

ERITIS SICUT DII

GN VERNUS ANIMA

VÈME EDITION

LIVRET

SHATIKANS



SOMMAIRE

• UNIVERS

La Genèse	Page 3
Etre Shatikan	Page 5
Penser Shatikan	Page 6
Parler Shatikan	Page 7
Les peuples d'Ara'su	Page 8

• REGLES SHATIKAN

1) Le peuple	Page 9
2) Les compétences	Page 10
3) La Magie	Page 12
4) Le Poison	Page 16

• LES CLANS

Les Moarey	Page 17
Les Visu'lo	Page 18
Les Alta'Kara	Page 19
Les Sans-Visage	Page 20
	Page 21

Pour votre confort de jeu (si ! si !) et le nôtre, merci de lire également le livre de règles de base. Ainsi, vous connaîtrez les compétences de base, les règles de combat, de role play...

Nous restons à votre écoute pour toute question, remarque ou suggestion.

Bonne lecture !!

Contacts :

Les Monts-Rieurs

Route de Toulon

83136 Méounes lès Montrieux

04 94 33 95 15

vernusanima.fairtopic.com/

NIKE KELT'AN : « CE QUE DISENT LES ANCIENS »

Les cinq Puissants sont des créatures qui marchent sur deux pattes et ont un aspect semblable au nôtre. Seulement, il semble que rien ne leur est impossible. Leur âme était celle du pouvoir absolu. Et ce sont aujourd'hui nos pires ennemis.

Lorsque le monde était jeune et que les cinq Puissants parcouraient la terre, leurs frontières n'étaient pas gardées que par la géographie. Autrefois la végétation était luxuriante et une jungle dense s'étendait à perte de vue. Les Grands Animaux, serviteurs et agréments des Puissants, vivaient également en ces terres.

*Il y a des centaines d'années, les ancêtres des elfes ne maîtrisaient aucune magie et étaient connus sous le nom d'**Hommes de Marbre**. Ils chevauchaient les Grands Félines. Ils étaient les **cavaliers Panthères**, les chevaucheurs de Tigres, les dresseurs de Lions. Les premiers siècles, **Mizar** appréciait ces gardiens fidèles et graciles. **Deneb, Mira, Vega et Rigel** les aimaient également. « Jouant » parfois avec eux, ils leur accordaient même quelques faveurs, comme un certain jour, où dans le creux d'une oreille, ils leur chuchotèrent que la race des Puissants n'était pas la première à marcher sur le monde.*

Mais de faveur en faveur, les Cavaliers de Marbre devinrent de plus en plus arrogants, de plus en plus autonomes. Montés sur leurs terribles panthères, ils terrorisaient toute la jungle et ne faisaient bien rire que les Puissants. Ils avaient des armes, ils avaient du poison. Inspirés de Mizar, ils semaient la terreur parmi les grands troupeaux de gibier des Terres.

Beaucoup plus tard, Mizar et les autres furent lassés des Hommes de Marbre et décidèrent qu'ils n'en avaient plus besoin. Mais ils préférèrent s'amuser un peu.

Ils détruisirent une à une les grandes panthères, des manières les plus sanglantes qui soient. Ils pensaient ainsi calmer les esprits tapageurs de leurs anciens serviteurs.

*Cela fonctionna un certain temps : les montures des cavaliers panthères étaient leur raison de vivre. Quelque chose s'était brisé en eux. Une guerre éclata. Les Puissants en étaient très distraits et se prirent au jeu, se contentant d'user d'une faible force. Désespérés, et chaque jour plus animés par la volonté de vengeance de leurs frères tombés, les Hommes de Marbre se battaient avec autant de **fougue** que les lions qu'ils chevauchaient.*

Lors d'une terrible bataille qui ravagea la jungle, un cavalier nommé S'aku montra une fureur et une haine qu'aucun de ses semblables n'avait alors déjà montré. Il se rua sur Mira et lui ceintura le torse, permettant à ses frères de frapper encore et encore. Coup par coup, le Puissant perdait de sa force et il dut se retirer des terres pour panser ses blessures. S'aku n'y survécut pas. Mais son sacrifice fut le tout premier élément de la mort des Hommes de Marbre et de l'avènement des Fées sombres.

