférieur si nécessaire. Additionner ces trois valeurs : le résultat correspond au FC du personnage.

Facteur 1 = chiffre des dizaines de l'idéal primaire

Facteur 2 = chiffre des dizaines de l'idéal secondaire divisé par deux, arrondi au supérieur

Facteur 3 = chiffre des dizaines de l'idéal tertiaire divisé par deux, arrondi à l'inférieur

Facteur chimérique = facteur 1 + facteur 2 + facteur 3

## CARACTERISTIQUES

Il est à présent temps de déterminer la valeur de chacune des huit caractéristiques de votre avatar.

Pour cela, répartissez librement 20 points entre elles, sachant que leur niveau minimum doit être de 1 et qu'elles ne peuvent excéder 4.

## DONS ET TARES

Il vous est possible de choisir dons et tares pour votre personnage mais cette étape n'est en aucun cas obligatoire. Outre le gain ou la perte de points d'évolution, ces

# CREATION DE PERSONNAGES

éléments vous permettront de donner une certaine profondeur à votre avatar en lui octroyant des capacités physique ou mentales supplémentaires, ou, au contraire, en les limitant.

Un karito développe ses premiers dons en assimilant le code A.D.N. de ses semblables lorsqu'il n'est encore qu'un simple têtard. En termes de règles, cela signifie qu'ils ne peuvent être choisis, en dehors de circonstances exceptionnelles autorisées par le meneur, que lors de la création du personnage. Engendrant la dépense de points d'évolution, il n'y a pas de limite quant au nombre de dons que vous pouvez acquérir.

Les tares correspondent généralement à des déficiences génétiques, manques que le saurien n'aura su combler malgré l'assimilation de ses semblables. Son propre code génétique s'efforce alors de combler ces manques, non sans difficultés. Techniquement, les tares rapportent des points d'évolution qui pourront être dépensés dans l'achat de dons ou de compétences. Toutefois, il est impossible de cumuler plus 10 points d'évolution ainsi.

À la création, vous disposez de 20 points d'évolution qui vous permettront aussi par la suite d'acheter et d'améliorer vos compétences.

## ATTRIBUTS SECONDAIRES

Étape suivante : le calcul des attributs secondaires. Ils dépendent en grande partie des caractéristiques attribuées plus tôt et peuvent être modifiés par l'attribution de dons et/ou de tares. Les calculs qui suivent ne sont propres qu'aux karitos.

### INSTINCT

L'Instinct allie plusieurs aptitudes clés du personnage et représente son intuition, sa capacité à voir venir le danger, voire à l'éviter. Les karitos sont des créatures gigantesques et puissantes mais cela ne présente pas que des avantages. Il leur est ainsi plus difficile de se mouvoir et face à un adversaire plus petit et plus agiles, ils peuvent s'avérer démunis.

Pour calculer cette valeur, additionnez les niveaux de vos caractéristiques Perception et Dextérité puis multipliez le résultat par deux avant d'y ajouter la valeur de Volonté du personnage. Pour finir, soustrayez 2 points à ce résultat.

$$\text{Instinct} = ((\text{Perception} + \text{Dextérité}) \times 2 + \text{Volonté}) - 2$$

### GARDE

La Garde représente l'aptitude du personnage à essuyer une attaque, que ce soit en la parant ou en la bloquant. Ce type d'action est gratuit jusqu'à une certaine limite, aussi est-il généralement possible d'en effectuer plusieurs au court d'un même round.

La Garde n'a pas de valeur fixe et doit être déterminée à chaque attaque que subit le personnage. Ajoutez pour cela 1D12 à l'Instinct du personnage.

$$\text{Garde} = \text{Instinct} + 1D12$$

### IMPACT

L'Impact représente la puissance qu'un personnage est capable de mettre dans un coup lorsqu'il se bat, à mains nues ou avec une arme de corps-à-corps. Cette variable vient s'ajouter à la valeur aléatoire de dégâts que peuvent causer les armes de corps-à-corps, les poings ou les dents. À noter que par défaut, la Puissance de Base des mains et des mâchoires est égale à 1D2.

Pour calculer la valeur d'Impact du personnage, multipliez simplement sa valeur de Force par 4.

$$\text{Impact} = \text{Force} \times 4$$

### REFLEXES

Les Réflexes correspondent aux capacités de réactions d'un personnage face à un événement imprévu, permettant de déterminer son initiative.

Pour calculer les réflexes du personnage, additionnez ses valeurs de Dextérité et de Perception, multipliez le résultat par deux puis ajoutez-y ses scores d'Intelligence et de Savoir-vivre.

$$\text{Réflexes} = (\text{Perception} + \text{Dextérité}) \times 2 + \text{Intelligence} + \text{Savoir-vivre}$$

### INITIATIVE

L'Initiative permet de déterminer la vitesse à laquelle un personnage réagit lorsqu'il est confronté à un événement soudain.

L'Initiative n'a pas de valeur fixe et doit être déterminée au début de chaque confrontation. Pour la connaître, additionnez le score de Réflexes du personnage à 1D12.

$$\text{Initiative} = \text{Réflexes} + 1D12$$

# CREATION DE PERSONNAGES

La liste suivante vous décrira l'ensemble des courants de pensées régissant la société karito. Est indiqué pour chacun son antagoniste ainsi que le clan ou la famille auquel il correspond. Il n'est pas nécessaire de tenir compte de ces informations lors du choix de votre troisième et dernier idéal primordial.

## APRETE

Antagoniste : *Courtoisie*  
Famille : *Kanetoshi*

Un individu adepte de cette pensée n'a pas peur d'être franc et dit toujours ce qu'il a dire. Ne s'embarrassant pas de fioritures, il exprime les choses telles qu'elles sont, aussi dures et désagréables soient-elles. Ne s'embarrassant pas de la moindre forme de politesse, ces personnes passent pour des êtres durs, rustres et dépourvus du moindre tact.

## BRAVOURE

Antagoniste : *Couardise*  
Clan : *Kosekai*

Savoir faire face à la menace, ne jamais fuir l'adversité, rester fier et droit, telle est la pensée que partage l'ensemble des adeptes de cette philosophie. Faire montre de courage, ce n'est pas seulement se faire honneur, c'est également prouver sa force à ses ancêtres. Ces individus ne reculent pas devant le danger, quel qu'il soit. Parfois même l'appellent-ils du plus profond de leurs âmes.

## COMPASSION

Antagoniste : *Indifférence*  
Famille : *Otawa*

Pour les individus adhérents à ce courant de pensées, l'empathie se doit d'être placée au-dessus de toutes autres choses. Faire preuve de bonté et prendre soin de son entourage, voilà le sens profond de l'existence. Pouvoir partager les mêmes sentiments que son prochain, être capable de ressentir sa joie, son amour, ses envies mais aussi sa tristesse et sa douleur, et surtout être capable de les combler, voilà ce qui est fondamentalement important.

## CONCILIATION

Antagoniste : *Pragmatisme*  
Famille : *Deishoka*

Les membres de ce courant philosophique sont particulièrement doués lorsqu'il s'agit de trouver des compromis. Excellents dans l'art de la médiation, ils savent qu'il n'est pas possible d'obtenir sans contrepartie. La domination est pour eux une notion à proscrire, considérant que prendre l'ascendant sur son prochain revient à prendre le risque d'attiser sa haine envers vous.

## COUARDISE

Antagoniste : *Bravoure*  
Famille : *Tekiru*

Quel mal y a-t-il à esquiver le danger ? Le contenu de cette philosophie encourage ses adeptes à éviter le conflit, à toujours choisir la voie la plus sûre. Pour soi, mais également pour son entourage, quitte à passer pour un lâche. La vie est une chose fragile et précieuse, pourquoi risquer de la gâcher alors qu'il est si facile de laisser passer la menace, de ployer sous elle, tel le roseau face à la tempête ?

## COURTOISIE

Antagoniste : *Âpreté*  
Clan : *Soitano*

Plus que le fond, ce qui importe est avant tout la forme. Ainsi pourrait se résumer cette pensée, enseignant à ses adeptes à mesurer chacune de leurs interventions. Peu importe leurs pensées, leurs convictions profondes, la seule chose qui compte pour ces individus est la façon dont ils s'expriment, que ce soit par leur gestuelle ou leurs paroles.

## DESINTERESSEMENT

Antagoniste : *Matérialisme*  
Famille : *Saiteshiro*

Ce courant philosophique prône un attachement moindre aux possessions, ses membres les plus extrémistes vivant comme de véritables ascètes. Les biens matériels sont vus comme des éléments superficiels et futiles. Les individus désintéressés n'œuvrent pas dans le but d'obtenir une récompense si ce n'est la reconnaissance de ceux pour qui ils auront agi.

## DROITURE

Antagoniste : *Sournoiserie*  
Famille : *Saotome*

Cette philosophie encourage ceux qui la pratiquent à faire preuve de la plus grande honnêteté. Les sociétés sont encadrées par des principes stricts, passer outre les mèneraient au chaos. Qu'il s'agisse des lois, des us ou des coutumes, ces membres savent qu'ils se doivent de les respecter, qu'ils les trouvent morales ou non.

# CREATION DE PERSONNAGES

## DUPPLICATE

*Antagoniste : loyauté*  
*Famille : Torubo*

Tromper ses amis pour mieux tromper ses ennemis. Ainsi pourrait se résumer ce courant de pensées. N'hésitant pas à jouer double jeu, ces adeptes savent s'entourer d'amis fidèles qu'ils pourront manipuler à loisir pour atteindre leurs propres desseins. Préférant l'ombre à la lumière, il est difficile de les percer à jour et de deviner leurs véritables intentions.

## EXCESSIF

*Antagoniste : pondération*  
*Clan : Sakama*

La vie étant un cadeau, une flamme unique dans tout l'univers, il convient donc d'en profiter et de la faire brûler au maximum, quitte à ce qu'elle s'éteigne prématurément. Peu importe sa durée, ce qui compte, c'est qu'elle illumine les ténèbres le plus fortement possible. Ce courant de pensées invite ses membres à profiter de leur existence. Nourritures, boissons, jeux, plaisirs divers et variés, ces derniers passent souvent pour des êtres superficiels et futiles mais cela ne les dérange guère. Car ils savent qu'ils auront bien vécu.

## INDIFFERENCE

*Antagoniste : compassion*  
*Famille : Soshu*

Cette philosophie encourage ses membres à ne pas s'encombrer de sentiments inutiles qui n'auraient pour autre effet que de les ralentir, les distraire dans l'accomplissement de leur tâche. Ces individus sont généralement perçus comme des êtres froids, dépourvu de la moindre sensibilité, ne s'ouvrant aux autres que par nécessité. Pour cette raison ces individus sont des êtres solitaires.

## LOYAUTE

*Antagoniste : Duplicité*  
*Clan : Aruga*

Ce courant de pensées encourage ses membres à toujours faire montre du plus grand respect vis-à-vis de leurs dires et de leur entourage. Ces adeptes sont amenés à comprendre combien il est important d'honorer ses promesses et ses engagements, de ne jamais abandonner un proche, quel qu'en soit le prix.

## MATERIALISME

*Antagoniste : désintéressement*  
*Famille : Taetomi*

Pour les adeptes de cette philosophie, les biens matériels occupent une place de choix. Non pas qu'ils soient particulièrement cupides mais leurs possessions sont avant tout un moyen d'afficher leur pouvoir. Qu'il s'agisse de démontrer leurs richesses, leur influence ou leurs exploits, les individus matérialistes placent la notion de possession au-dessus de toutes autres afin de prouver leur mérite.

## PONDERATION

*Antagoniste : excessif*  
*Clan : Togeki*

La vie est une chance, un miracle rare et précieux dont il faut prendre soin afin de ne pas le dénaturer. Telle est la mentalité des adeptes de cette philosophie. Non pas qu'ils ne savent pas profiter de leur existence en se retenant démesurément, loin de là. Ils savent simplement se contrôler et ne pas tomber dans les excès. Savourer les plus petits moments de la vie, même les plus anodins, voilà le secret d'une existence réussie.

## PRAGMATISME

*Antagoniste : conciliation*  
*Famille : Asaga*

Pour ceux adhérant à ce courant de pensées, la vie n'est rien de plus qu'une succession de missions qu'il est nécessaire de mener à bien. Faisant ce qui doit être fait, ils ne s'encombrant pas de fioritures ou de veines paroles. Afin d'atteindre son but, un individu pragmatique sait se montrer obstiné et ne reculera devant aucun sacrifice. Pour atteindre un point, le chemin le plus court n'est-il pas la ligne droite ?

## SOURNOISERIE

*Antagoniste : droiture*  
*Famille : Gameshiro*

La loi du plus fort est toujours la meilleure. Les adeptes de cette philosophie l'ont bien compris et c'est pour cela qu'ils ne reculent devant aucune bassesse pour parvenir à leurs fins. Et pour cela, ils préféreront toujours utiliser des moyens détournés, bien plus efficaces que des actions directes. D'aucuns diront que ce sont des lâches, eux se voient comme des individus intelligents, rusés, capables d'accomplir nombres de tâches que d'autres seraient incapables de réaliser.

# CREATION DE PERSONNAGES

## ENCAISSEMENT

L'Encaissement représente la capacité d'un organisme à résister aux agressions qu'il subit. Ainsi, plus cette valeur est importante, moins les dommages risqueront d'être conséquents.

Les karitos, outre une solide constitution, ont l'avantage de posséder un cuir épais capable d'encaisser la plupart des coups légers, leur conférant un bonus d'un point. Pour calculer la valeur d'Encaissement d'un personnage, multipliez sa valeur de Constitution par deux et additionnez à ce produit son score de Charisme.

$$\text{Encaissement} = (\text{Constitution} \times 2) + \text{Charisme} + 1$$

## SANTÉ DES MEMBRES

Le corps d'un avatar est divisé en plusieurs sections, chacune d'elles disposant de sa propre réserve de points de santé. Ces parties sont la tête, le tronc, les bras droit et gauche et, enfin, les jambes gauche et droite.

Reportez-vous à la table Santé des membres située à la fin de ce chapitre pour plus de détails concernant ces calculs.

## COMPÉTENCES ET SPECIALITES

Les compétences correspondent aux connaissances et aux aptitudes d'un personnage. À chacune d'elles est associé un niveau, valeur qui viendra s'ajouter au résultat du jet de caractéristique lors de leur utilisation.

Lorsque vous choisissez la famille d'origine de votre karito, vous vous voyez octroyer gratuitement cinq compétences de niveau 1, correspondant aux enseignements qui lui auront été dispensés lors de ses longues années d'études. Libre à vous de les développer en leur attribuant des niveaux supplémentaires ou de choisir des compétences supplémentaires.

Pour développer les compétences de votre personnage, vous disposez d'une certaine réserve de points d'évolution, soit 20 au total. Cette valeur peut cependant être affectée par l'acquisition de dons ou de tares.

À la création du personnage, qu'il s'agisse d'obtenir une nouvelle compétence ou d'augmenter son niveau, la dépense de points d'évolution s'effectue à raison de un pour un. En d'autres termes, la dépense d'un point d'évolution permet d'acquérir une nouvelle compétence au niveau 1 ou d'augmenter son rang de maîtrise de 1 point, chaque niveau devant être acquis successivement. Le niveau maximum que peut atteindre une compétence à ce stade est de 5 points.

L'acquisition d'une spécilité, correspondant à une maîtrise plus poussée d'un pan d'une compétence,

entraîne la dépense de 2 points d'évolution par niveau.

## ASPECTS PERSONNELS

La création du personnage en termes de valeurs étant terminée, il a présent temps de lui conférer un peu de relief en définissant ses divers aspects physiques. Qu'il s'agisse de son âge, de la couleur de ses écailles, de son nom ou de son histoire, chacun de ces éléments à priori secondaires vous permettra d'interpréter au mieux votre personnage en créant une image précise de sa personne.

Les tables fournies ne sont là que pour vous inspirer et vous donner une idée des possibilités existantes. Libre à vous de les utiliser ou de les ignorer.

## AGE

Un karito n'est considéré comme adulte que lorsqu'il a achevé son Genrokyu, aux alentours de ses 25 ans. Il vous est possible d'interpréter un saurien plus jeune mais devrez au préalable acquérir la tare correspondante. Pour incarner un saurien âgé d'au moins 390 années, il vous faudra acquérir l'inconvénient Vieux, devenant dès lors soumis aux règles liées au passage du temps.

## TAILLE

Cette table vous permettra de déterminer la taille de votre personnage.

## COULEUR DES YEUX

La table correspondante vous permettra de déterminer la couleur des yeux de votre avatar.

## COULEUR D'ÉCAILLES

Cette table vous permettra de déterminer la couleur des écailles de votre avatar selon son clan d'origine.

## COULEUR DE CRETE

Il n'existe pas de table pour cet attribut, le plumage couvrant un trop large champ de spectres et pouvant potentiellement être de toutes les colories existantes. Laissez libre cours à votre imagination.

# CREATION DE PERSONNAGES

## CHOIX D'UN NOM

Il est à présent temps de nommer votre avatar. Pour cela, inspirez vous des descriptions données quelques chapitres auparavant ou du dernier chapitre de ce volume, vous en présentant quelques exemples. Bien qu'il puisse être inspiré de termes ayant une signification, le nom peut être un pur assemblage de syllabes.

## EQUIPEMENT

Ultime étape de la création de votre personnage : l'équipement dont il dispose en début de partie. Ici, pas de règle particulière. Toutefois, il est nécessaire de rester cohérent et de rester fidèle à la position du karito. Celui-ci ne peut posséder d'armes s'il n'est que tokashino, tout comme un noble n'aura pas qu'un simple pagne pour unique possession.

### Résumé de création

Étape numéro...	Opération
1	Déterminer le clan et la famille d'origine du personnage
2	Déterminer ses idéaux fondamentaux
3	Calculer son facteur chimérique
4	Répartir ses 20 points de caractéristiques
5	Choix de dons et/ou de tares
6	Déterminer l'Instinct
7	Déterminer l'Impact
8	Déterminer les Réflexes
9	Déterminer l'Encaissement
10	Déterminer la santé des membres
11	Choix de compétences et de spécialités
12	Déterminer l'âge, la taille, la couleur des écailles et de la crête
13	Choix d'un nom
14	Déterminer l'équipement de départ.