L'âme de S'aku, sacrifiée pour la vie de ses frères se plaça sur le corps d'un autre. Cela formait une étrange marque noire, qui lui donna toute la puissance dont il avait besoin pour continuer la guerre. Une force démesurée.

Dès lors, les fées sombres connurent la puissance de la magie des âmes et ne manquèrent pas de s'enivrer de ses charmes. Déjà corrompus par la guerre, ils le furent plus encore par le sang de leurs frères, qu'ils faisaient couler pour devenir plus forts. Les cinq n'en furent que plus amusés et poursuivirent le conflit. Les elfes respectaient cependant cette nouvelle magie et dès lors qu'une marque apparaissait sur le corps de l'un d'eux, il était **formellement interdit de la toucher**, sauf en qualité d'amant ou de Maître Tatoueur.

Et malgré la guerre, les fées s'élevèrent en société, arborant différents métiers, fondant des familles. Ils se nommaient entre eux du nom de Fée Sombre, dans leur langue : **Shatikans**.

La soif de vengeance des Shatikans, qui s'attisait chaque jour, était bien plus grande que l'amour qu'ils portaient pour leur terre, et cette terre qu'ils chérissaient tant ne s'en remit pas, ravagée par le carnage.

Mais la puissance des Cinq dépassait l'entendement, et les elfes étaient sur le point d'être exterminés lorsqu'ils firent la découverte, dans les grottes qu'ils venaient de gagner, d'un précieux liquide : le «**Gokan**», l'eau noire.

Etrangement, ce liquide semblait n'avoir jamais intéressé les puissants, mais les Shatikans découvrirent qu'ils pouvaient en faire une utilisation bien particulière.

Après avoir étudié cette eau, ils se rendirent compte qu'une magie s'en émanait, une magie à l'opposé même des Puissants.

Ils comprirent que leurs anciens maîtres ne pouvaient, pour une raison obscure, absolument pas prendre conscience de l'existence du Gokan, et ils mirent au point

un rituel, basé sur l'eau noire, qui leur permit de faire disparaître totalement leurs grottes aux yeux des Cinq.

Malheureusement, les sources de cette eau n'était pas abondantes et ne permettait pas d'agir sur une grande surface. Le peuple Shatikan se divisa en clan et s'éparpilla, évoluant différemment, mais toujours cachés.

Les Puissants crurent à leur destruction totale, les Shatikans survécurent dans l'ombre.

Mais cette chance n'alla pas plus loin. Dans le même temps, ils s'épuisèrent. Ils souffraient de leur vie de guerre et de tuerie, ils souffraient du mal qu'ils avaient fait à la terre et aux bêtes. D'ailleurs, il n'y avait plus une bête sur les Terres. Plus une seule.

Les elfes s'étaient définitivement retirés du monde, cachés par la magie de l'eau sombre.

Durant plusieurs centaines d'années, ils vécurent dans un semblant de paix, coupés de l'extérieur. De temps en temps, ils sortaient de leurs cachettes et épiaient l'évolution de leurs terres.

Puis ce qu'ils attendaient vint peu à peu. **D'autres Puissants apparurent**. Moins forts, plus nombreux.

Les arbres n'eurent d'autre choix que de repousser timidement. L'herbe redevint verte par endroits. Mais la terre était toujours rouge de sang et sa cicatrisation devait prendre des siècles. Nous en sommes ici de l'histoire.

La terre fut nommée **Ara'su** : **Le printemps**.

ETRE SHATIKAN

Les elfes sauvages de Vernus Anima ont peu de choses en commun avec ceux du Seigneur des Anneaux ou de l'héroïc-fantasy en général. Tout d'abord, leurs cheveux sont **noirs**. Encore et toujours **noirs**. Ensuite, leur corps est orné de **tatouages**, gris ou noirs (très rarement, rouges). Comme leur nom l'indique, ils sont **sauvages** et donc ont une apparence en conséquence.

VÊTEMENTS

Le cuir et la fourrure sont leurs grands favoris. Coiffes, bijoux et ornements divers sont composés de bois d'animal (corne), de feuilles, d'os, de pierres taillées et parfois de métal travaillé pour renforcer leurs protections. Le tissu existe mais est brut et ne protège pas beaucoup. Il est donc rarement utilisé seul.

COMPORTEMENT

S'ils ne sont pas tout à fait bestiaux, les elfes restent relativement violents, fiers et proches d'un comportement en accord avec la nature, qu'elle soit végétale, animale ou minérale. En réalité, les Shatikans se rapprochent plus des peuplades guerrières du Nord (celtes, gaëls, pictes, ...) ou des indiens d'Amérique (du Nord).

HIÉRARCHIE

Les elfes vivent dans une société **matriarcale** divisée en clan, chaque clan étant réparti sur une source d'eau noire. Les clans sont composés des frères de la Mère, de son époux et de ses enfants ou petits enfants, en fonction des relations familiales entretenues. Un clan peut être composé de plusieurs familles (mais une seule Mère chef de clan). Le plus souvent, la Mère est **Kel'tan** : responsable de l'approvisionnement en Gokan ; mais elle peut choisir de déléguer cette tâche. Le **conseil des Kel'tans** se fait en général aux alentours de la lune noire et débat des affaires elfes.

HABITAT

Autrefois nomades, les elfes ont parcouru Ara'su de fond en comble et sont habitués à sa géographie changeante : on peut parcourir plusieurs lieues vers la même direction pendant des jours et des jours, on finira par tomber à nouveau sur un endroit connu. Des espaces apparaissent et disparaissent au fil des années, sans que cela ne semble suivre une évolution linéaire. Les changements de faune/flore/géologie sur Ara'su se font en quelques centaines d'années ou parfois en quelques semaines. Si cet état de fait peut sembler étrange à un humain lambda, elle est tout à fait naturelle pour les elfes. Il arrive parfois qu'Ara'su s'ouvre sur une étendue d'eau se prolongeant à perte de vue mais cela ne s'est plus vu depuis quelques millénaires. Et de toute façon les elfes n'aiment pas l'eau. Na !

Aujourd'hui semi sédentaires, les elfes ont gagné des grottes plus ou moins grandes, élément le plus facile à faire disparaître aux yeux des Puissants. Certains clan, come celui des Visu'Lo ont, depuis quelques jours, fait le choix de s'implanter à proximité des étrangers, profitant de leurs défenses tout en apprenant comment les percer.

PENSER SHATIKAN

LA RELIGION

Le concept de Dieu, de divinités ou de force(s) plus ou moins supérieur(es) est totalement inconnu aux elfes. Ils sont tout ce qu'il y a de plus athées et n'ont jamais connu la moindre religion. Essayer de faire comprendre à un Shatikan ce qu'est un Dieu est faisable, mais leur expliquer pourquoi on prie est totalement impossible : ils ne saisissent pas l'intérêt et ne souhaitent absolument pas faire la même chose, même s'il s'agit de diplomatie ou de manipulation. Un Shatikan ne « s'agenouillera » jamais pour prier.

LA MORT

Le concept de mort est également différent chez les Shatikans. En effet, il se divise en 2 visions :

- La mort en elle-même, due à l'assassinat, la maladie ou l'accident est une véritable catastrophe. Les Elfes vivent extrêmement longtemps. De plus, ils n'imaginent pas de vie après la mort. Aussi, mourir est une abomination largement supérieure à celle que nous connaissons.
- Le sacrifice : se tuer pour sauver quelqu'un ou quelque chose n'a rien à voir avec la mort. Il s'agit d'un acte de générosité, et qui aura forcément un but bénéfique. Le sacrifice n'est donc pas triste, on ne le pleure pas. On ne parle même pas de mort lorsqu'un individu se sacrifie. La preuve : la marque de l'âme apparaît sur quelqu'un d'autre.