### Santé des membres

Membres	Santé
Tête	(Constitution x 3) + (Savoir-vivre x 2)
Tronc	(Constitution x 5) + (Savoir-vivre x 2)
Bras	(Constitution x 4) + (Savoir-vivre x 2)
Jambes	(Constitution x 4) + (Savoir-vivre x 2)

### Taille

Taille
2,20 m + (1D12 x )

### Yeux

Jets	Nuances
01-03	Jaune
04-06	Blanc
07-09	Rouge
10-12	Orange

# CREATION DE PERSONNAGES

## Couleurs d'écailles

Aruga		
Jets	Nuances	Noms
01		Aniline
02		Anthracite
03		Bitume
04		Brou de noix
05		Cacao
06		Café
07		Cachou
08		Carbone
09		Cassis
10		Noir pur
11		Réglisse
12		Taupe

Kosekai		
Jets	Nuances	Noms
01		Alizarine
02		Bordeaux
03		Bourgogne
04		Cardinal
05		Carmin
06		Cinabre
07		Coquelicot
08		Fraise
09		Framboise
10		Grenat
11		Groseille
12		Sang

Sakama		
Jets	Nuances	Noms
01		Absinthe
02		Amande
03		Avocat
04		Bouteille
05		Empire
06		Epinard
07		Malachite
08		Pomme
09		Prairie
10		Sapin
11		Tilleul
12		Vessie

Soitano		
Jets	Nuances	Noms
01		Argent
02		Blanc
03		Cassé
04		Dragée
05		Ecru
06		Etain
07		Lait
08		Lunaire
09		Perle
10		Pinchard
11		Opalin
12		Zinc

Togeki		
Jets	Nuances	Noms
01		Ambre
02		Auréolin
03		Beurre clair
04		Bouton d'or
05		Impérial
06		Jaune
07		Mimosa
08		Nankin
09		Or
10		Safran
11		Soufre
12		Topaze



# DONS

Ce chapitre regroupe l'ensemble des dons pouvant être choisis par un karito.

À moins que le contraire ne soit précisé, un don ne peut être sélectionné qu'une seule et unique fois.

## **AMBIDEXTRE**

*Points d'évolution requis : 4*

**Description :** bien qu'ils possèdent deux membres supérieurs, peu de karitos se trouvent en mesure de maîtriser les deux à la perfection. Quelques rares individus sont pourtant capables d'une telle prouesse.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage d'utiliser ses deux mains sans subir le moindre malus.

## **APNÉE PROLONGÉE**

*Points d'évolution requis : 2 ou 4*

**Description :** phénomène surtout observé chez les sujets vivants en bord de mer, certains karitos, en plus d'être d'excellents nageurs, sont capables de retenir leur souffle durant un laps de temps beaucoup plus élevé que la moyenne.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de retenir sa respiration deux à quatre fois plus longtemps en fonction du nombre de points d'évolution dépensé. En d'autres termes, il est capable de retenir son souffle durant un nombre de minutes équivalent à deux ou trois fois sa valeur de Constitution.

## **APTITUDES SUPÉRIEURES**

*Points d'évolution requis : 6*

**Description :** sans qu'on ne sache vraiment pourquoi, certains individus s'avèrent plus favorisés que d'autres, bénéficiant de capacités supérieures aux autres.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de bénéficier d'un point supplémentaire dans la caractéristique de son choix. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Toutefois, le niveau de la caractéristique ne pourra excéder 4.

## **CAMOUFLAGE**

*Points d'évolution requis : 4 ou 6*

**Description :** que ce soit pour échapper à ses prédateurs ou au contraire pour s'approcher discrètement de ses proies, un karito peut modifier la teinte de ses écailles afin de se fondre partiellement dans le paysage. Semi-inconscient, ce procédé s'effectue en quelques secondes à peine.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de modifier la couleur de ses écailles, lui conférant un bonus de 2 ou 4 points lorsqu'il tente de se dissimuler.

## **CARAPACE**

*Points d'évolution requis : 10*

**Description :** rares et difficiles à trouver, il existe pourtant des karitos disposant d'une anomalie génétique unique, leur conférant une résistance hors du commun. Leur corps est ainsi recouvert de minuscules écailles denses et agglutinées les unes aux autres, formant une multitude de plaques extrêmement solides faisant penser à une véritable carapace.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de bénéficier d'une Échelle de défense de niveau 2.

## **CONNAISSANCES OPTIMALES**

*Points d'évolution requis : 4*

**Description :** certains individus, privilégiés par la nature, font montre d'une intelligence extraordinaire, leur permettant d'emmagasiner une quantité d'informations bien plus importante que la moyenne.

**Effet(s) :** ce don octroie au personnage 6 points d'évolution supplémentaires.

## **DENTS AIGUISÉES**

*Points d'évolution requis : 4*

**Description :** les karitos ont une large mâchoire garnie de dents tranchantes capables de causer de terribles dégâts. De ce point de vue, quelques individus se trouvent favorisés, leur dentition étant si tranchante qu'elle pourrait sans mal arracher un bras ou une tête.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage d'infliger 1D4 de dégâts lorsqu'il utilise sa mâchoire et non 1D2.

# DONS

## DESTRUCTEUR

Points d'évolution requis : 8

**Description** : bien que leur musculature ne soit pas forcément surdéveloppée, certains karitos sont de véritables experts en combat, causant un maximum de dégâts avec un minimum d'efforts. Tirs précis, frappes sur des parties corporelles stratégiques, ces guerriers d'exception sont aussi redoutables que destructeurs.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de bénéficier d'une Échelle d'Attaque de niveau 2.

## DOMAINE DE PREDILECTION

Points d'évolution requis : 4

**Description** : certains karitos font montre d'une remarquable maîtrise de certaines connaissances sans pour autant y avoir été initié. Ces capacités innées rendent ces individus des plus polyvalents.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage d'utiliser toutes les compétences d'un domaine comme s'il les maîtrisait au niveau 1. Ce don ne dispense pas d'acheter le premier niveau de ces compétences si le joueur souhaite par la suite les acquérir. En outre, il ne fournit aucun bonus supplémentaire aux compétences déjà acquises et dont le niveau est égal ou supérieur à 1.

## ENDURANT

Points d'évolution requis : 2, 4 ou 6

**Description** : les écailles offrent une protection solide et efficace. Chez quelques individus, elles s'avèrent plus nombreuses et surtout plus épaisses, leur offrant une bien meilleure protection contre les agressions extérieures.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de bénéficier d'un bonus de 1, 2 ou 3 points à son Encaissement.

## FECOND

Points d'évolution requis : 6

**Description** : les karitos forment un peuple fier et fort mais souffrent toutefois d'un problème des plus préoccupants : sa natalité en chute libre. Fort heureusement, certains ne semblent pas souffrir de ces maux et parviennent même à obtenir de nombreux héritiers.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage d'améliorer ses chances d'avoir un enfant et modifie la table des naissances comme suit.

Table des éclosions

Score	Éclosion
1-2	10%
3-7	25%
8-11	50%
12	75%

Table des têtards

Score	10%	25%	50%	75%
1-2	/	/	/	1 héritier
3-7	/	/	1 héritier	1 héritier
8-11	/	1 héritier	1 héritier	2 héritiers
12	1 héritier	1 héritier	2 héritiers	3 héritiers

## FEU INTERIEUR

Points d'évolution requis : 4

**Description** : il se trouve parfois quelques karitos d'exception capables d'encaisser sans broncher les pires souffrances. Ces individus indéfectibles sont animés par une volonté sans faille dominant leur propre corps et leur permettant de se tenir debout, même aux portes de la mort.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de réduire d'un point le malus d'un membre réduit à l'état Blessé. Ce don s'applique à chacun des membres de l'avatar.

## FLAMME ETERNELLE

Points d'évolution requis : 8

**Description** : blessés, meurtri, leurs corps n'étant guère plus qu'une plaie béante, certains karitos se révèlent tout de même assez forts pour ne pas flancher et continuer à tenir là où d'autres seraient déjà tombés depuis longtemps.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage d'ignorer le malus lié à l'état Blessé d'un membre. De plus, le malus inhérent à l'état Fracturé n'est plus que de 1D6. Autrement dit, le joueur lance l'intégralité de ces dés mais l'un d'eux, défini à l'avance, voit son résultat divisé par deux. Dans le cas où le nombre de membres Fracturés serait supérieur à la quantité de dés lancés, les malus supplémentaires se répercuteraient sur les D6 restants.

Exemple : un personnage lance 2D12 et subit une grave blessure. L'un de ses membres passe en Fracturé. Le joueur lance donc 1D12 + 1D6. Un peu plus tard, un autre de ses membres est considéré comme Fracturé. Il lance alors 2D6. Si un troisième de ses membres venait à subir cet état, le joueur ne lancerait plus que 1D6.

## GRADE

Points d'évolution requis : 2, 4, 6, 8 ou 10

**Description** : obtenir un titre militaire dans l'armée impériale est lourd de sens. Plus qu'un titre, il est un témoignage de valeur et de mérite. Car contrairement à l'univers des nobles, un grade ne doit rien à la qualité de la naissance de son porteur.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage d'avoir le grade de Tertoren (2 points), Shogo (4 points), Wakashi (6 points), Shunto (8 points) ou Awako (10 points) au sein de l'armée impériale. Ce don est inaccessible à un personnage noble.

# DONS

## GRIFFES ACERÉES

Points d'évolution requis : 4

**Description** : il se trouve parfois des karitos aux ongles si longs et résistants qu'ils feraient plutôt penser aux griffes destructrices d'animaux sauvages. De fait, lorsqu'ils se battent à mains nues, ils font généralement de véritables massacres.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de causer non pas 1D2 de dommages lorsqu'il se bat à mains nues mais 1D4.

## HERITAGE LIQUACIER

Points d'évolution requis : 4

**Description** : les armes en liquacier sont rares et réservées à une élites, les artisans ne les forgeant qu'aux individus qu'ils jugent dignes de les porter. Bien souvent, elles se transmettent de génération en génération, reforcées afin d'être en parfaite harmonie avec leur nouveau propriétaire.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage d'hériter d'une arme en liquacier (4), d'une armure de liquacier (6) ou les deux (8).

## INSPIRE

Points d'évolution requis : 4

**Description** : la perfection est une chose difficile à atteindre. Pour autant, certains semblent plus à même que les autres de la toucher du bout de leurs doigts.

**Effet(s)** : le personnage gagne cinq échelons à l'idéal de son choix.

## LANGUE PROTRACTILE

Points d'évolution requis : 2

**Description** : certains karitos possèdent une particularité anatomique de taille : leur organe lingual est en effet beaucoup plus long que la moyenne, ce qui leur permet d'attraper de petits éléments afin de les ingurgiter.

**Effet(s)** : avec ce don, la langue du personnage mesure une soixantaine de centimètres. Il peut ainsi la projeter et s'en servir pour attraper de petits éléments.

## LONGEVITE

Points d'évolution requis : 2

**Description** : l'espérance de vie d'un karito excède rarement les 450 ans. Certains arrivent parfois à des âges exceptionnels forçant l'admiration des plus jeunes.

**Effet(s)** : le personnage n'effectue de jet de Constitution lié à son âge qu'une fois tous les trois ans. De plus, en cas d'échec critique, il ne perd pas de point de caractéristique supplémentaire.

## MUNGEN

Points d'évolution requis : 4, 6 ou 8

**Description** : les karitos ayant eut la chance de sortir diplômés de leurs deux cycles d'études reçoivent le titre de mungens et sont incorporés aux sein des institutions impériales, fidèles représentant du Karitoban.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de porter le titre de mungen. Celui-ci peut occuper diverses fonctions comme celle de magistrat, d'intendant ou de diplomate. Les variations de coût influe sur l'étendue de sa juridiction. Ainsi, pour 4PE, celle-ci se limitera à la ville ou au village auquel il a été assigné. Pour 6 points, elle s'étendra à un domaine et à toute une région pour 8PE.

## NOBLE

Points d'évolution requis : 2, 4, 6 ou 8

**Description** : être issu d'une famille noble ouvre bien des portes. Richesses, terres, serviteurs, les aristocrates sont à la tête de fortunes colossales qui les mettent à l'abri du besoin.

**Effet(s)** : ce don permet au joueur d'incarner un aristocrate. Son rang est déterminé par le coût d'achat du don, permettant à l'avatar du joueur de porter le titre de chevalier (2), de seigneur (4), de comte (6) ou de baron (8).

## OEIL PARIÉTAL

Points d'évolution requis : 4

**Description** : un œil pariétal est semblable à une petite écaille parfaitement ronde, située juste entre les deux yeux, dans la partie basse du front. Celui-ci permet à son utilisateur de passer à volonté d'une vision classique à une vision thermique.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de percevoir les sources de chaleur.

## PARTHENOGENESE

Points d'évolution requis : 6

**Description** : phénomène extrêmement rare, il est possible pour un karito, selon certaines conditions, de s'auto-féconder. L'individu est alors capable de pondre des œufs fertiles sans avoir eu la moindre relation avec un quelconque partenaire.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de féconder ses propres œufs. Il peut ainsi donner naissance à sa descendance sans avoir à trouver de partenaire. Ce don n'affecte en rien les chances d'avoir un héritier.

## PREDATEUR

Points d'évolution requis : 2, 4 ou 6

**Description** : les karitos restent avant toute chose un peuple de guerriers, aussi n'est-il pas rare que certains aient fini par développer des sens aiguisés, en faisant de

# DONS

véritables traqueurs capables de poursuivre leurs proies jusqu'à l'autre bout de la planète. Odorat développé, ouïe aiguisée, ces individus sont même susceptibles de ressentir la présence d'une cible située non loin juste au travers des vibrations qu'elle provoque en se déplaçant.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage d'utiliser au maximum ses capacités sensorielles afin de suivre une piste. Cela se traduit par un bonus de 1, 2 ou 3 points à tous ses jets liés à la caractéristique Perception, dans le cadre d'une recherche. Il devient également capable de ressentir les vibrations dans un rayon de 10 mètres.

## PUISSANCE BESTIALE

*Points d'évolution requis : 6*

**Description :** les karitos sont connus pour être de véritables forces de la nature, colosses de muscles à la puissance brute semant la mort et la destruction sur leur passage. Bien que cette description soit quelque peu exagérée, il se trouve parfois des individus hors normes à même d'alimenter cette légende.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage d'avoir une taille démesurée comprise entre 2, 80 et 3, 50 mètres. De plus, sa valeur d'Impact bénéficie d'un bonus de 3 points et il lui est possible, s'il remplit les conditions préalables, d'utiliser à une main l'ensemble des armes nécessitant normalement deux mains pour être manipulées.

## QUEUE DEFENSIVE

*Points d'évolution requis : 6*

**Description :** la queue sert habituellement à stocker les réserves énergétiques d'un karito. Chez certains individus, cet appendice est beaucoup plus long, pouvant parfois dépasser les deux mètres et être pourvu à son extrémité d'une série d'écaillés particulièrement aiguisées. Vif et difficile à maîtriser, il leur permet toutefois de se défendre de manière plus efficace en fouettant vigoureusement les airs.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage d'infliger des dégâts à son adversaire s'il réussit à se défendre de son attaque. L'adversaire a alors deux possibilités : encaisser les dommages ou reculer. Dans le premier cas, il subira Impact+1D2 points de blessures. Dans le second cas, il évite le coup de queue mais doit pour cela se reculer, se retrouvant hors de portée de sa cible. À moins que les deux combattants ne se ruent l'un sur l'autre, il lui faudra attendre un tour avant de pouvoir à nouveau porter une attaque. Cela laisse alors le temps au défenseur de se replier ou de reprendre la situation en main. Ce don ne coûte que 4 points pour les personnages disposant du don Queue préhensile.

## QUEUE PREHENSILE

*Points d'évolution requis : 4*

**Description :** si beaucoup de karito à longue queue sont

capables d'utiliser leur appendice pour se défendre, peu sont en mesure de se vanter de réussir à parfaitement le maîtriser. Toutefois, avec beaucoup d'entraînement, ces derniers parviennent à l'utiliser comme s'il s'agissait d'une troisième main. Bien qu'il ne soit pas aussi souple et précis, il leur permet néanmoins de saisir des objets et de s'en servir grossièrement.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de bénéficier d'une queue beaucoup plus longue que la normale dont il peut se servir pour attraper des objets.

## QUEUE PROPULSIVE

*Points d'évolution requis : 4*

**Description :** chez certains individus, la queue est beaucoup plus développée, que ce soit en longueur comme en musculature. Pouvant mesurer jusqu'à deux mètres, ce phénomène s'observe surtout chez les individus vivants en bord de mer. Cet appendice leur permet de se déplacer dans l'eau à une vitesse bien plus rapide que leurs congénères.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de nager jusqu'à trois fois plus vite.

## RAPIDE

*Points d'évolution requis : 2, 4 ou 6*

**Description :** les réflexes de certains karitos se révèlent être particulièrement aiguisés, affûtés au fil du temps à force de combats. Ils sont ainsi capables de réagir plus rapidement que la moyenne, leur permettant de prendre un ascendant certain sur leurs adversaires.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de bénéficier d'un bonus de 1, 2 ou 3 points à tous ses jets d'initiative.

## REGENERATION

*Points d'évolution requis : 8*

**Description :** une poignée de karitos ont cette faculté de pouvoir régénérer à l'identique l'intégralité de leurs cellules. De ce fait, il leur est possible de faire repousser un membre tranché en contrepartie de quelques mois de repos.

**Effet(s) :** ce don permet au personnage de voir ses membres tranchés ou gravement abîmés se régénérer d'eux-mêmes. Le temps de convalescence est égal à (10 – Constitution) mois. Ce don possède toutefois une limite : il ne s'applique pas aux organes vitaux. Décapité ou touché au cœur, le personnage est considéré comme mort. De plus, ses capacités de guérison naturelle sont multipliées par deux, l'avatar guérissant d'une valeur égale à (Constitution x 4) points par jour.