LE COURAGE

« Si un Shatikan n'a plus de jambe, il se bat à genoux, le regard rivé sur son ennemi. Et s'il défaille, ce sont les yeux levés et la tête haute qu'il rendra son dernier souffle. »

Jamais un Shatikan ne demandera qu'on l'épargne. Il s'agit du même concept que pour la prière : on ne se soumet pas. Aussi, si un être supplie un Shatikan de l'épargner, ce dernier ne comprendra pas ce qu'on lui demande.

En revanche, la fuite n'a rien d'anormal et est pratiquée régulièrement, dès lors qu'il y a déséquilibre.

LE CONTACT PHYSIQUE

Entre eux, les Shatikans ont peu de rapports physiques. Sur leur tatouage, il s'agit d'un crime. Seuls les amants et les maîtres tatoueurs y sont autorisés. Toucher un Shatikan lorsqu'on n'est pas de même race est un outrage qui doit être puni. **NE LAISSEZ PAS LES AUTRES JOUEURS VOUS TOUCHER PAR UN ACTE VOLONTAIRE !!**

Ou si ça arrive, énervez-vous copieusement !!

PARLER SHATIKAN

Eldereth avait appris la langue des intrus. La capacité d'adaptation hors du commun des elfes lui avait permis de très bien la parler en à peine 2 semaines. Elle a appris ce langage à son clan et a transmis quelques mots lors du conseil des Kel'tan. En dehors de cette dizaine de mots, les Shatikans ne connaissent **RIEN** à la langue des intrus (exception faite du clan Moarey).

Le petit lexique Shatikan (les premiers mots que les humains ont enseignés à Eldereth):

Moi	Maya
Toi	Taya
Sujets	Laketa (au sens hierarchique)
Trancher la gorge	Te'sua
Mot	Mota
La dame blanche	Dana
Les kratils	Kratilas (le mot s'est formé dans le sens inverse : c'est à l'écoute du terme elfe que les humains on nommé les kratils)
Etoiles	Estrina
Pareil	Vijo
Herbe	Talatan
Attention	Akita
Ami	Trelet
Blessé	Silena
Toucher	Jaru

La prononciation des mots elfes se fait sans le son [z] qui n'existe pas. Le u se prononce toujours u et non pas ou. On roule les r et rajoute toujours le son [d] devant un j.

**Attention : jouer Shatikan
peut provoquer une
jouissance addictive.**

LES PEUPLES D'ARA'SU

LES PUISSANTS

Ce sont des créatures ressemblant plus ou moins aux nôtres et doués d'intelligence. Ils pratiquent la magie avec une étonnante facilité et se promènent librement sur la Terre. Aucune entrave ne semble les inquiéter et ils s'ennuient perpétuellement. Nous sommes leur seule source de conflit et de distraction. Ils étaient nos maîtres autrefois. Mais leur méchanceté leur a coûté notre amitié. Nous voulions tous les faire disparaître. Malheureusement, c'est impossible : si on les tue, ils reviennent. Un jour viendra où nous saurons comment les détruire définitivement.

- **Les Cinq :** Les premiers Puissants que nous ayons connus. Leur magie n'avait pas de limite. Mais leur force a faibli en même temps que d'autres sont apparus. Pourtant, ils demeurent sur Ara'su et nous torturent dès qu'ils en ont l'occasion. Ils ont pour noms **Mizar, Vega, Rigel, Mira et Deneb.**
- **Les Autres :** Pratiquent également la magie, mais dans une moindre mesure que les Cinq au sommet de leur gloire. Ainsi, chacun possède sa « spécialité ». Ils nous connaissent très peu mais un seul de leur pas est une insulte. Ils sont nombreux. Ils périront tous.

LES LAKETAS

- **Les Impuissants :** Ce sont des créatures monstrueuses qui n'ont d'autre pouvoir que leur force démesurée et la peur qu'ils nous inspirent. Cependant, ceux-là peuvent être tués. En revanche, ils sont en très grand nombre.
- **Les Charognards :** Sont de sombres êtres qui se nourrissent des chairs putréfiées. Ils n'ont que peu d'intelligence. Beaucoup ont péri par notre bras. Mais leur nombre croît sans cesse et leurs griffes de sang sont toujours plus acérées.
- **Les Chiens de marbre :** Sont des sous-êtres qui nous ressemblent. Mais la ressemblance n'est que physique. Ils ne sont doués d'aucune intelligence et obéissent aveuglément aux Puissants. Ils étaient des intrus autrefois. Mais ils ont été vaincus par les Puissants et aujourd'hui, ils rampent à leurs pieds. Comme des chiens.
- **Kreatilas :** des individus sans aucune espèce d'importance, que nous tuons par centaines. Ils aspirent à devenir des Puissants. Mais tous sont pathétiques.

LES INTRUS

Régulièrement, des êtres viennent sur Ara'su. Ils n'y sont pas nés et ne la connaissent pas. Ils finissent tous pas périr, en quelques semaines généralement. Ils viennent en conquérants, bâtissent des camps et exploitent la Terre comme si elle était leur. Pour la plus grande joie des Puissants, ils se défendent avec fougue et tiennent à leur misérable vie. Ceux dont les corps ne sont pas trop abîmés deviennent des Chiens de Marbre. Nous les haïssons pour ce qu'ils sont : de pitoyables jouets et des impurs qui souillent notre terre.

Les derniers arrivés semblent un peu différents : ils se défendent mieux que les autres. De plus, la Mère du Clan Moarey a daigné leur tendre la main, afin de se servir d'eux pour tuer plus de Puissants. Mais ils n'en demeurent pas moins faibles. Ils ne nous sont que d'une infime utilité. Sans doute ne changeront-ils rien dans notre guerre.

REGLES SHATIKANS

1) Le peuple :

TENKU'AR

Le Gardien des Âmes et Maître Tatoueur

Personne ayant passé de longues années à expérimenter l'action du Gokan sur l'âme. Il utilise les tatouages pour harmoniser le corps et l'âme. Ses tatouages ne rendront jamais un effet surnaturel, il pourra néanmoins pousser un corps à des limites inconnues jusqu'alors. Sa connaissance du flux des âmes lui permet également, lorsqu'un sacrifice est fait pour lui, d'utiliser cette énergie comme magie et de lancer des sorts ainsi. Les Tenku'ar sont rares dans les clans et sont considérés comme une caste supérieure aux autres, au même niveau qu'une Mère dont ils sont souvent les conseillers avisés et les appuis efficaces.

SHAAK'SHARI

Le Cavalier Panthère

Fierté des clans directement inspirés des ancêtres, les Cavaliers Panthère sont la force brute des Shatikans. Ils développent leur force vitale tant pour être meilleurs au combat que pour servir le Gardien des Âmes dans son besoin de puissance magique. Les armes utilisées par les Shatikans sont plutôt rudimentaires : ils n'ont pas d'industrie de la guerre mais même si leurs armes paraissent grossières, leur passé de guerriers les rend bien plus redoutables.

LIOBAN

Le Buveur de Sang

En plus des techniques de guérison classiques, les Guérisseurs ont bien plus de facilité à calmer la douleur ou à maintenir quelqu'un en vie, par une sorte d'hypnose qui maintient l'âme dans un état calme.

La particularité des Buveurs de Sang est leur connaissance des blessures et des effets de certains poisons affectant le corps. Ainsi, ils peuvent purifier le sang d'un frère en pratiquant un massage cardiaque combiné à un tatouage qu'ils portent sur l'avant bras. Tous les Buveurs de Sang ont le même tatouage sur l'avant brasy.