# DONS

## REGENERATION PARTIELLE

Points d'évolution requis : 6

**Description** : si certains karitos sont parfois capables de faire repousser leurs membres amputés, d'autres possèdent un don moins développé mais tout aussi étrange. Ils ont ainsi la possibilité de ressouder les parties de leur corps qui ont été tranchées tant que les plaies n'ont pas été cicatrisées. Stabilisés par des attelles et des bandages, ces membres pourront être utilisés avec autant d'aisance qu'autrefois une fois la blessure entièrement guérie.

**Effet(s)** : ce don permet au personnage de recoller les

parties de son corps qui ont été tranchées. Concernant les zones abritant des organes vitaux, le personnage bénéficie d'un délai équivalent à Constitution minutes pour les rassembler avant de mourir définitivement. Le temps de convalescence à observer pour qu'un membre se ressoude entièrement et que les terminaisons nerveuses se rétablissent est égal à (7 - Constitution) mois. De plus, les capacités de guérison naturelle du personnage sont décuplées, celui-ci guérissant d'une valeur égale à (Constitution x 3) par jour.

Dons		
Ambidextre	Fécond	Œil pariétal
Apnée prolongée	Feu intérieur	Parthénogenèse
Aptitudes supérieures	Flamme éternelle	Prédateur
Camouflage	Grade	Puissance bestiale
Carapace	Griffes acérées	Queue défensive
Connaissances optimales	Héritage liquacier	Queue préhensile
Dents aiguisées	Inspiré	Queue propulsive
Destructeur	Langue protractile	Rapide
Domaine de prédilection	Longévité	Régénération
Endurant	Noble	Régénération partielle

# TARES

Comme son nom l'indique, il vous sera possible de trouver au sein de ce chapitre l'ensemble des inconvénients disponibles pour un karito.

## ADVERSAIRE

*Points d'évolution octroyés : 2, 4 ou 6*

**Description :** que cela soit justifié ou non, il arrive qu'un individu en veuille à un autre au point de tout faire pour lui mettre les bâtons dans les roues. Au mieux cherchera-t-il à lui nuire, au pire essaiera-t-il de l'éliminer.

**Effet(s) :** le personnage a un jour causé du tort à un individu, de manière volontaire ou non. Depuis ce jour, ce dernier n'a de cesse de vouloir se venger et de s'en prendre à l'avatar du joueur, en particulier dans les situations les moins appropriées. Au début de chaque partie, le joueur lance 1D12 à la discrétion du meneur. Pour un gain de 2PP, l'adversaire a une chance sur 6 d'intervenir durant le scénario. Pour 4PP, 1 chance sur 2. Pour 6PP, le jet n'est plus une nécessité car il interviendra à coup sûr.

Il est possible pour le joueur de se débarrasser de son adversaire. Toutefois, selon la manière dont il s'y prendra, rien n'empêche que l'un de ses proches essaye de le venger.

## CHANTAGE

*Points d'évolution octroyés : 2 ou 4*

**Description :** certains secrets ne doivent en aucun cas être révélés. Malheureusement, il se trouve toujours des individus peu scrupuleux les connaissant et prêts à profiter de cette faiblesse afin d'en tirer profit.

**Effet(s) :** le personnage a un commis un acte fort embarrassant qui pourrait remettre son honneur et son rang en question. Malheureusement, un autre que lui est courant et n'hésite pas à lui faire du chantage afin de garder le secret. En fonction du gain, ce secret peut non seulement affecter sa personne mais aussi l'ensemble de sa famille.

## CONSERVATEUR

*Points d'évolution octroyés : 2*

**Description :** il se trouve toujours des individus réfractaires aux avancées de la science et à l'arrivée de nou-

velles technologies. Fidèles aux vieilles traditions, il faudra se montrer incroyablement convaincant pour réussir à les faire changer d'opinion.

**Effet(s) :** le personnage refuse d'utiliser le moindre objet technologique. Si la situation l'exige, il peut toutefois se soumettre à un jet de Volonté Très Difficile. En cas de réussite, il parviendra à passer outre ses habitudes. Pour un temps seulement.

## CURIeux

*Points d'évolution octroyés : 2*

**Description :** difficile de résister lorsque l'on se sait capable de découvrir ce que les autres veulent cacher. Cela dit, attention aux conséquences.

**Effet(s) :** le personnage ne peut s'empêcher de mettre son nez partout, cela au mépris de sa propre sécurité.

## DEPLUME

*Points d'évolution octroyés : 2*

**Description :** le plumage revêt de nombreuses significations. Il est un signe de puissance et de fécondité. Les individus dépourvus d'un tel symbole sont souvent relégués au ban de la société car considérés comme incapables de donner une descendance viable.

**Effet(s) :** le personnage est né sans la moindre plume sur le corps. Bien que cela ne change en rien ses capacités de reproduction, la mentalité karito fait qu'il ne sera jamais considéré comme un individu à part entière et son entourage éprouvera toujours un sentiment de rejet à son égard.

## FAIBLE

*Points d'évolution octroyés : 2*

**Description :** bien qu'ils paraissent en excellente condition physique, certains s'avèrent beaucoup plus fragiles que d'autres, le moindre coup étant capable de les envoyer au tapis.

**Effet(s) :** le personnage voit le malus lié à l'état Blessé passer de 2 à 3 points.

# TARES

## FRAGILE

Points d'évolution octroyés : 2, 4 ou 6

**Description** : il peut arriver que certaines écailles soient plus minces que d'autres, exposant davantage leur porteur au danger.

**Effet(s)** : les écailles du personnage s'avèrent extrêmement fines, les empêchant de remplir correctement leur rôle protecteur. En fonction du gain, l'avatar du joueur voit sa valeur d'Encaissement baisser de 2, 4 ou 6 points. La valeur d'Encaissement ne peut être inférieure à 0.

## IDENTITE SECRETE

Points d'évolution octroyés : 4 ou 6

**Description** : pour une raison connue d'eux seule, certains individus dissimulent leur véritable identité, menant une double vie.

**Effet(s)** : le personnage n'est pas celui qu'il prétend être. Les causes de sa fuite peuvent être très diverses, toujours est-il qu'il n'est en aucun cas recherché pour un crime ou un délit. Traqué par un gang, responsabilités trop importantes, envie de changer d'air, la raison de ce départ est à voir avec le meneur.

Le gain de PE dépend de la place qu'occupait le personnage avant son départ et du niveau de sa couverture. Ainsi, pour un gain de 4PE, un individu susceptible de le reconnaître devra réussir un jet Difficile, Très difficile pour un gain de 6PE.

## INFECOND

Points d'évolution octroyés : 4

**Description** : difficile pour un karito de donner jour à une descendance. Ce fait est d'autant plus vrai pour une poignée d'entre eux, presque incapables de donner naissance à des portées viables.

**Effet(s)** : le personnage éprouve les pires difficultés à avoir un héritier. Ce désavantage modifie la table des naissances comme suit.

Table des éclosions

Score	Éclosion
1-4	0%
5-9	10%
10-11	25%
12	50%

Table des têtards

Score	0%	10%	25%	50%
1-2	/	/	/	/
3-7	/	/	/	/
8-11	/	/	/	1 héritier
12	/	/	1 héritier	1 héritier

## JEUNE

Points d'évolution octroyés : 2

**Description** : certains individus se lancent dans la vie bien avant l'heure, avant même d'avoir accompli leur Genrokyu. Leur manque d'expérience, ils le combrent par leur esprit insatiable de découverte et leur fougue sans limite.

**Effet(s)** : le personnage est considéré comme jeune, c'est à dire âgé de moins de 25 ans et n'ayant par conséquent pas encore prononcé son Genrokyu. À chaque fois que cette tare est retenue, l'âge du personnage diminue de deux années, entraînant également la perte de 4PE. De plus, le cumul de 4 années entraîne automatiquement la perte d'un point de caractéristique. Au total, il n'est pas possible de choisir cette tare plus de 5 fois.

## LOURD SECRET

Points d'évolution octroyés : 2, 4 ou 6

**Description** : toute vérité n'est pas bonne à dire et il est parfois nécessaire de la garder enfouie au plus profond de soi afin d'aller de l'avant et de continuer à vivre normalement.

**Effet(s)** : le personnage détient un lourd secret qui, s'il devait être révélé, nuirait à sa réputation (2), sa famille au sens nation du terme (4) ou son clan (6).

## MAUVAISE VUE

Points d'évolution octroyés : 4

**Description** : difficile d'atteindre ses objectifs quand on ne peut les discerner.

**Effet(s)** : qu'il soit borgne ou que sa vue soit déficiente, le personnage souffre d'une mauvaise vue qui ne peut être correctement corrigée. Cela entraîne un malus de 1D à tous ces jets impliquant la vue.

## NANISME

Points d'évolution octroyés : 2

**Description** : les karitos sont des colosses, des êtres pouvant parfois dépasser les trois mètres. Ils s'en trouvent toutefois quelques uns de très petites tailles, ne mesurant même pas deux mètres. Bien que personne ne le clame haut et fort, ces individus sont mal vu et considérés comme des êtres inférieurs tout juste bon à amuser les foules.

**Effet(s)** : lorsqu'il détermine la taille de son personnage, le joueur doit prendre comme référence 1, 30 mètres + (1D12 x 2).

## RECHERCHE

Points d'évolution octroyés : 4, 6 ou 8

**Description** : difficile de mener une vie normale lorsque l'on est accusé d'un crime, qu'on l'ait véritablement commis ou non. Aussi est-il pratique de changer d'identité afin d'échapper à la justice.

# TARES

**Effet(s) :** vivant sous une fausse identité, le personnage a commis un crime ou un délit dont la gravité varie en fonction du gain de PE. Cette valeur détermine également les forces à sa recherche.

Ainsi, pour 4PE, l'avatar du personnage n'a commis qu'un délit mineur et il y a peu de chance qu'il soit connu au-delà du domaine où le forfait a été perpétré. Les autorités devront réussir un jet de reconnaissance Très Difficile afin de l'identifier.

Pour 6PE, l'infraction est plus conséquente et il y a fort à parier que toutes les autorités du pays seront à sa poursuite. Les autorités devront réussir un jet de reconnaissance Difficile afin de l'identifier.

Enfin, pour 8PE, l'avatar du joueur est activement recherché et cela, dans tout l'empire, avec en prime une récompense pour qui le capturera mort ou vif. Les autorités devront réussir un jet de reconnaissance Moyen afin de l'identifier.

## SANS QUEUE

*Points d'évolution octroyés : 4*

**Description :** la queue d'un karito ne lui sert pas seulement à s'équilibrer. Elle joue également le rôle de régulateur quand à la distribution des réserves énergétiques de l'individu. Une ablation de cet organe entraîne une forte prise de poids en plus de difficultés motrices.

**Effet(s) :** le personnage est incapable de gérer convenablement ses stocks lipidiques. Souffrant d'obésité et d'un mauvais équilibre, il subit un malus de 1D à tous ses jets impliquant une activité physique.

## TÊTE EN L'AIR

*Points d'évolution octroyés : 4*

**Description :** difficile de se concentrer lorsque son esprit vagabonde sans cesse à des pensées plus passionnantes que l'ennuyante réalité.

**Effet(s) :** le personnage est incapable de se concentrer plus de quelques secondes. Il subit dès lors un malus de 1D à tous ses jets d'Intelligence.

## TOKASHINO

*Points d'évolution octroyés : 4*

**Description :** les individus n'ayant pas eut la chance d'effectuer de longues études et de sortir diplômés de leur école sont appelés tokashinos. De fait, ils n'ont pas le droit de porter de nom et vivent dans des conditions misérables, cantonnés aux tâches les plus dures et les plus ingrates.

**Effet(s) :** n'ayant eut la chance de suivre la moindre instruction, le personnage ne bénéficie pas des compétences normalement accordées par le choix d'une famille.

## VIEUX

*Points d'évolution octroyés : 2*

**Description :** malgré le poids des années, certains refusent de se laisser à une vie douce et monotone, symbole de leur déclin. Jusqu'à ce que l'inéluctable ne se produise, ils continuent à vivre pleinement leur existence.

**Effet(s) :** le personnage est considéré comme vieux, c'est-à-dire âgé de 390 ans. Il se trouve dès lors soumis aux règles liées au passage du temps. Le fruit de ses expériences lui permet toutefois de bénéficier de 4 points de caractéristiques supplémentaires et de 8 points d'évolution additionnels en plus de ceux octroyés par l'acquisition de cette tare.

Tares	
Adversaire	Jeunes
Chantage	Lourd secret
Conservateur	Mauvaise vue
Curieux	Nanisme
Déplumé	Recherché
Faible	Sans queue
Fragile	Tête en l'air
Identité secrète	Tokashino
Infécond	Vieux



# ARTS MARTIAUX

Se trouvent dans ce chapitre les arts martiaux les plus populaires de la civilisation karito. Peu nombreux mais très puissants, ils sont le fruit de millénaires d'expérimentations et de perfectionnement.

## OGESHU (OFFENSIF)

L'ogeshu est une technique sophistiquée se basant sur l'utilisation de clés et d'étranglements afin de prendre le dessus face à son adversaire sans forcément lui causer le moindre dommage.

**Degré 1 :** le personnage est capable de bloquer les bras de son adversaire, l'immobilisant et l'obligeant à lâcher ce qu'il tient dans ses mains.

Si elle rate son jet de défense, la cible se retrouve immobilisée. À chaque nouveau round, le personnage devra réaliser un nouveau jet d'attaque en opposition à un jet de Force ou de Dextérité de sa cible. Si cette dernière l'emporte, elle parvient à se dégager. Dans le cas contraire, elle reste bloquée. En outre, le nombre de rounds nécessaire pour cibler un membre précis est réduit de un.

**Degré 2 :** la maîtrise des techniques du personnage s'affine, si bien qu'il peut mettre à terre son adversaire avec un minimum d'efforts.

Si elle rate son jet de défense, la cible se retrouve immobilisée au sol. Pour se dégager, elle doit remplir les mêmes conditions que pour le premier niveau de maîtrise, à savoir un jet de Force ou de Dextérité en opposition au jet d'attaque du pratiquant à chaque nouveau tour.

**Degré 3 :** à ce niveau, le personnage est un véritable expert et peut d'une main renverser le plus terrible des colosses.

Pour se dégager de l'étreinte de son adversaire, la victime de cette technique doit toujours réaliser un jet de Force ou de Dextérité, à raison de un par tour de jeu. Elle subit à son lancer de dés un malus égal au niveau de la compétence Arts martiaux de son agresseur.

**Degré 4 :** le personnage est un véritable chirurgien, opérant avec une précision sans égale et capable de mettre un terme à un combat en un seul coup.

Si la cible rate son jet de défense, elle se retrouve immobilisée au sol. Au tour suivant, l'attaquant peut affermir son étreinte afin de briser le membre qu'il bloque. Il

doit pour cela effectuer un jet d'art supérieur à un jet de Constitution de celui qu'il a immobilisé. En cas d'échec, rien ne se passe mais s'il l'emporte, le membre concerné perd aussitôt un niveau de santé. Lorsque son tour intervient, la cible peut tenter un jet de Constitution ou de Dextérité pour se dégager.

## RAIKISHI (OFFENSIF)

Le raikishi, terme pouvant se traduire par Démon Intérieur, est un art martial ancestral provenant des terres du Nord. Bien que composé de techniques simples, voire primaires, il reste l'un des plus difficiles à maîtriser. Se basant sur l'utilisation des griffes et des crocs, le combattant se doit d'entrer dans un état de transe où il libérera le démon qui est en lui, devenant une véritable furie.

**Degré 1 :** le personnage ne se contrôle plus vraiment. Entrant dans un état second, il laisse son instinct le guider afin de tasser son adversaire.

Lorsqu'il utilise cette technique, le personnage subit un malus de 9 points à son jet d'attaque et à ses jets de défense suivants, cela jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour d'agir. En revanche, la puissance de ses coups est augmentée d'un rang.

**Degré 2 :** bien qu'il soit encore loin de maîtriser parfaitement son démon intérieur, le personnage est capable de faire preuve d'une certaine lucidité, lui permettant de mieux se contrôler.

Le malus que subit le personnage à son jet d'attaque et à des jets de défense n'est plus que de 6 points. De plus, les dégâts qu'il cause sont encore une fois augmentés d'un rang.

**Degré 3 :** à ce niveau, le personnage est presque entièrement lucide lorsqu'il se bat, jouissant de tout le potentiel de sa force intérieure, lui permettant de causer des ravages chez ses adversaires.

Le malus que subit le personnage en attaque et en défense n'est plus que de 3 points. En outre, les dégâts qu'il cause à mains nues sont considérés comme létaux.

**Degré 4 :** l'emprise qu'a le personnage sur son raikishi est totale. Il est alors capable de se battre au mieux de ces capacités sans avoir à redouter la moindre perte de contrôle.

# ARTS MARTIAUX

Le personnage ne subit plus le moindre malus et voit ses dégâts améliorés d'une troisième augmentation. Sa vitesse devient telle qu'il peut utiliser cette technique deux fois par tour.

## SEREKYU (DEFENSIF)

Le serekyu est une technique principalement défensive et totalement en phase avec la philosophie karito. Elle se base sur des mouvements simples visant à se défaire d'un adversaire sans mettre sa vie en péril.

**Degré 1 :** le personnage est capable de parer un coup à mains nues, cela même si son adversaire se bat avec une arme. Un pratiquant habile peut même espérer la bloquer, nombreux étant les adeptes de cet art capable de stopper net la lame de leurs adversaires avec leurs deux paumes jointes.

Un jet d'art martial réussi permet de parer et bloquer le coup de l'assaillant. Le personnage peut maintenir son étreinte autant de tours qu'il le souhaite, devant pour cela réussir un jet de Force en opposition à celui de son adversaire. Dans cette position, à moins d'abandonner son arme, l'opposant ne peut plus attaquer. S'il combattait à mains nues, il devra alors se reculer pour pouvoir attaquer à nouveau. Il ne pourra donc pas attaquer durant le tour suivant.

**Degré 2 :** le personnage sait analyser les mouvements de son adversaire. Attendant le bon moment, il est capable d'éviter le coup tout lui assénant une légère pression à un endroit stratégique de son corps, profitant de son élan pour le faire chuter.

Si le jet de défense du personnage est réussi, l'assaillant doit effectuer un jet de Dextérité pure avec un malus égal au degré de maîtrise de la technique. Le niveau de difficulté de ce jet est considéré comme difficile. En cas d'échec, il trébuche et tombe.

**Degré 3 :** à ce stade, le personnage maîtrise si bien cette technique qu'il peut se permettre d'affronter ensembles plusieurs adversaires et les défaire les uns après les autres sans le moindre mal.

La technique est considérée comme une action gratuite limitée, soumise aux mêmes règles que la Garde. Autrement dit, le personnage peut effectuer autant de jet d'art martial au cours d'un même tour que sa valeur de Constitution. Au-delà, il subira un malus de 6 points à chacun de ses jets supplémentaires. Cette technique se substitue ici complètement au jet de Garde.

**Degré 4 :** après l'avoir fait chuter, le personnage peut non seulement immobiliser son adversaire mais aussi continuer à se défendre contre d'autres assaillants avec la plus grande aisance.

Si le jet de défense est une réussite, l'adversaire du personnage chute automatiquement au sol, immobilisé jusqu'au tour suivant. Pour maintenir son étreinte, le per-

sonnage devra réussir un nouveau jet d'art en opposition à un jet de Force ou de Dextérité de son opposant, celui-ci subissant un malus équivalant au degré de maîtrise de la technique. De plus, le personnage peut continuer à effectuer d'autres jets de cette technique contre d'autres assaillants éventuels, pouvant à la fois immobiliser autant d'opposants que sa valeur de Constitution divisée par deux, arrondie au supérieur.

## SHISHENKYU (OFFENSIF/DEFENSIF)

Cet art martial fut créé autrefois par des paysans malmenés par les raids réguliers de quelques brigands. Ayant l'interdiction formelle de manier une arme ou même de maîtriser la moindre technique de combat, ils développèrent le shishenkyu. Basé sur des pas de danses, cet art martial chorégraphié reste principalement pratiqué par les couches sociales les plus démunies, s'avérant peu répandu auprès du reste de la population. Les nobles en particuliers rechignent à le pratiquer, ces derniers lui trouvant un style trop rustre.

**Degré 1 :** le personnage évolue sur des pas vifs et chorégraphiés, comptant autant sur son agilité que sur ses performances d'acteurs afin de perturber son adversaire.

Le personnage peut utiliser sa caractéristique Dextérité ou Charisme pour utiliser cette technique, aussi bien en attaque qu'en défense.

**Degré 2 :** à ce niveau, le personnage peut insuffler à sa danse des tempos différents, cassant le rythme du combat et déstabilisant totalement son opposant.

Lorsqu'il attaque, le personnage inflige un malus à la défense adverse (offensif). S'il se défend d'un coup, il bénéficie d'un bonus venant s'ajouter au résultat final de son jet (défensif). Dans un cas comme dans l'autre, cette valeur est égale au degré de maîtrise de la technique.

**Degré 3 :** bien qu'il virevolte à une allure frénétique, le personnage est capable de causer un maximum de dommages à son adversaire (offensif). Cela se traduit par l'augmentation de ses dégâts à mains nues d'un rang.

Il peut également entraîner son opposant dans sa terrible danse, le saisissant de toutes parts afin de le faire chuter (défensif). Si le personnage réussit son jet de défense, l'attaquant chute automatiquement et devra consacrer son tour de jeu suivant à se relever.

**Degré 4 :** à ce stade, les enchaînements du personnage se déroulent à une vitesse si frénétique qu'il est presque impossible de le suivre.

Malus et bonus conférés par le second degré de maîtrise est maintenant multiplié par 2, soit 8 points.

# ARMEMENT

Ce chapitre regroupe toutes les informations relatives à l'armement karito ainsi que les protections utilisées par ce peuple.

## ARMEMENT KARITO

L'armement karito est à l'image de cette civilisation : ambiguë, oscillant constamment entre le passé et le futur, entre modernisme et traditionalisme. Il n'est donc pas étonnant de voir des armes magnétiques côtoyer arcs et arbalètes ou des boucliers énergétiques associés à ce que l'on pourrait comparer à d'antiques armures de plaques.

De fait, ces équipements s'avèrent souvent simples mais efficaces. Faciles à prendre en main, leurs fonctionnements et leurs managements sont très similaires à leurs homologues humains, à une échelle supérieure toutefois.

Certains écrits dépeignent la société karito comme extrêmement avancée, ayant atteint un stade dont elle est aujourd'hui bien loin, ayant régressée il y a d'innombrables générations pour des raisons inconnues.

Bien qu'ils aient développé il y a des siècles une formule explosive proche de celle de la poudre noire, les sauriens n'y ont jamais vu d'applications suffisamment honorables à leur goût, expliquant qu'elle soit rapidement tombée en désuétude. De fait, ce peuple a toujours préféré, et de loin, conserver ses armes à projection mécanique ou manuelle. Au vue de l'Histoire, ce n'est que récemment qu'ils développèrent leurs armes magnétiques, grandement aidés qu'ils furent par l'arrivée des elyannes et de leurs technologies.

## PROJECTILES

Les armes karitos utilisent uniquement des munitions physiques. Seules les armes de gros calibres équipant les plus gros véhicules utilisent des projectiles énergétiques mais le sujet sera abordé dans le supplément Mechanium.

Chaque munition peut se voir attribuer différents effets, ces derniers devant bien entendu être déterminés

lors de l'acquisition de celle-ci. Un projectile ne peut disposer que d'un seul effet qui ne pourra être modifié par la suite.

À l'exception des explosifs, un projectile ne dispose pas d'Échelle de Puissance propre. Celle-ci est alors uniquement déterminée par l'arme utilisée.

Enfin, les prix indiqués au sein de la table Munitions correspondent à un chargeur ou carquois, à une seule unité pour les charges et projectiles explosifs.

## BILLE

*Effet(s) : Acide/Empoisonnée/Incendiaire/Sublétale*

De petites tailles, ces projectiles parfaitement anodins de prime abord peuvent s'avérer extrêmement dangereux entre des mains expertes. Servant de munitions aux frondes, leur vitesse peut facilement dépasser les 80 mètres par seconde.

Bien que les modèles les plus courants soient pleins, certaines versions sont creuses, se brisant à l'impact afin de répandre la substance contenue en leur sein.

## CARREAU

*Effet(s) : Dum-dum/Empoisonnée/Fragmentation/Perforante/Sublétale/Traçante*

Le carreau est une munition semblable à une flèche bien que plus courte et plus lourde. Ce type de projectiles alimente les arbalètes.

Un modèle à fragmentation existe. Les bords de la tête sont bordés de fines et fragiles arrêtes se brisant dans les chairs à l'impact. Ce genre de carreaux à fragmentation est dit à dents de verre.

## CARREAU EXPLOSIF

*Effet(s) : I.E.M./Incendiaire*

Ce type de carreaux particulier est muni d'une micro-charge explosive très puissante se déclenchant à l'impact et à même de percer le plus résistant des blindages.

La nature explosive de cette munition fait qu'elle possède sa propre échelle de puissance.

# ARMEMENT

## CLOU

*Effet(s) : Dum-dum/Empoisonnée/Fragmentation/Incendiaire/Perforante/Traçante*

Ce projectile de forme allongée et à la tête pointue est très semblable à un clou classique, d'où son nom. Mesurant de vingt à trente centimètres, il sert de munitions aux armes magnétiques karitos.

## CRYOGEN

*Effet(s) : /*

Le cryogen est un liquide capable d'absorber rapidement une grande quantité de chaleur. Alimentant les korojengas, cette substance a pour effet de geler tout ce qui entre en son contact.

## DISQUE

*Effet(s) : Dum-dum/Empoisonnée/Perforante*

Le disque est un projectile rond et aplati aux bords particulièrement aiguisés, parfois dentés. Expulsée en tournoyant sur elle-même, cette munition est capable de sectionner en deux tous corps se trouvant sur son passage.

Tiré selon un certain angle, le disque est capable de rebondir sur les surfaces solides. Les meilleurs tireurs sont ainsi capables d'atteindre des cibles même si elles se trouvent retranchées derrière un obstacle. Pour gérer cette capacité, le meneur doit estimer le nombre de rebonds nécessaire pour atteindre la cible, infligeant un malus de 6 points par rebonds au jet d'attaque de l'utilisateur.

## FLECHE

*Effet(s) : Dum-dum/Empoisonnée/Fragmentation/Perforante/Sublétale/Traçante*

Plus longue et plus légère que le carreau, la flèche est un projectile s'utilisant avec un arc.

Tout comme pour son homologue utilisé avec les arbalètes, il existe un modèle de flèche à dent de verre.

## FLECHE EXPLOSIVE

*Effet(s) : I.E.M./Incendiaire*

Ce modèle de flèches particulier est équipé d'une charge explosive concentrée destinée à réduire à néant la cible au moment de l'impact.

La nature explosive de cette munition fait qu'elle possède sa propre échelle de puissance.

## GRENADE

*Effet(s) : Colle/Cryogénique/Empoisonnée/Flash/Fragmentation/Fumigène/I.E.M./Incendiaire/Liquacier*

Ce type de grenades est utilisé comme munition

d'appoint pour les armes de poing ou les fusils, ou comme munitions principales pour les lance-grenades.

## GRENADE A MAIN

*Effet(s) : Colle/Cryogénique/Empoisonnée/Flash/Fragmentation/Fumigène/I.E.M./Incendiaire/Liquacier*

Explosif enrobé d'une chape de métal, la grenade à main karito se présente sous la forme d'une sphère métallique gravée d'entrelacs. Plus qu'une fonction artistique, ces motifs informent avant toute chose de la nature de la charge.

Bien que considérée comme un projectile, cet explosif est une arme à part entière et s'utilise avec la compétence Lancer, éventuellement accompagnée de la spécialité Explosif.

## GRENADE CINETIQUE

*Effet(s) : /*

Se présentant sous la forme d'une boîte métallique rectangulaire de vingt centimètres sur quarante, cette grenade particulière est emplie d'un gaz ayant la propriété de se gélifier au contact de l'air. Une fois libéré, ce gel formera un pavé d'environ trois mètres de haut pour autant de large et épais de près d'un mètre.

La propriété principale de cette substance est d'absorber l'énergie cinétique produite par un corps physique ou énergétique lorsqu'il entre en son contact. L'énergie produite par son déplacement est peu à peu absorbée et son mouvement ralenti, voire stoppé. Et plus le corps est petit et rapide, plus vite il ralentira. En revanche, un individu à pieds n'aura que peu de mal à franchir cet obstacle.

La durée de vie de ce mur n'est que temporaire et n'excède guère quelques secondes. En termes de règles, un mur cinétique ne reste actif que durant cinq tours de jeu. En outre, il est capable d'absorber le souffle de n'importe quelle explosion tant que l'explosif utilisé est d'une Échelle de Puissance de 2. Après cela, il est aussitôt considéré comme détruit. De même, l'exposition à un explosif d'une échelle supérieure le détruira automatiquement mais le souffle ne sera ici en rien stoppé, l'arme causant ses dommages normalement.

Bien que considérée comme un projectile, cet explosif est une arme à part entière et s'utilise avec la compétence Lancer, éventuellement accompagnée de la spécialité Explosif.

## NAPALM

*Effet(s) : /*

Cette substance inflammable est utilisée pour alimenter les armes de type lance-flammes. Le produit est conçu de manière à coller à la peau de la cible qui ne peut alors plus s'en débarrasser, quelques secondes à peine d'exposition suffisant à entraîner la mort.

# ARMEMENT

## ROQUETTE

*Effet(s) : Colle/Cryogénique/Empoisonnée/Flash/Fragmentation/Fumigène/I.E.M./Incendiaire/Liquacier*

Cette munition hautement explosive est avant tout destinée à percer les épais blindages de véhicules déployés sur un champ de bataille.

## ARMES DE COMBAT A DISTANCE

Dans cette section, vous trouverez une description complète des armes de combat à distance utilisée par les karitos. En comparaison à d'autres races, il peut sembler n'exister que peu d'armes de ce type. Cela s'explique par la culture même de ce peuple, considérant le combat à distance comme l'une des formes de confrontation les moins honorables.

Chacune de ces armes est décrite de la même façon, à savoir la compétence nécessaire à son maniement, les modèles existants et les éventuelles conditions qui leur sont liées. S'ensuivent les munitions utilisées ainsi que le ou les calibres compatibles. Pour ce dernier point, la désignation Variable signifie que l'arme peut embarquer tous les calibres existants pour la munition concernée.

## ARBALETE

*Compétence : Armes de jet*

*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*

*Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune*

*Munition : Carreau*

*Calibre : Variable*

Comparée à un arc, l'arbalète est lourde, encombrante et nécessite du temps pour être rechargée. Elle est en revanche d'une puissance bien supérieure et peut aisément transpercer une cible de part en part, même si cette dernière est blindée.

## ARBALETE A REPETITION

*Compétence : Armes de jet*

*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*

*Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune*

*Munition : Carreau*

*Calibre : Variable*

Version évoluée de l'arbalète classique, ce modèle est pourvu d'un chargeur de grande capacité et d'une manivelle dont l'actionnement permet de propulser les projectiles les uns à la suite des autres sans avoir à la réarmer après chaque tir.

## ARBALETE DE POING

*Compétence : Armes de poing*

*Modèle(s) : Léger*

*Condition(s) : Aucune*

*Munition : Carreau*

*Calibre : Petit*

Ce modèle miniature d'arbalètes n'en reste pas moins des plus efficaces. Ses dimensions réduites lui permettent de venir se fixer sur l'avant-bras de l'utilisateur. Semblable à l'arbalète à répétition, cette version est également pourvue d'un chargeur et est capable de tirer en continu.

## ARC A POULIES

*Compétence : Armes de jet*

*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*

*Condition(s) : Aucune*

*Munition : Flèche/Flèches explosive*

*Calibre : Variable*

Cet arc est une version moderne de l'arc long. Les systèmes de poulies, installés à chacune de ses deux extrémités, permettent de déployer davantage de force dans le tir tout en conservant un maximum de stabilité. Son utilisation est également légèrement plus aisée que l'arc long classique.

## ARC COURT

*Compétence : Armes de jet*

*Modèle(s) : Léger/Lourd*

*Condition(s) : Aucune/Aucune*

*Munition : Flèche/Flèches explosive*

*Calibre : Variable*

Léger, maniable, silencieux, précis, l'arc est une arme ancestrale qui n'en reste pas moins aussi efficace que le plus moderne des armements. Ce modèle dit court est de petite taille. Plus léger que ces confrères, son champ d'action est également plus restreint.

## ARC LONG

*Compétence : Armes de jet*

*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*

*Condition(s) : Aucune/Force 2/Force 3*

*Munition : Flèche/Flèches explosive*

*Calibre : Variable*

Version supérieure de l'arc court, ce modèle aux dimensions plus imposantes est capable de projeter ses flèches à plus de 300 mètres.

# ARMEMENT

## ARC PERCE-BLINDAGE

*Compétence : Armes de jet*  
*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*  
*Condition(s) : Force 2/Force 3/Force 4*  
*Munition : Flèche/Flèche explosive*  
*Calibre : Variable*

Ce modèle particulier inspiré de l'arc à poulies est constitué d'un manche en X. Pourvu de quatre poulies au total, la tension que développe le tireur lorsqu'il apprête son arme est telle que l'impact de la flèche est similaire à celui d'une arme à feu de gros calibre. Difficile à maîtriser, il est redoutable face à des cibles blindées.

## AYENGOGAN

*Compétence : Armes d'épaule*  
*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*  
*Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune*  
*Munition : Disque*  
*Calibre : Petit/Moyen/Gros*

Difficile à trouver car réservé à l'élite, l'ayengogan est un fusil magnétique développé peu de temps après l'arrivée des elyannes.

Totalement silencieux, il projette des disques tranchants capables de déloger même les adversaires mieux retranchés grâce à leurs rebonds.

Cette arme peut se voir adjoindre un lance-grenades d'appoint sous le canon.

## BOLAS

*Compétence : Armes de jet*  
*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*  
*Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune*  
*Munition : /*  
*Calibre : /*

Cette arme de lancer immobilise une cible en mouvement en entravant ses jambes. Il n'existe pas de modèle précis de bolas. Habituellement, il se compose de cordes reliées entre elles, chacune étant pourvue d'un poids à l'une de ses extrémités. Ceux-ci s'élèvent généralement au nombre de deux ou trois mais peuvent parfois approcher la dizaine.

Ne causant aucun dégât, la différence entre les modèles est relatif à leurs poids et donc à la distance maximale qu'ils peuvent couvrir.

## BOTENSHI

*Compétence : Armes de poing*  
*Modèle(s) : Léger/Lourd*  
*Condition(s) : Aucune/Aucune*  
*Munition : Clou*  
*Calibre : Petit*

Le Botenshi est une version plus petite du Tenshi, s'adaptant sur le poignet de l'utilisateur. Moins pratique, le chargeur de clous, situé sur le côté extérieur du bras, peut provoquer un léger déséquilibre, rendant l'arme moins précise que son homologue. Il n'en reste pas moins une arme à part entière et sous-estimer sa puissance serait une grave erreur.

## FRONDE

*Compétence : Armes de jet*  
*Modèle(s) : Léger*  
*Condition(s) : Aucune*  
*Munition : Bille*  
*Calibre : Variable*

La fronde est une arme à la conception très simple mais redoutablement efficace. Composée de deux lanières de cuir reliées à une poche où vient se placer le projectile, elle est difficile à dompter mais peut s'avérer destructrices entre des mains expertes.

## GANGESHU

*Compétence : Armes de jet*  
*Modèle(s) : Léger/Lourd*  
*Condition(s) : Dextérité 2/Dextérité 2*  
*Munition : /*  
*Calibre : /*

Le gangeshu est très semblable aux boomerangs terrestres. Composé de deux à quatre branches, il est capable, une fois lancé, de décrire un mouvement courbe afin de revenir vers son lanceur. Léger, précis et rapide, il peut s'avérer une arme redoutable même s'il reste surtout utilisé dans le cadre de la chasse. Attention car, manipulé par des mains inexpérimentées, il se révèle très dangereux pour son utilisateur, en particulier lorsqu'il s'agit de le récupérer.

Une fois lancée, cette arme met un round avant de revenir aux mains de son porteur.

# ARMEMENT

## GENDOJENGA

*Compétence : Armes lourdes*  
*Modèle(s) : Léger/Lourd*  
*Condition(s) : aucune/Force 3*  
*Munition : Napalm*  
*Calibre : /*

Le gendojenga, la lance incandescente, se compose d'un réservoir relié à une lance propulsant un jet de flammes en continu. En d'autres termes, cette arme n'est autre qu'un lance-flammes.

## IKIJENGA

*Compétence : Armes lourdes*  
*Modèle(s) : Léger/Lourd*  
*Condition(s) : Force 3/Force 4*  
*Munition : Roquette*  
*Calibre : /*

L'ikijenga, pouvant être traduit par lance explosive, est un simple tube métallique permettant l'insertion et la projection de charges explosives de type roquette.

## KOROJENGA

*Compétence : Armes lourdes*  
*Modèle(s) : Léger/Lourd*  
*Condition(s) : aucune/Force 3*  
*Munition : Cryogène*  
*Calibre : /*

Témoignage de la maîtrise des karitos dans le domaine de la cryogénie, le Korojenga, ou lance de glace, est une arme capable de faire geler n'importe quelle cible. Se composant d'un réservoir et d'une lance, ce système est très semblable dans sa conception et dans son fonctionnement à un lance-flammes, ne projetant ici pas de feu mais un flot continu de cryogène.

## TENSHI

*Compétence : Armes d'épaule*  
*Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd*  
*Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune*  
*Munition : Clou*  
*Calibre : Petit/Moyen/Gros*

Le tenshi est un fusil capable de projeter des clous sur une grande distance. Précis, quasiment silencieux, il permet littéralement de clouer la cible sur place.

Cette arme peut se voir adjoindre un lance-grenades d'appoint sous le canon.

## TOTERU

*Compétence : Armes de jet*  
*Modèle(s) : Léger/Lourd*  
*Condition(s) : Dextérité 3/Dextérité 3*  
*Munition : /*  
*Calibre : /*

Anneau plat de quarante à cinquante centimètres, le Toteru est une arme particulièrement dure à maîtriser. Semblable à un chakram, cet homologue karito est conçu et lancé de telle sorte à toujours revenir vers son utilisateur. La tâche la plus complexe consiste alors à le récupérer sans se couper les doigts sur ses bords aussi tranchants que des lames de rasoir. Totalement silencieux, il allie rapidité et précision, en faisant une arme de prédilection pour les assassins. Cela explique qu'il soit aussi peu utilisé et si difficile à trouver.

Une fois lancée, cette arme met un round avant de revenir aux mains de son porteur.

## ARMES DE CORPS-A-CORPS

Cette partie regroupe toutes les armes s'utilisant dans le contexte d'un combat au corps-à-corps. Simples mais efficaces, leurs origines remontent à la nuit des temps.

Trois modèles existent : celui de base, la version liquaciel et les armes à microvibrations. Pour ces deux dernières catégories, une partie explicative leur est dédiée à la fin de cette partie.

## BÂTON

*Compétence(s) : Armes à deux mains*  
*Spécialité(s) : Bâtons*  
*Condition(s) : Aucune*  
*Effet(s) : Allonge*

Le bâton est certainement l'arme la plus simple qui puisse exister. Branche de bois brute ou taillée, il est suffisamment équilibré pour être utilisé comme une arme à part entière.

## BÂTON RENFORCÉ

*Compétence(s) : Armes à deux mains*  
*Spécialité(s) : Bâtons*  
*Condition(s) : Aucune*  
*Effet(s) : Allonge*

Ce modèle de bâton a été travaillé par un artisan et renforcé afin d'en faire une arme parfaitement équilibrée, alliant légèreté et robustesse.

# ARMEMENT

## BEK DE CORBIN

*Compétence(s) : Armes longues*

*Spécialité(s) : Masses*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucun*

Le bec de corbin est une variété de marteaux tenant son nom de sa tête courbe rappelant le bec d'un corbeau.

## CHAÎNE

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Souples*

*Condition(s) : Dextérité 3*

*Effet(s) : Allonge*

La chaîne est une arme de conception simplissime, maillons entrelacés les uns à la suite des autres, parfois lestée à ses extrémités, mais terriblement difficile à manipuler correctement. Et un utilisateur mal entraîné aura tôt fait de subir un douloureux retour de flammes.

## CHAÎNE DE COMBAT

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Souples*

*Condition(s) : Dextérité 4*

*Effet(s) : Allonge*

Cette chaîne s'est vu adjoindre de nombreuses lames afin d'accroître ses dégâts. La contrepartie de cet ajout est la remarquable difficulté qu'ont ses utilisateurs à la manier, risquant de terribles coupures à chacun de leurs mouvements.

## COUTEAU

*Compétence(s) : Armes courtes/Lancer*

*Spécialité(s) : Lames/Projectiles équilibrés*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Lancer*

Le couteau est une arme simple mais efficace, composée d'un manche surmonté d'une lame aiguisée. Parfaitement équilibré, il est également possible de s'en servir comme d'une arme de lancer.

## ÉPÉE À DEUX MAINS

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Épées*

*Condition(s) : Force 4*

*Effet(s) : Lourde*

Presque aussi grande qu'un karito, cette épée est si lourde qu'elle doit être manipulée à deux mains. Encombrante et peu discrète, elle n'est pas tant dangereuse par le tranchant de sa lame que par le pouvoir écrasant que son poids démentiel lui confère.

## ÉPÉE BÂTARDE

*Compétence(s) : Armes longues*

*Spécialité(s) : Épées*

*Condition(s) : Force 2*

*Effet(s) : Aucun*

L'épée bâtarde est aussi appelée épée à une main et demi. Trop longue pour être considérée comme une simple épée, trop courte pour être une épée à deux mains, elle s'avère un excellent compromis entre puissance et maniabilité.

## ÉPÉE COURTE

*Compétence(s) : Armes courtes*

*Spécialité(s) : Lames*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucun*

Cette épée aux dimensions modestes ne dépasse guère un mètre de long. Elle est légère et maniable.

## ÉPÉE LONGUE

*Compétence(s) : Armes longues*

*Spécialité(s) : Épées*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucun*

Arme de prédilection de nombreux combattants karitos, cette lame est suffisamment longue pour atteindre un adversaire sans avoir à trop se rapprocher de lui. Son poids n'entrave en rien son maniement.

## ÉPIEU

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Armes d'hast*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucun*

Cette arme s'avère aussi facile à confectionner qu'à manipuler. Ce long manche de bois se termine invariablement par une pointe, qu'elle soit taillée à même la hampe ou qu'elle soit faite de métal.



# ARMEMENT

## FLEAU D'ARME

*Compétence(s) : Armes longues*  
*Spécialité(s) : Souples*  
*Condition(s) : Aucune*  
*Effet(s) : Aucun*

Dérivé martial du fléau agraire, cette arme se compose d'une lourde boule de métal, parfois hérissée de pointes, fixée à un manche par une solide chaîne d'acier.

## GANTS CLOUTES

*Compétence(s) : Bagarre*  
*Spécialité(s) : Combat à mains nues*  
*Condition(s) : Aucune*  
*Effet(s) : Aucun*

Gants de cuir spécialement conçus pour le combat, ils sont lestés afin d'augmenter leur poids et leur potentiel destructeur. À cela s'ajoute la présence de clous ou de pointes, ravageurs à l'impact.

Le gant clouté ne possède pas de Puissance de Base. Il augmente d'un rang les dégâts causés à mains nues par le personnage.

## GOUPILLON

*Compétence(s) : Armes à deux mains*  
*Spécialité(s) : Souples*  
*Condition(s) : aucune*  
*Effet(s) : Aucun*

Le goupillon est très proche du fléau d'arme mais a toujours été pensé comme une arme de guerre à part entière. Possédant plusieurs boules de métal, il est beaucoup plus dangereux que son ancêtre mais également beaucoup plus complexe à manier.

## GRIFFES

*Compétence(s) : Bagarre*  
*Spécialité(s) : Combat à mains nues*  
*Condition(s) : Aucune*  
*Effet(s) : Aucun*

Une griffe se compose d'un gant ou d'un support de cuir sur lequel sont fixés des lames d'acier aiguisées. Longues de dix à cinquante centimètres, leur nombre varie de un à quatre. Les modèles les plus évolués sont équipés d'un système rétractable.

Les griffes ne possèdent pas de Puissance de Base. Elles augmentent d'un rang les dégâts causés à mains nues par le personnage.

## HACHE

*Compétence(s) : Armes longues*  
*Spécialité(s) : Masses*  
*Condition(s) : Force 2*  
*Effet(s) : Aucun*

La hache est une arme simple et vieille comme le monde, se composant d'un manche court surmonté d'une tête d'acier aiguisée.

## HACHE A DEUX MAINS

*Compétence(s) : Armes à deux mains*  
*Spécialité(s) : Masses*  
*Condition(s) : Force 3*  
*Effet(s) : Lourde*

Version supérieure de la simple hache, ce modèle est souvent pourvu d'une tête double afin d'améliorer l'équilibre globale de l'arme, améliorant par là même son poids et, par extension, son potentiel de destruction.

## HACHE LOURDE

*Compétence(s) : Armes à deux mains*  
*Spécialité(s) : Masses*  
*Condition(s) : Force 4*  
*Effet(s) : Lourde*

Si la hache était à l'origine un simple outil servant à la taille du bois, la hache lourde, aussi appelée hache de guerre, fut clairement développée dans un but militaire. Entièrement faite de métal, pourvue de deux têtes tranchantes comme des lames de rasoir, elle est presque aussi grande qu'un karito.

## HACHETTE

*Compétence(s) : Armes courtes/Lancer*  
*Spécialité(s) : Massettes/Projectiles équilibrés*  
*Condition(s) : Aucune*  
*Effet(s) : Lancer*

Ce modèle de hache miniature peut être utilisé dans le cadre d'un combat au corps-à-corps mais s'avère également suffisamment équilibré pour être utilisé comme projectile.

# ARMEMENT

## HALLEBARDE

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Armes d'hast*

*Condition(s) : Force 3*

*Effet(s) : Allonge*

La hallebarde est une arme d'hast composée d'un long manche de bois surmonté d'un fer dont la forme peut être dérivée d'une tête de hache ou d'une lame d'épée.

## ISHITENTOMI

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Armes d'hast*

*Condition(s) : Force 3*

*Effet(s) : Allonge/Lourde*

Ishitentomi, ou demi-lune, est une longue et lourde hampe d'acier de deux mètres de long surmontée d'un croissant de métal de soixante dix centimètres de diamètre. Ses extrémités incurvées vers le manche permettent à l'utilisateur de porter des coups circulaires dévastateurs dès lors qu'il est capable de la manipuler de manière convenable.

## LANCE

*Compétence(s) : Armes à deux mains/Lancer*

*Spécialité(s) : Armes d'hast/Projectiles équilibrés*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Allonge*

Longue hampe dont la tête est faite d'un fer aiguisé emmanché, la lance peut tout aussi bien être utilisée comme arme de corps-à-corps que comme projectile.

## MACHETTE

*Compétence(s) : Armes courtes*

*Spécialité(s) : Lames*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucun*

La machette est une longue lame reposant sur un manche très court. Surtout utilisée afin de couper les herbes hautes, elle s'avère également être une arme de contact meurtrière.

## MARTEAU

*Compétence(s) : Armes longues*

*Spécialité(s) : Masses*

*Condition(s) : Force 2*

*Effet(s) : Aucun*

Le marteau est un objet courant de conception simple. Il est constitué d'un manche surmonté d'une lourde tête métallique à fort pouvoir écrasant.

## MARTEAU DE GUERRE

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Masses*

*Condition(s) : Force 3*

*Effet(s) : Lourde*

Cette variante du marteau est beaucoup plus longue que son homologue. Très lourd et difficile à manipuler, le marteau de guerre est capable de broyer tout ce qui a le malheur de se trouver sur son chemin.

## MASSETTE

*Compétence(s) : Armes courtes*

*Spécialité(s) : Massettes*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucun*

La massette correspond à un marteau de petite taille dont le poids se révèle tout de même suffisant pour en faire une arme mortelle.

## MATRAQUE

*Compétence(s) : Armes courtes*

*Spécialité(s) : Matraques*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Défensive*

La matraque est une arme simple et ancienne, pouvant être faite de bois, de plastique, de métal ou de bien d'autres matériaux. Utilisée depuis la nuit des temps, elle est surtout utilisée afin de vaincre ou immobiliser un adversaire sans le tuer.

## MORGENSTERN

*Compétence(s) : Armes longues*

*Spécialité(s) : Masses*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucun*

La morgenstern correspond à un manche surmonté d'une boule métallique hérissée de pointes. D'une conception simplissime, elle n'en reste pas moins une terrible arme de mort.

# ARMEMENT

## TAMATOSHI

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Armes d'hast*

*Condition(s) : Force 3*

*Effet(s) : Allonge*

Le tamatoshi, ou cercle d'acier, se compose d'une longue hampe pouvant dépasser les deux mètres cinquante et dont l'extrémité se termine par un cercle de métal acéré d'une soixantaine de centimètres de diamètre. Selon les artisans, ce dernier peut tout aussi bien être plein ou vide.

## SABRE

*Compétence(s) : Armes longues*

*Spécialité(s) : Épées*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Aucune*

Très semblable à une épée longue, le sabre se distingue de cette dernière par le fait qu'il ne possède qu'un seul et unique tranchant.

## TENTOMI

*Compétence(s) : Armes à deux mains*

*Spécialité(s) : Armes d'hast*

*Condition(s) : Force 4*

*Effet(s) : Allonge/Lourde*

Du nom de la lune de Karitari, cette arme est la version lourde de l'ishitentomi. La différence tient au fait qu'ici, ce sont les deux extrémités de la hampe qui se terminent par un demi-cercle de métal.

## TRIDENT

*Compétence(s) : Armes à deux mains/Lancer*

*Spécialité(s) : Armes d'hast/Projectiles équilibrés*

*Condition(s) : Aucune*

*Effet(s) : Allonge*

Le trident est une variante de la lance qui a la particularité de posséder une tête non pas composée d'une pointe mais de trois.

## ARMES DE LIQUACIER

Les armes de liquacier ont cette particularité d'être entièrement composées du précieux métal organique. Très rares, elles sont généralement uniques et réalisées sur commande.

Tant qu'elle n'est pas active, une telle arme ne

peut en aucun cas être dangereuse. Se présentant sous une forme simple, correspondant à un pommeau ou à une hampe, la tête de l'arme, qu'il s'agisse d'une lame ou d'une masse, jaillit et se forme quasi-instantanément une fois activée.

Une arme de liquacier ne cause pas davantage de dommages. Elle est cependant plus légère, plus maniable et beaucoup moins encombrante. Elle est de plus symbole d'un rang social élevé ou témoignage des actions héroïques de son propriétaire.

## ARMES A MICRO-VIBRATIONS

Bien avant que la démographie karito ne commence à décliner et que la vie ne soit considérée comme un cadeau précieux, il n'était pas rare que les sauriens soient équipés d'armes de corps-à-corps à micro-vibrations.

Ce système, placé dans le pommeau ou la hampe de l'arme, est relié à la lame, la faisant osciller à de très hautes fréquences. Les vibrations qui en résultent augmentent grandement ses capacités de pénétration, améliorant du même coup son potentiel destructeur. Aujourd'hui, ce système est tombé en désuétude et se trouve même interdit en certains lieux.

En termes de règles, les armes à micro-vibrations ne concernent que les armes de corps-à-corps pourvus d'une lame ou d'une pointe. Celles-ci voient leurs dégâts majorés de 6 points. Inactives, elles ne causent que des dégâts normaux.

## PROTECTIONS

Cette dernière partie concerne les différentes protections qu'un karito peut revêtir afin de se protéger lors d'un combat.

Fidèles à leur culture, les sauriens n'usent pas de protections énergétiques, préférant recourir aux bonnes vieilles armures rudimentaires héritées de leurs ancêtres. Plus qu'une simple cuirasse, c'est une partie de son histoire et de celle de sa famille, voire de son clan, que le saurien porte sur son dos.

Car il est rare qu'une armure ne soit faite que de pièces neuves. Bien souvent, elle est le résultat d'un ensemble de fragments maintes fois réparés et reforgés.

## PROTECTIONS DE LIQUACIER

Il est possible qu'une armure ou certaines de ces pièces soient constituées de liquacier. Plus résistante qu'une protection classique, elle est également beaucoup plus légère et confortable.

Inactive, elle se présente généralement sous la

# ARMEMENT

forme d'épais anneaux venant se placer en travers des bras pour les manicas, d'un torque pour le casque, d'une lourde ceinture pour les jambes et d'un harnais pour le buste.

Ces pièces sont souvent décorées de fines décorations, parfois même de pierreries. Elles peuvent ainsi se porter de manière très discrète sous d'autres vêtements ou au contraire de manière ostentatoire telles de véritables bijoux d'apparat. En revanche, dès lors qu'elles sont activées, le liquacier dont elles sont fait se répand quasiment immédiatement sur le corps du porteur, donnant à l'armure sa véritable forme.

L'armure de liquacier ne vaut que pour les protections métalliques. Il n'existe donc pas d'équivalent en liquacier pour une armure de cuir. De même, il n'existe pas de scaphandre de ce type.

En termes de règles, une armure en liquacier dispose d'une valeur de Résistance supérieure d'un point par rapport à des protections équivalentes. Son niveau de Solidité est à calculer en conséquence. De plus, grâce à sa légèreté, elle diminue d'un point tout malus lié à la protection portée. En revanche, son degré de Disponibilité augmente d'un niveau.

*Exemple : une armure de guerre lourde à une Résistance de 12, une solidité de 24 et inflige à son porteur un malus de 6 points. En liquacier, elle aura une Résistance de 13, une solidité de 26 et son porteur ne subira qu'un malus de 5 points. Cela dit, ce type d'armures est considéré comme Rare, et non plus comme Peu courant.*

## PROTECTIONS INTEGRALES

Cette première partie vous décrira l'ensemble des protections intégrales existantes, c'est-à dire les armures protégeant l'intégralité du corps du porteur.

### ARMURE DE CUIR

Faite de cuir bouilli, cette armure légère est peu résistante mais relativement souple, n'entravant en rien les mouvements de son porteur. Elle est de plus très bon marché.

### ARMURE DE CUIR ET D'ANNEAUX

Version améliorée de l'armure de cuir, ce modèle est renforcé par une couche d'anneaux métalliques cousue à sa surface, conférant à ce vêtement une protection plus grande.

### ARMURE D'ÉCAILLES

Composée d'une première couche de cuir, l'armure d'écaille offre un degré de protection supérieur par

l'ajout de plaques métalliques assemblées les unes aux autres, limitant également la perte de mobilité.

### ARMURE DE MAILLES

Plutôt que d'armure, il serait plus juste de parler de combinaison. Cette tenue est en effet constituée de diverses pièces faites de mailles métalliques liées les unes aux autres. Particulièrement bruyante, elle offre une protection non négligeable et se porte généralement par dessus une armure de cuir.

### ARMURE DE GUERRE

Proche de l'armure d'écailles, l'armure de guerre est couverte d'épaisses plaques métalliques assurant une protection supérieure à son porteur, au détriment toutefois de sa mobilité.

### ARMURE DE GUERRE LOURDE

L'armure de guerre lourde est une version améliorée de l'armure de guerre, du point de vue de la protection du moins. Car en ce qui concerne la mobilité du porteur, celle-ci s'en trouve réduite une nouvelle fois.

### ARMURE RITUELLE

Cette armure lourde et encombrante n'a jamais eut pour but d'être portée lors d'un combat. Uniquement destinée aux cérémonies, elle est couverte de gravures racontant l'histoire de la famille et du clan du porteur tout en éprouvant sa force et son endurance.

### SCAPHANDRE

Cette combinaison sert tout simplement à protéger son porteur afin que celui-ci puisse effectuer des sorties dans le vide sidéral sans courir le moindre risque.

### SCAPHANDRE DE COMBAT

Développée dans le but de sortir dans l'espace, cette version a néanmoins été renforcée en divers points stratégiques, le rendant plus résistant.

## PROTECTIONS PARTIELLES

Cette section vous présentera les principales protections partielles existantes, c'est-à dire celles protégeant seulement une partie du corps de leurs porteurs.

# ARMEMENT

## CAGOLE DE MAILLES

*Membre(s) protégé(s) : tête*

Cette protection de mailles s'enfile sur la tête, protégeant aussi bien le crâne de son porteur que son cou et le haut de ses épaules. Selon les modèles, son visage peut être ou non à découvert.

## CALOTTE DE CUIR

*Membre(s) protégé(s) : tête*

De conception très simple, la calotte de cuir couvre le crane, parfois le visage, de son porteur. Très abordable, la protection qu'elle confère est des plus limitées.

## CALOTTE DE CUIR EPAISSE

*Membre(s) protégé(s) : tête*

Ce modèle de calotte est fait d'un cuir plus épais et résistant sur lequel ont été cousus de nombreux anneaux métalliques, protégeant d'autant son porteur.

## CASQUE

*Membre(s) protégé(s) : tête*

Le casque est une pièce métallique simple et légère protégeant la tête de son porteur. Cette protection complète à merveille une tenue d'écailles.

## CUIRASSE

*Membre(s) protégé(s) : tronc*

La cuirasse est une épaisse pièce métallique venant protéger le tronc de son porteur, ou du moins ses organes vitaux, le cœur le plus souvent.

## CUIRASSE LOURDE

*Membre(s) protégé(s) : tronc*

La cuirasse lourde est faite d'un métal plus épais, l'allourdissant considérablement mais améliorant sans contester ses capacités d'encaissement.

## CUIRASSE RITUELLE

*Membre(s) protégé(s) : tronc*

Difficile à trouver et excessivement chère, ce type de protection est avant tout un trésor familiale. Destinée avant tout à être portée afin de parader, cette cuirasse est très lourde, rendant chaque déplacement des plus malaisés.

## CUIRASSE INTEGRALE

*Membre(s) protégé(s) : tronc et bras*

Cette version de la cuirasse permet également de protéger les membres supérieurs de son porteur.

## CUIRASSE INTEGRALE LOURDE

*Membre(s) protégé(s) : tronc et bras*

En plus de protéger les bras de son porteur, cette

version lourde de la cuirasse s'est vu améliorer par le biais de diverses pièces disposées en des endroits stratégiques. La contrepartie de cette évolution est son poids, rendant chaque mouvement difficile.

## CUIRASSE RITUELLE LOURDE

*Membre(s) protégé(s) : tronc et bras*

Cette pièce inestimable est bien plus qu'une protection. Ce trésor de famille, souvent bien trop lourd pour être porté lors de véritables affrontements, est surtout destiné à exposer aux autres toute la magnificence de l'histoire des ancêtres du porteur.

## GILET DE CUIR

*Membre(s) protégé(s) : tronc*

Ce gilet sans manche est fait d'un épais cuir bouilli à même d'encaisser les coups légers.

## GILET DE CUIR ET D'ANNEAUX

*Membre(s) protégé(s) : tronc*

Cette protection de cuir s'est vue renforcée par l'ajout d'anneaux métallique.

## GILET D'ECAILLES

*Membre(s) protégé(s) : tronc*

Ce gilet fait de cuir est doublé d'écailles métalliques, permettant à son porteur de bénéficier d'une protection supérieure sans risque de perdre sa mobilité.

## GILET DE MAILLES

*Membre(s) protégé(s) : tronc*

Se portant communément sur un gilet de cuir, cette version est constituée d'anneaux métalliques.

## JAMBIERES

*Membre(s) protégé(s) : jambes*

Ce terme désigne une pièce de métal protégeant la jambe mais aussi la cuisse et éventuellement le pied, complétant parfaitement une armure de guerre.

## JAMBIERES DE CUIR

*Membre(s) protégé(s) : jambes*

Cette version de la jambière est faite d'un cuir épais, pièce légère mais n'offrant qu'une protection succincte.

## JAMBIERES DE CUIR ET D'ANNEAUX

*Membre(s) protégé(s) : jambes*

Cette évolution de la jambière de cuir comporte de nombreuses pièces de métal rondes cousues sur toute sa surface.

# ARMEMENT

## JAMBIÈRES D'ÉCAILLES

*Membre(s) protégé(s) : jambes*

Ces jambières sont semblables à un pantalon de cuir renforcé par une multitude d'écaillles métallique fixées à sa surface.

## JAMBIÈRES DE MAILLES

*Membre(s) protégé(s) : jambes*

Plus lourdes mais plus résistantes, les jambières de mailles offrent un bon compromis entre la légèreté des jambières de cuir et la protection des jambières.

## JAMBIÈRES LOURDES

*Membre(s) protégé(s) : jambes*

Avant tout destinées à compléter une armure de guerre lourdes, ces jambières sont épaisses et résistantes. Cela malheureusement au prix d'un poids très important.

## JAMBIÈRES RITUELLES

*Membre(s) protégé(s) : jambes*

Ce modèle de jambières n'a pas été conçu pour être utilisé en combat. Lourdes et faisant perdre une grande part de mobilité de son porteur, elles sont surtout utilisées lors des grandes cérémonies.

## HEAUME

*Membre(s) protégé(s) : tête*

Pouvant prendre des formes très différentes selon les artisans, le heaume est une pièce de métal destinée à protéger la tête de son porteur. Cette protection peut compléter une armure de guerre.

## HEAUME LOURD

*Membre(s) protégé(s) : tête*

Ce heaume, bien que plus résistant que le modèle précédant, réduit considérablement le champ de vision de son porteur.

## HEAUME RITUEL

*Membre(s) protégé(s) : tête*

Plus qu'une protection, ce heaume est une pièce d'orfèvrerie unique. En revanche, étant destiné à être exposé et non porté, il est très difficile pour le porteur de respirer une fois qu'il l'a enfilé, encore plus de percevoir correctement son environnement.

## MANICA DE CUIR

*Membre(s) protégé(s) : bras*

Cette manica est constituée de diverses pièces d'étoffes épaisses et d'un cuir suffisamment résistant pour arrêter les coups légers.

## MANICA DE CUIR ET D'ANNEAUX

*Membre(s) protégé(s) : bras*

Évolution logique de la manica de cuir, ce modèle a été renforcé par l'ajout de quelques anneaux métalliques.

## MANICA D'ÉCAILLES

*Membre(s) protégé(s) : bras*

Cette pièce dédiée à la protection d'un membre supérieur est faite d'un cuir supérieur dont la résistance s'est vue considérablement améliorée par l'ajout d'écaillles métalliques à sa surface, protégeant remarquablement bien le bras de son porteur sans entraver ses mouvements.

## MANICA DE MAILLES

*Membre(s) protégé(s) : bras*

Se portant sur une première manica de cuir, ce modèle est fait de maillons de métal liés les uns aux autres, conférant à son porteur une protection supérieure.

## VESTE DE CUIR

*Membre(s) protégé(s) : tronc et bras*

Cette veste légère est conçue dans le but de protéger le tronc et les bras de son porteur sans entraver ses mouvements.

## VESTE DE CUIR ET D'ANNEAUX

*Membre(s) protégé(s) : tronc et bras*

Faite entièrement de cuir, cette veste a toutefois été renforcée par de nombreux anneaux métalliques cousus sur sa face extérieure.

## VESTE D'ÉCAILLES

*Membre(s) protégé(s) : tronc et bras*

Basée sur le même principe que la veste de cuir, cette version a toutefois été renforcée par le biais d'écaillles d'acier.

## VESTE DE MAILLES

*Membre(s) protégé(s) : tronc et bras*

Cette protection se portant généralement sur une veste de cuir est faite de solides anneaux métalliques assemblés les uns aux autres.

## BOUCLIERS

Se trouve ci-dessous une liste des principaux types de boucliers utilisés par les karitos.

## ÉCU

De taille moyenne, ce bouclier offre une protection raisonnable pour un poids qui rend sa manipulation aisée. De plus, sa base ogivale lui permet d'être employé comme une arme de cors-à-cors lorsqu'il est utilisé sur une monture.

# ARMEMENT

## ÉCU LIQUACIER

Semblable à un écu classique, sa particularité est d'être fait de liquacier, le rendant des plus facile à transporter.

## P AVOIS

Ce large bouclier se trouve aussi grand que son porteur. Le pavois se présente donc chez les karitos comme un véritable mur d'acier quasiment impossible à franchir. Cette incroyable résistance se paye par un poids très élevé.

## RONDACHE

La rondache est un bouclier aux dimensions réduites très fréquemment utilisé par les fantassins. En effet, sa petitesse et son faible poids font qu'il n'entrave en rien les mouvements de son porteur alors que son excellente résistance lui permet de dévier la plupart des coups.

## RONDACHE DE LIQUACIER

Semblable à une rondache classique, sa particularité est d'être faite de liquacier, alliant légèreté et solidité.

### Munitions

Munitions	Calibres	Code dé	E.P.	Disponibilité	Prix
Bille	Petit	1D4	/	Courant	5
	Moyen	1D6	/	Courant	10
	Gros	1D12	/	Courant	20
Carreau	Petit	1D4	/	Banal	15
	Moyen	1D6		Banal	25
	Gros	1D12	/	Courant	35
Carreau explosif	Petit	1D4	2	Peu courant	50
	Moyen	1D6	2	Peu courant	70
	Gros	1D12	2	Peu courant	90
Clou	Petit	1D4	/	Courant	20
	Moyen	1D6	/	Courant	30
	Gros	1D12	/	Peu courant	40
Cryogen	/	1D12	/	Peu courant	100
Disque	Petit	1D4	/	Courant	20
	Moyen	1D6	/	Courant	30
	Gros	1D12	/	Peu courant	40
Flèche	Petit	1D3	/	Banal	10
	Moyen	1D4	/	Banal	20
	Gros	1D6	/	Courant	30
Flèche explosive	Petit	1D3	2	Peu courant	45
	Moyen	1D4	2	Peu courant	55
	Gros	1D6	2	Peu courant	65
Grenade	/	2D6	2	Rare	50
Grenade à mains	/	3D6	2	Rare	50
Grenade cinétique	/	/	/	Courant	50
Napalm	/	1D12	/	Peu courant	100
Roquette	/	2D12	2	Rare	200

# ARMEMENT

## Armes de jet

Arme	Spécialité	Modèle	P.B.	C/R	Rounds	T.R.	P.M.	E.P.	Conditions	Disponibilité	Prix
Arbalète	Arbalète	Léger	8	1	1	1	150	1	/	Courant	300
		Moyen	10	1	1	1	200	1	/	Courant	400
		Lourd	12	1	1	1	250	1	/	Peu courant	500
Arbalète à répétition	Arbalète	Léger	6	1	10	1	100	1	/	Courant	400
		Moyen	8	1	15	1	150	1	/	Courant	500
		Lourd	10	1	20	1	200	1	/	Peu courant	600
Arc à poulies	Arc	Léger	10	1	1	/	250	1	/	Courant	150
		Moyen	12	1	1	/	300	1	/	Courant	250
		Lourd	15	1	1	/	350	1	/	Peu courant	350
Arc court	Arc	Léger	8	1	1	/	150	1	/	Banal	100
		Lourd	10	1	1	/	200	1	/	Courant	200
Arc long	Arc	Léger	6	1	1	/	200	1	/	Courant	300
		Moyen	8	1	1	/	250	1	Force 2	Courant	400
		Lourd	10	1	1	/	300	1	Force 3	Peu courant	500
Arc perce-blindage	Arc	Léger	8	1	1	/	200	2	Force 2	Peu courant	700
		Moyen	10	1	1	/	250	2	Force 3	Rare	800
		Lourd	12	1	1	/	300	2	Force 4	Très rare	1.000
Bolas	Bolas	Léger	1	1	1	/	15	1	/	Banal	15
		Moyen	2	1	1	/	20	1	/	Banal	20
		Lourd	4	1	1	/	30	1	/	Courant	30
Fronde	Fronde	Léger	8	1	1	/	20	1	/	Banal	10
Gangeshu	Gangeshu	Léger	8	1	1	/	30	1	Dextérité 2	Courant	20
		Lourd	10	1	1	/	40	1	Dextérité 2	Courant	30
Toteru	Toteru	Léger	8	1	1	/	20	1	Dextérité 3	Courant	80
		Lourd	10	1	1	/	30	1	Dextérité 3	Courant	150

## Armes de poing

Arme	Spécialité	Modèle	P.B.	C/R	Rounds	T.R.	P.M.	E.P.	Conditions	Disponibilité	Prix
Arbalète de poing	Arbalète	Léger	6	1	8	1	50	1	/	Courant	200
Botenshi	Botenshi	Léger	6	4	5	2	30	1	/	Courant	450
		Lourd	8	6	5	2	40	1	/	Peu courant	600

## Armes d'épaule

Arme	Spécialité	Modèle	P.B.	C/R	Rounds	T.R.	P.M.	E.P.	Conditions	Disponibilité	Prix
Ayengogan	Ayengogan	Léger	8	1	10	2	200	1	/	Peu courant	900
		Moyen	10	1	15	2	300	1	/	Rare	1.000
		Lourd	12	1	20	2	400	1	/	Très rare	1.200
Tenshi	Tenshi	Léger	8	4	10	2	200	1	/	Peu courant	700
		Moyen	10	6	12	2	250	1	/	Rare	800
		Lourd	12	12	14	2	300	1	/	Très rare	1.100



# ARMEMENT

## Armes lourdes

Arme	Spécialité	Modèle	P.B.	C/R	Rounds	T.R.	P.M.	E.P.	Conditions	Disponibilité	Prix
Gendojenga	Gendojenga	Léger	12	1	12	6	30	2	/	Rare	2.000
		Lourd	14	1	15	6	50	2	Force 3	Très rare	3.000
Ikijenga	Ikijenga	Léger	12	1	1	4	400	/	Force 3	Rare	1.000
		Lourd	15	1	1	4	600	/	Force 4	Très rare	2.000
Korojenga	Korojenga	Léger	10	1	12	6	30	2	/	Rare	2.000
		Lourd	12	1	15	6	50	2	Force 3	Très rare	3.000

## Armes courtes

Arme	Spécialité	P.B.	E.P.	Effet(s)	Condition(s)	Disponibilité	Prix
Couteau	Lames	1D6	1	Lancer	/	Banal	40
Épée courte	Lames	2D4	1	/	/	Courant	150
Hachette	Massettes	1D6	1	Lancer	/	Banal	30
Machette	Lames	1D6	1	/	/	Banal	50
Massette	Massettes	1D6	1	/	/	Banal	30
Matraque	Matraques	2D3	1	Défensive	/	Banal	30

## Armes longues

Arme	Spécialité	P.B.	E.P.	Effet(s)	Condition(s)	Disponibilité	Prix
Bec de corbin	Masses	1D6	1	/	/	Peu courant	150
Épée bâtarde	Épées	1D6	2	/	Force 2	Courant	400
Épée longue	Épées	1D12	1	/	/	Courant	250
Fléau d'arme	Souples	2D4	1	/	/	Courant	150
Hache	Masses	2D6	1	/	Force 2	Courant	100
Marteau	Masses	1D12	1	/	Force 2	Courant	150
Morgenstern	Masse	1D6	2	/	/	Courant	300
Sabre	Épées	1D6	1	/	/	Courant	500

# ARMEMENT

## Armes à deux mains

Arme	Spécialité	P.B.	E.P.	Effet(s)	Condition(s)	Disponibilité	Prix
Bâton	Bâtons	2D4	1	Allonge	/	Banal	10
Bâton renforcé	Bâtons	2D6	1	Allonge	/	Banal	50
Chaîne	Souples	2D6	1	Allonge	Dextérité 3	Banal	60
Chaîne de combat	Souples	3D6	1	Allonge	Dextérité 4	Peu courant	200
Épée à deux mains	Épées	1D12	2	Lourde	Force 4	Peu courant	700
Épieu	Armes d'hast	1D6	1	/	/	Courant	70
Goupillon	Souples	1D12	1	/	/	Courant	400
Hache à deux mains	Masses	2D6	2	Lourde	Force 3	Peu courant	650
Hache lourde	Masses	1D12	2	Lourde	Force 4	Rare	800
Hallebarde	Armes d'hast	1D6	2	Allonge	Force 3	Peu courant	500
Ishitentomi	Armes d'hast	1D6	2	Allonge/Lourde	Force 3	Peu courant	400
Lance	Armes d'hast	1D12	1	Allonge	/	Courant	180
Marteau de guerre	Masses	1D12	2	Lourde	Force 3	Peu courant	700
Tamatoshi	Armes d'hast	1D12	1	Allonge	Force 3	Peu courant	500
Tentomi	Armes d'hast	1D12	2	Allonge/Lourde	Force 4	Rare	700
Trident	Armes d'hast	1D12	1	Allonge	/	Courant	200

## Bagarre

Arme	Spécialité	P.B.	E.P.	Effet(s)	Condition(s)	Disponibilité	Prix
Gant clouté	Combat à mains nues	+1 rang de dégâts	1	/	/	Banal	90
Griffes	Combat à mains nues	+1 rang de dégâts	1	/	/	Banal	90

## Protections intégrales

Protection	E.D.	Résistance	Solidité	Modificateur	Disponibilité	Prix
Armure de cuir	1	2	4	/	Banal	700
Armure de cuir et d'anneaux	1	4	8	/	Courant	1.000
Armure d'écailles	1	4	8	/	Courant	1.150
Armure de maille	1	5	10	/	Courant	1.300
Armure de guerre	1	6	12	-3	Peu courant	1.600
Armure de guerre lourde	2	4	8	-6	Rare	2.400
Armure rituelle	1	6	12	-9	Introuvable	100.000
Scaphandre	1	4	8	/	Courant	800
Scaphandre de combat	1	5	10	/	Courant	1.000

# ARMEMENT

## Protections partielles

Protection	E.D.	Résistance	Solidité	Modificateur	Disponibilité	Prix
Cagoule de mailles	1	5	10	/	Courant	300
Calotte de cuir	1	2	4	/	Banal	100
Calotte de cuir épaisse	1	3	6	/	Banal	200
Casque	1	4	8	/	Courant	250
Cuirasse	1	6	12	-1	Peu courant	600
Cuirasse lourde	2	4	8	-2	Rare	900
Cuirasse rituelle	1	8	16	-3	Introuvable	30.000
Cuirasse intégrale	1	6	12	-1	Peu courant	700
Cuirasse intégrale lourde	2	4	8	-2	Rare	1.000
Cuirasse rituelle intégrale	1	8	16	-3	Introuvable	45.000
Gilet de cuir	1	2	4	/	Banal	300
Gilet de cuir et de d'anneaux	1	3	6	/	Banal	400
Gilet d'écailles	1	4	8	/	Courant	450
Gilet de mailles	1	5	10	/	Courant	500
Jambières	1	6	12	/	Peu courant	500
Jambière de cuir	1	2	4	/	Banal	200
Jambières de cuir et d'anneaux	1	3	6	/	Banal	300
Jambières d'écailles	1	4	8	/	Courant	350
Jambières de mailles	1	5	10	/	Courant	400
Jambières lourdes	2	4	8	-2	Rare	800
Jambières rituelles	1	8	16	-3	Introuvable	35.000
Heaume	1	6	12	-1	Peu courant	400
Heaume lourd	2	4	8	-2	Rare	600
Heaume rituel	1	8	16	-3	Introuvable	20.000
Manica de cuir	1	2	4	/	Banal	50
Manica de cuir et d'anneaux	1	3	6	/	Banal	100
Manica d'écailles	1	4	8	/	Courant	150
Manica de mailles	1	5	10	/	Courant	200
Veste de cuir	1	2	4	/	Banal	400
Veste de cuir et d'anneaux	1	3	6	/	Banal	500
Veste d'écailles	1	4	8	/	Courant	550
Veste de mailles	1	5	10	/	Courant	600

## Boucliers

Bouclier	E.D.	Garde	Résistance	Solidité	Modificateur	Disponibilité	Prix
Écu	1	+2	4	8	/	Courant	400
Écu liquacier	1	+2	6	12	/	Très rare	1.500
Pavois	2	+3	6	12	Mouvement -3	Peu courant	1.200
Rondache	1	+4	2	4	/	Courant	200
Rondache de liquacier	1	+4	4	8	/	Très rare	1.000

# PERSONNAGES NON-JOUEURS

Ce chapitre vous présentera une sélection de pnj vous permettant dont vous pourrez à loisir agrémenter vos parties.

Ces propositions correspondent à des personnages basiques. Il vous est possible de les personnaliser en utilisant par exemple les listes de caractérisations fournies dans le Compendium.

## AGENT DU KAGOTOMI

Les kagotomis représentent la police royale, chargée d'assurer la sécurité des terres appartenant aux nobles.

## ARTISAN

Les artisans occupent une place à part dans la société karito et les plus renommés sont autant respectés que les plus grands nobles, quelques soient leurs origines.

## ASHINAKA

Les ashinakas jouissent d'une position légèrement plus aisée que les simples nakas. Ces tokashinos armés apportent leur soutien aux autorités locales.

## BAS NOBLE

Bien que moins influente que la haute, la basse noblesse n'en reste pas moins puissante et redoutée, régnant sur ses sujets d'une main de fer.

## CHEVALIER

Chevalier est le titre de noblesse le plus bas qui soit. Il s'agit ni plus ni moins d'un aristocrate dépourvu de terres obligé de vendre ses services pour subvenir à ses besoins.

## CITOYEN

Les citoyens sont des individus dépourvus du moindre titre de noblesse ayant eut la chance d'étudier aux seins des écoles impériales.

## COMMERCANT

Quelque soit l'endroit, vous aurez toujours besoin de quelque chose. Et il se trouvera toujours une personne pour vous le fournir.

## COURTISAN

Les courtisans sont de petits nobles fréquentant les cours royales, voire de riches citoyens à la recherche d'un peu de prestige.

## DIPLOMATE

Les diplomates ont pour mission d'assurer la liaison entre ceux qu'ils représentent et leurs interlocuteurs. Leur tâche est difficile et il leur est souvent nécessaire de naviguer entre deux eaux.

## HAUTE NOBLESSE

La haute noblesse représente l'excellence de la culture karito, le summum de sa classe dirigeante. Ce type de pnj correspond aux chefs de clans ou de famille.

## HORS-LA-LOI

Les karitos ont beau vouloir former la plus noble des cultures, les hors-la-loi restent nombreux, aussi bien dans les campagnes isolées qu'au coeur des plus grandes mégaloopôles.

# PERSONNAGES NON-JOUEURS

## INTENDANT

Les intendants, quels que soient leurs employeurs, ont pour responsabilité d'assurer la bonne gestion de leurs biens et de leurs comptes.

## KARITOBAN

Le Karitoban est l'Empereur des krytes, figure non seulement politique mais également spirituelle. Il est sans aucun doute la personnalité la plus importante de ce peuple.

## KIRISHOGA

Les kirishogas ont officiellement disparu il y a des siècles de cela. Pourtant, depuis la fondation du clan Torubo, des rumeurs courent, propageant le bruit que ce corps spécialisé dans l'espionnage et l'assassinat aurait été fondé à nouveau.

## MAGISTRAT

Les magistrats du Goshukai représentent le Karitoban auprès du peuple et sont chargés de veiller à ce que sa loi soit correctement appliquée.

## MARIN

Nombreux sont les karitos à s'embarquer afin de parcourir le vaste océan de Karita. Ceux-ci se trouvent capables de manoeuvrer d'immenses bâtiments à même d'affronter les terribles éléments qui y sévissent. Souvent d'une humeur taciturne à terre, les marins se considèrent comme des frères une fois embarqués.

## NAKA

Les nakas appartiennent à la caste des tokashinos et forment la couche la plus basse de la population. Cette population pauvre et dépourvue de la moindre instruction n'est en aucun cas autorisée à manipuler une arme.

## PILOTE

Les pilotes sont des pnj affectés à la manoeuvre d'une multitude d'appareils volants, qu'il s'agisse d'un banal avion de tourisme ou d'un chasseur spatial dernier cri.

## SOLDAT

Les soldats constituent le corps des armées royales aussi bien qu'impériale. Quelles que soient leurs origines, ils sont des guerriers rudement entraînés.

## SOLDAT D'ELITE

Les soldats d'élite sont des unités d'exception constituées de vétérans. Plus que de simples machines à tuer, ce sont aussi de redoutables stratèges.

# PERSONNAGES NON-JOUEURS

Tables des personnages non-joueurs

Agent du kagotomi	Physique : 5	Sens : 5	Mental : 4	Social : 4
	Attaque : 7	Def. Phys. : 8	Déf. Men. : 6	Santé : 17
Artisan	Physique : 4	Sens : 5	Mental : 5	Social : 4
	Attaque : 8	Def. Phys. : 7	Déf. Men. : 7	Santé : 16
Ashinaka	Physique : 6	Sens : 6	Mental : 3	Social : 3
	Attaque : 8	Def. Phys. : 9	Déf. Men. : 5	Santé : 18
Bas noble	Physique : 4	Sens : 5	Mental : 5	Social : 5
	Attaque : 8	Def. Phys. : 7	Déf. Men. : 8	Santé : 16
Chevalier	Physique : 7	Sens : 5	Mental : 3	Social : 3
	Attaque : 7	Def. Phys. : 10	Déf. Men. : 5	Santé : 20
Citoyen	Physique : 3	Sens : 5	Mental : 5	Social : 5
	Attaque : 8	Def. Phys. : 6	Déf. Men. : 8	Santé : 14
Commerçant	Physique : 2	Sens : 4	Mental : 5	Social : 7
	Attaque : 7	Def. Phys. : 4	Déf. Men. : 9	Santé : 11
Courtisan	Physique : 1	Sens : 2	Mental : 6	Social : 9
	Attaque : 5	Def. Phys. : 2	Déf. Men. : 11	Santé : 9
Diplomate	Physique : 2	Sens : 3	Mental : 6	Social : 7
	Attaque : 6	Def. Phys. : 4	Déf. Men. : 10	Santé : 12
Haute noblesse	Physique : 6	Sens : 6	Mental : 7	Social : 5
	Attaque : 10	Def. Phys. : 9	Déf. Men. : 10	Santé : 22
Hors-la-loi	Physique : 8	Sens : 6	Mental : 3	Social : 1
	Attaque : 8	Def. Phys. : 11	Déf. Men. : 4	Santé : 22
Intendant	Physique : 3	Sens : 4	Mental : 7	Social : 4
	Attaque : 8	Def. Phys. : 5	Déf. Men. : 9	Santé : 15
Karitoban	Physique : 4	Sens : 4	Mental : 7	Social : 9
	Attaque : 8	Def. Phys. : 6	Déf. Men. : 12	Santé : 17
Kirishoga	Physique : 6	Sens : 5	Mental : 5	Social : 2
	Attaque : 8	Def. Phys. : 9	Déf. Men. : 6	Santé : 20
Magistrat	Physique : 5	Sens : 4	Mental : 4	Social : 5
	Attaque : 6	Def. Phys. : 7	Déf. Men. : 7	Santé : 16
Marin	Physique : 7	Sens : 7	Mental : 2	Social : 2
	Attaque : 8	Def. Phys. : 11	Déf. Men. : 3	Santé : 20
Naka	Physique : 4	Sens : 5	Mental : 1	Social : 2
	Attaque : 6	Def. Phys. : 7	Déf. Men. : 2	Santé : 12
Pilote	Physique : 3	Sens : 8	Mental : 5	Social : 2
	Attaque : 11	Def. Phys. : 7	Déf. Men. : 6	Santé : 15
Soldat	Physique : 7	Sens : 6	Mental : 3	Social : 2
	Attaque : 8	Def. Phys. : 10	Déf. Men. : 4	Santé : 20
Soldat d'élite	Physique : 6	Sens : 7	Mental : 4	Social : 1
	Attaque : 9	Def. Phys. : 10	Déf. Men. : 5	Santé : 20

# MENEUR DE JEU

Ce chapitre est strictement réservé au meneur de jeu et il est formellement interdit aux joueurs de venir le reluquer. Car en son sein, vous pourrez y apprendre la vérité sur les origines des karitos.

Les révélations qu'il contient ne sont toutefois que parcellaires. Davantage de détails pourront être découvert avec l'arrivée du volume dédié à l'utilisation de la magie avec le DDZ System.

## ORIGINES

Cette courte partie traite de l'origine des karitos, de leur création jusqu'à leur arrivée sur Karita.

### MEISANAME OU LES ORIGINELS

L'Ancêtre est présenté comme une divinité toute puissante à l'origine de l'apparition de la vie dans l'univers. Bien que cette affirmation ne soit pas totalement vraie, elle n'est pas non plus totalement fausse.

L'univers était encore bien jeune, âgé seulement de quelques milliards d'années, lorsqu'une forme de vie se développa et évolua. À quoi ressemblait-elle ? Comment pensait-elle ? Tout cela a disparu depuis bien longtemps et n'est pas le sujet de cette partie. Tout ce que l'on peut dire est que ces êtres étaient connus sous le nom des Originels.

La technologie qu'ils développèrent et la puissance qu'ils en tirèrent leur permis de partir à la conquête de la galaxie et d'y découvrir d'innombrables autres mondes, d'y rencontrer une myriades de créatures, toutes moins développées les unes que les autres. Alors, petit à petit, planète après planète, ils les asservirent, les écrasant sous leur botte suprême.

Que cela soit par curiosité, par ennui, peut-être pour démontrer sa force et sa suprématie, ce peuple se mit à concevoir ses propres planètes, ses propres systèmes solaires. Il finit même par créer des formes de vie intelligentes, dociles et soumises, répondant sans broncher au moindre de ses caprices.

Les millénaires passèrent et les Originels arrê-  
tèrent d'évoluer. Leurs capacités, leur puissance, tout

stagna alors que leurs esclaves, eux, gagnaient de plus en plus de force. Une colonie décida de se révolter, puis une autre, et encore une autre. En peu de temps, la galaxie s'embrasa face à ce souffle insurrectionnel. Incapables de se défendre à une si grande échelle, les Originels furent massacrés sans pitié par ceux qui se nommèrent eux-mêmes les Koromatsunas, autrement appelés les Insurgés.

### KARITO

Afin de mater ces émeutes, les Originels conçurent une nouvelle race, fruit des meilleurs codes génétiques de l'univers. Ces marionnettes organiques furent fabriquées à la chaîne par milliards dans d'immenses laboratoires sous le nom de code Karito. Des armées de sauriens surpuissants se déversèrent sur chaque monde, éradiquant implacablement tout ce qui se trouvait sur leur passage. Un nombre incalculable de vies fut perdu. Des cultures fabuleuses furent perdues à jamais. Des planètes, des systèmes solaires entiers furent réduits à l'état de poussières calcinées.

Pourtant cela ne suffit pas à faire revenir le calme. Bien au contraire. Le conflit s'éternisa tant et tant qu'au bout de quelques siècles, au sein même des rangs karitos, des tensions finirent par apparaître. Au fil de leur longévité phénoménale, plus de deux mille ans à cette époque, certains finirent par développer les prémices d'une conscience. Si bien que cette armée finit graduellement par se scinder elle-même en deux camps, le premier restant fidèle aux Originels, le second apportant son soutien aux Insurgés. C'est ainsi que ces derniers parvinrent à reprendre l'avantage.

### L'ULTIME CONFRONTATION

Menacés d'extinction, les Originels évoluèrent une ultime fois, abandonnant leurs corps matériels pour se transformer en êtres de lumière constitués d'énergie pure. Forts de cette nouvelle puissance, ils se déversèrent dans l'univers, devenus capables de joindre n'importe quel point de la galaxie en quelques minutes et d'effacer toutes formes de vie à la surface d'une planète par la seule force

# MENEUR DE JEU

de leur volonté. Le combat devint trop inégal et les Insurgés se retrouvèrent à nouveau menacés d'anéantissement.

Réduits à une poignée, ils parvinrent tout de même à développer une technologie capable de capter l'énergie dont étaient constitués les Originels, à l'absorber et l'emprisonner afin de les mettre hors d'état de nuire.

De ces machines, ils en placèrent dans toute la Voie Lactée, piégeant peu à peu l'essence de leurs adversaires, les isolants afin de protéger le peu de merveilles qui subsistait dans la galaxie. Ainsi se termina l'un des plus grands conflits que l'univers ait jamais connu.

## LA FIN D'UN MONDE

La guerre était terminée mais il ne restait de la galaxie que ruines et désolations. Des millénaires de conflits incessants l'avaient transformées en une fournaise rongée de radiations, balayée par des vents cosmiques vomis par de trop nombreuses supernovæ, restes de systèmes autrefois fleurissants.

La réjouissance de la victoire s'estompa rapidement et les survivants durent se rendre à l'évidence. Outre le fait que la galaxie serait inhabitable durant des millénaires, leurs nombres étaient insuffisants pour qu'ils puissent espérer faire perdurer leurs espèces à long terme. Seule la technologie des Originels auraient pu les aider mais aucun d'eux n'étaient en mesure de la maîtriser. Incapables de la régénérer, leur civilisation était inévitablement vouée à disparaître.

Ils fondèrent alors leurs derniers espoirs sur l'un des rares systèmes à ne pas avoir trop souffert des affrontements. Tournoyant autour d'une planète géante à la surface entièrement recouverte d'eau : deux lunes. La première, dépourvue de ressources, n'avait jamais été exploitée. Vierge de toute civilisation, des formes de vie primitives commençaient timidement à se développer dans ces océans, promesse d'un futur éden.

À contrario, sa jumelle recelait d'incroyables réserves naturelles et fut pompée jusqu'au plus profond de ses entrailles. Dépouillée de ses richesses, ravagée par les combats, sa surface n'était plus qu'un vaste désert stérile.

S'y trouva néanmoins un ultime complexe équipé des systèmes nécessaires à la création de karitos. Se sachant condamnés, les Insurgés décidèrent de donner leur chance aux sauriens. Reprogrammant tant bien que mal l'unité centrale de la complexe machine, ils altèrent le code génétique des reptiles, leur permettant de se reproduire naturellement. Ils leur conférèrent également un semblant de mémoire génétique afin que jamais ils n'oublient leurs origines. Malheureusement, leur ignorance quant au fonctionnement de la technologie des Originels fit que seules quelques bribes leurs furent inculquées. Au fil des générations, ces souvenirs parcellaires s'estompèrent, se transformant en mythes.

Lorsque les conditions de vie devinrent favo-

rables sur celle qui serait plus tard baptisée Karita, l'usine génétique y expédia ses productions. S'adaptant rapidement à leur nouvel environnement, cette nouvelle génération de karitos ne tarda pas à développer sa propre civilisation.

Cette reprogrammation génétique avait mit plusieurs millions d'années à arriver à terme. Durant ce temps, et malgré tous leurs efforts afin de contrer l'inéluctable, le peu qu'il restait des Insurgés et de leurs descendances s'éteignit à jamais. Le temps et les cataclysmes naturels finirent par effacer quasi-définitivement leurs traces et leur histoire tomba dans l'oubli.

## REPRODUCTION

À l'origine, les karitos ne sont pas des êtres vivants naturels mais des créations artificielles dont le seul but était de faire la guerre et de mourir sur le champ de bataille, non sans avoir emportés avec eux un maximum d'adversaires. Les modifications génétiques qu'ils subirent de la part des Insurgés leur permis d'outrepasser cette limite. Pour un temps du moins car aujourd'hui, leur taux de natalité chute drastiquement.

Il n'existe pas d'explication véritable à cette baisse de la fécondité. Peut-être la Nature reprend-elle tout simplement ses droits, cherchant à éradiquer ce qu'elle juge être une erreur. Après tout, les sauriens, bien qu'étant des créatures organiques à part entière, n'en restent pas moins des aberrations technologiques ayant cherché à s'émanciper de leur condition.

## MONOLITHE

Les monolithes ne sont en rien le témoignage d'une quelconque divinité mais le lègue d'une communauté disparue dans le but d'assurer la liberté et la sécurité des êtres peuplant la galaxie. Dispersés un peu partout dans l'univers, ils forment un résistant filet maintenant captifs ce qu'il reste des Originels.

Les premiers modèles fonctionnaient à partir de l'énergie tellurique des planètes, énergie captée par leur socle. Les modèles spatiaux eux en sont dépourvus. Car les Insurgés ne se contentèrent pas d'en déposer à la surface de planètes et de lunes. Ils les larguèrent en une myriade d'emplacements, aussi bien astéroïdes que comètes, soleils ou nébuleuses et parfois même dans le vide sidéral. Leur alimentation, ils la captent à partir des rayonnements cosmiques auxquels ils se trouvent exposés.

Le champ d'action d'un monolithe est limité. Ces structures sont donc réparties régulièrement, chaque pilier pouvant établir autant de connexions que de monolithes à sa portée. Ces contacts se présentent sous la forme de tunnels dimensionnels permettant de maintenir les Originels captifs.



# MENEUR DE JEU

## PRINCIPE

Deux monolithes reliés l'un à l'autre sont capables de générer un tunnel dimensionnel, un univers parallèle aux proportions restreintes. Bien que connecté au notre, il ne peut en aucun cas l'influencer, à quelques exceptions près.

Les centaines de milliers qui furent dispersées dans la galaxie permirent de créer un complexe réseau de tunnels, formant un étroit filet où l'énergie constituant les Originels fut peu à peu captée.

Semblables à de la pierre, ces monolithes sont virtuellement indestructibles mais n'en restent pas moins de simples objets technologiques, aussi avancées soient-ils. Comme pour toutes machineries, des pannes peuvent survenir. Le réseau, plus faible à cet endroit, laisse alors filtrer une infime partie de l'énergie des Originels qui peut alors corrompre son environnement. C'est le cas de Lénéna.

Sur cette planète prison se trouvant sous domination humaine se trouve un monolithe ignoré de tous. Bien dissimulé au cœur d'une épaisse forêt, il accusait depuis toujours une faiblesse structurelle. L'explosion d'une charge nucléaire non loin de son emplacement suffit à endommager ses systèmes. L'affaiblissement du champ dimensionnel qui en résultat entraîna une profonde mutation de l'environnement de la planète, qu'il s'agisse de la faune ou de la flore, cela aussi bien sur le plan physique que mental.

Autre source d'affaiblissement possible : l'éloignement. Si deux monolithes proches se trouvent être beaucoup plus efficaces, plus le tunnel les reliant est long, moins il est puissant. Avec les millénaires et le mouvement inéluctable des corps célestes, certaines structures s'éloignèrent, laissant filtrer toujours plus d'énergie.

## ENERGIE ORIGINELLE

Pris au piège au sein du labyrinthe dimensionnel, les Originels errèrent durant des millénaires, n'ayant pour seul espace que des couloirs de quelques centimètres de diamètres.

Ils s'y heurtèrent les uns les autres, s'entrechoquèrent, mêlant leurs énergies et perdant peu à peu leurs identités propres. Cela tant et si bien qu'ils finirent par oublier. Ils oublièrent qui ils étaient, ce qu'ils avaient fait. Ce qu'ils étaient.

Le processus continua jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'eux qu'un agglomérat de pensées et de sensations. Dépourvu de conscience, il ne constitua bientôt plus qu'une seule entité aux facettes multiples, inconsciente de sa propre existence et uniquement guidée par le chaos de sentiments forts, violents et incontrôlés. Cette abstraction forma ce que l'on appellera par la suite l'énergie originelle.

# FEUILLES DE PERSONNAGES

Le chapitre venant clôturer ce volume vous décrira les feuilles constituant un personnage karito.

Se divisant en cinq volets, chacune aborde une thématique générale, à savoir les attributs constituant l'identité de l'avatar, ses connaissances et capacités physiques, l'ensemble des éléments touchant à sa santé et à la protection de sa personne, ses capacités offensives et enfin, l'ensemble de ses possessions.

## IDENTITE

Cette première partie concerne tous les éléments relatifs à l'identité du personnage. Cela commence tout d'abord par le nom du joueur et la date de création. Non loin se trouve également un encart réservé à la gestion des points d'évolution engraçés au fil des scénarios.

La section intitulée Identité vous permettra d'inscrire le nom et le prénom de votre avatar mais aussi ses origines géographiques, sa profession et l'éventuel grade dont il dispos. Vous pourrez également y noter ses mensurations, son âge et d'éventuels signes distinctifs, qu'ils s'agissent de cicatrices, d'un comportement particulier ou de sa façon de s'exprimer.

La partie Portrait vous permettra, comme son nom l'indique, de dessiner une représentation de votre personnage.

La zone centrale de la feuille vous permettra d'une part de noter les caractéristique de votre avatar mais aussi de tenir le compte des niveaux des idéaux composant sa personnalité ainsi que son Facteur Chimérique.

Les derniers encarts vous offriront la possibilité de noter ses dons et ses tares. Un espace est également consacré à son histoire ou à la prise de notes.

## COMPETENCES

Ce volet est dédié aux aptitudes du personnage, qu'elles soient physiques ou mentales. Vous y trouverez donc l'ensemble des compétences du DDZ System classées selon les dix domaines de compétences habituels. Deux domaines supplémentaires existent, permettant d'une part de noter les compétences maîtriser par l'ava-

tar mais n'appartenant pas à sa culture et d'autre part les compétences non prévues par le système mais dont vous pourriez avoir l'idée.

La seconde partie de la feuille est quant à elle consacrée aux spécialités.

## SANTE ET PROTECTIONS

Cette troisième section regroupe la plupart des facultés secondaires du personnage. Son score de Réflexes et son Initiative donc mais aussi son Instinct, sa Garde, son Encaissement et son échelle de Défense.

Sont également présentes des zones permettant d'inscrire les caractéristiques de ses éventuelles protections et surtout, la santé de chacun de ses membres.

Vous trouverez également en bas de page un rappel de règles diverses.

## AFFRONTEMENTS

Cette avant-dernière partie vous permettra non seulement d'inscrire l'échelle de Puissance de votre avatar mais aussi sa valeur d'Impact. Vous pourrez également y noter les arts martiaux qu'il maîtrise ou l'armement qu'il possède, qu'il s'agisse d'armes de contact, d'explosifs ou d'armes à projectiles.

## EQUIPEMENT

Cet ultime volet vous permettra de noter l'ensemble de l'équipement de votre personnage. La première partie vous permettra non seulement d'inscrire ses économies et son éventuelle solde mensuelle mais aussi les affaires qu'il est capable d'embarquer avec lui.

La seconde section intitulée Possession est réservée aux biens trop imposants pour être emporter comme une habitation, un buste en bronze ou tout autre objet bien peu aisé à transporter.





# SANTÉ ET PROTECTIONS

Joueur :

Personnage :

## INITIATIVE

Réflexes

Malus

Total

+ d12

## GARDE

Instinct

Malus

Total

+ d12

## BOUCLIER

Type :

Échelle de défense : .....

Bonus de Garde : .....

Résistance : ...../.....

Solidité : .....

## ENCAISSEMENT

## ECHELLE DE DEFENSE

## LOCALISATIONS ALEATOIRES

Bras droit

1 à 2

Bras gauche

8 à 9

Jambe droite

3 à 4

Jambe gauche

10 à 11

Tronc

5 à 7

Tête

12

## PROTECTION

Membres

E.D.

Résistance

Solidité

Tête

Tronc

Bras droit

Bras gauche

Jambe droite

Jambe gauche

## SANTÉ DES MEMBRES

Membres

Maximum

Fringuant

Blessé (-2)

Fracturé (-1d12)

Bouillie

Tête

/

/0

/

Tronc

/

/0

/

Bras droit

/

/0

/

Bras gauche

/

/0

/

Jambe droite

/

/0

/

Jambe gauche

/

/0

/

## RÉSUMÉ DE RÈGLES

### Compétences multiples

Une action peut nécessiter la combinaison simultanée de plusieurs compétences. Pour cela, le joueur doit faire la moyenne des compétences concernées, arrondie à l'inférieur, et l'ajouter au résultat de son jet.

Concernant l'utilisation de spécialités, il convient également d'en faire la moyenne, toujours arrondie à l'inférieur.

### Facteur chimérique

Le Facteur Chimérique vient s'ajouter à n'importe quel jet du moment qu'au moins l'un de ses idéaux primordiaux est concerné.

Ce bonus est toutefois à double tranchant. Si une réussite entraîne en effet un gain de Points d'Idéal, un échec est synonyme d'un gain dans l'idéal opposé. Un échec critique déboucherait sur un gain de 3 points.

### Initiative

Au début d'un combat, déterminez l'initiative de votre avatar en ajoutant son score de Réflexes à la somme de 1D12.

### Attaque

Le DDZ System permet trois grands types d'attaques :

**L'attaque classique.** Dépendant de Dextérité, elle ne confère ni bonus ni malus mais peut s'utiliser avec n'importe quel type d'armes.

**L'attaque en puissance** dépend de la caractéristique Force. Disponible uniquement pour les armes de corps-à-corps, elle inflige un malus égal à deux fois la valeur de Force mais multiplie l'Impact par deux.

**L'attaque précise** ne concerne que les armes de combat à distance et requiert l'utilisation de la caractéristique Perception. En contrepartie d'un malus égal à cet attribut, la Résistance de la protection de la cible est réduite d'autant de points que Perception. Si elle en est dépourvue, c'est son Encaissement qui est diminué.

### Défense

Pour se défendre d'une attaque, le personnage se doit de réussir un jet de Garde supérieur au jet d'attaque. Il additionne pour cela sa valeur d'Instinct au résultat de 1D12. L'utilisation d'un bouclier permet d'améliorer la Garde. Un personnage peut réaliser autant de Garde au cours d'un même round que sa valeur de Constitution.

### Parade

La parade permet également d'éviter une attaque mais correspond à une action complète. Pour la réaliser, le joueur doit réussir un jet de Dextérité + compétence d'armes.

### Déterminer les dégâts bruts

Pour déterminer les dégâts occasionnés par une arme de contact, additionnez le résultat de sa Puissance de Base à l'Impact du personnage. Dans le cas d'une arme à projectiles, additionnez les dégâts de la munition à ceux de la Puissance de Base de l'arme utilisée.

### Déterminer les dégâts encaissés

Une fois les dégâts bruts déterminés, soustrayez leur la valeur de Résistance de la protection portée par l'avatar. Il convient ensuite de leur soustraire sa valeur d'Encaissement. S'il reste des points, ceux-ci sont déduits des points de santé du membre touché.

### Solidité

Si, une fois la Résistance soustraite aux dégâts bruts, leur somme reste supérieure à la Solidité de la protection, la Résistance diminuera définitivement d'un point.

### Récupération

Pour soigner ses blessures, un personnage n'a d'autres choix que de se reposer, récupérant ainsi un nombre de points vie équivalent à deux fois sa valeur de Constitution.

**Premiers soins** permet de récupérer 1D6 points de vie si la santé du membre est supérieure à 0.

**Médecine** permet de récupérer 1D12 points de vie si la santé du membre est supérieure à 0. À l'état Fracturé, elle ne rend qu'un point. Nécessite une trousse de médecine.

**Chirurgie** permet de récupérer 1D12 points de vie quel que soit la santé du membre. Nécessite une trousse de chirurgie.

**Herboristerie** permet de récupérer 1D6 points de vie si la santé du membre est supérieure à 0. Si le membre est Fracturé, cette compétence ne rend qu'un point de vie. Elle ne nécessite en revanche aucun matériel particulier si ce n'est quelques herbes médicinales adaptées.

# AFFRONTEMENTS

## ECHELLE DE PUISSANCE

## IMPACT

### ART MARTIAL

Degré de maîtrise	Effets	Degré de maîtrise	Effets
<input type="checkbox"/> 1	..... ..... .....	<input type="checkbox"/> 3	..... ..... .....
<input type="checkbox"/> 2	..... ..... .....	<input type="checkbox"/> 4	..... ..... .....

### ART MARTIAL

Degré de maîtrise	Effets	Degré de maîtrise	Effets
<input type="checkbox"/> 1	..... ..... .....	<input type="checkbox"/> 3	..... ..... .....
<input type="checkbox"/> 2	..... ..... .....	<input type="checkbox"/> 4	..... ..... .....

## ARMES DE CORPS-A-CORPS

Armes	E.P.	P.B.	Modificateurs	Armes	E.P.	P.B.	Modificateurs
Mains nues/mâchoires	.....	.....D.....	.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....D.....	.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....D.....	.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....D.....	.....	.....	.....	.....D.....	.....

### ARME A DISTANCE

Compétence : ..... Échelle de Puissance : .....

Spécialité : ..... Puissance de Base : .....

Modèle : ..... Coups par Round : .....

Condition(s) : ..... Rounds : .....

P.C./M./L. : ...../...../..... Temps de Recharg. : .....

### MUNITIONS

Calibres	Effets	Code dé	E.P.	Chargeurs
.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....

### ARME A DISTANCE

Compétence : ..... Échelle de Puissance : .....

Spécialité : ..... Puissance de Base : .....

Modèle : ..... Coups par Round : .....

Condition(s) : ..... Rounds : .....

P.C./M./L. : ...../...../..... Temps de Recharg. : .....

### MUNITIONS

Calibres	Effets	Code dé	E.P.	Chargeurs
.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....

## EXPLOSIFS

Types	Effets	Code dé	E.P.	Quantité	Types	Effets	Code dé	E.P.	Quantité
.....	.....	.....	.....D.....	.....	.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....	.....	.....	.....	.....D.....	.....
.....	.....	.....	.....D.....	.....	.....	.....	.....	.....D.....	.....



# DROGUES

## DEPENDANCE

Null

0-19

Légère

20-30

Faible

31-50

Forte

51-80

Très forte

81-120

Extrême

121 et +

### DROGUE

Effet(s) primaire(s) : .....

Durée : .....

Degré de dépendance

.....

Degré de dépendance : .....

Effet(s) secondaires : .....

Degré de légalité : .....

.....

Quantité (prix/dose) : .....

### DROGUE

Effet(s) primaire(s) : .....

Durée : .....

Degré de dépendance

.....

Degré de dépendance : .....

Effet(s) secondaires : .....

Degré de légalité : .....

.....

Quantité (prix/dose) : .....

### DROGUE

Effet(s) primaire(s) : .....

Durée : .....

Degré de dépendance

.....

Degré de dépendance : .....

Effet(s) secondaires : .....

Degré de légalité : .....

.....

Quantité (prix/dose) : .....

### DROGUE

Effet(s) primaire(s) : .....

Durée : .....

Degré de dépendance

.....

Degré de dépendance : .....

Effet(s) secondaires : .....

Degré de légalité : .....

.....

Quantité (prix/dose) : .....

### DROGUE

Effet(s) primaire(s) : .....

Durée : .....

Degré de dépendance

.....

Degré de dépendance : .....

Effet(s) secondaires : .....

Degré de légalité : .....

.....

Quantité (prix/dose) : .....

### DROGUE

Effet(s) primaire(s) : .....

Durée : .....

Degré de dépendance

.....

Degré de dépendance : .....

Effet(s) secondaires : .....

Degré de légalité : .....

.....

Quantité (prix/dose) : .....

### DROGUE

Effet(s) primaire(s) : .....

Durée : .....

Degré de dépendance

.....

Degré de dépendance : .....

Effet(s) secondaires : .....

Degré de légalité : .....

.....

Quantité (prix/dose) : .....