YITE'SU

Le Faiseur de Rêves, le Poison

Ceux qui eurent l'idée de détourner le Gokan pour donner des illusions à l'âme plutôt que de la renforcer en l'alliant à d'autres composants. Les Poisons peuvent fabriquer des potions qui ne nécessitent pas de Gokan tels que paralysie, anticoagulant, maladie quelconque... Mais les effets les plus impressionnants des Faiseurs de Rêves nécessitent du Gokan et consistent à insuffler une idée, un sentiment, un besoin.

2) LES COMPÉTENCES :

Les Shatikan possèdent des points de vie **globaux** au nombre de **3**.

Ils ont également de base *Cœur de pierre* **ou** *Achever*, caractérisant leur mentalité.

Une pièce d'armure en **cuir** leur confère **1PV** et les pièces de **métal 2PV** si elles recouvrent **plus de la moitié** du corps (les armures en métal sont rares chez les Shatikans, il n'y a que quelques armures d'écailles, pas de plaques).

Chaque classe peut **choisir 2 compétences** parmi :

TENKU'AR :

- Cri de guerre
- Interrogatoire/Torture
- Communion des Âmes
- Tatouages Gokan.

Les Tenku'ar possèdent 7 Points d'Âme en plus de leurs PV qui peuvent être utilisés pour la Communion des Âmes ou transférés à un autre Tenku'ar sans sacrifice de PV.

YTE'SU :

- Perce-armure avec dague
- Perce-armure avec arme de trait
- Assommer
- Gouteur
- Combat à mains nues
- Interrogatoire/Torture
- Assassinat
- Connaissance des poisons shatikans.

LIOBAN :

- Premiers soins (et stabilise le patient)
- Médecine
- Assassinat
- Gouteur
- Purge.

SHAAK'SHARI :

- Développement corporel (points de vie globaux : 4)
- Charge
- Coup puissant
- Dernier souffle
- Perce-armure avec armes de trait
- Dur à cuire
- Combat à mains nues.

Une Mère peut être issue de n'importe laquelle de ces castes.

L'appartenance à un clan ne délivre pas de compétences supplémentaires. Il s'agit simplement d'une différenciation en terme de role play.

COMPÉTENCES SPÉCIALES :

Mis à jour !

COMMUNION DES ÂMES : lorsqu'un Shatikan ou une personne consentante se sacrifie pour le gardien des âmes, les points de vie sacrifiés lui parviennent en Points d'Âme qu'il peut transformer en sort. Pour en lancer un, il faut accumuler autant de points d'âme que le niveau du sort. Les points d'âme peuvent provenir de plusieurs Shatikans et du lanceur lui-même mais le lanceur doit conserver au moins un point de vie pour lancer le sort. Un Tenku'ar peut emmagasiner des PÂ à hauteur de 3xPV (un Tenku'ar qui n'a qu' 1PV global ne peut utiliser que 3PÂ s'il les a cumulés. S'il en avait cumulé plus, c'est perdu). Evidemment, les Points d'Armure ne se sacrifient pas!

Exception : Un Tenku'Ar au meilleur de sa forme peut tenter de cumuler un nombre de PÂ supérieur à la maximale autorisée. Cependant, les conséquences en seraient dramatiques : dépendance, folie, déséquilibre psychologique...

ATTENTION : Les points de vie sacrifiés pour être transformés en PÂ ne se SOIGNENT PAS. Ils sont regagnés le lendemain, au levé du soleil.

TATOUAGES GOKAN : Les maitres tatoueurs ont la possibilité d'accroître les capacités d'un frère en utilisant une aiguille à tatouer et de l'encre Gokan. Pour obtenir l'encre il faut distiller du Gokan afin de le concentrer. Chaque touage est caractérisé par le nombre de doses d'eau noire à accumuler et distiller pour appliquer le tatouage et un symbole de base à dessiner. Le tatoueur peut enluminer ce symbole comme bon lui semble (restez décents). Une dose d'eau noire met 1heure à se distiller en encre. Au matin, tous les tatouages Gokan ont disparu. **Un tatouage n'est utilisable qu'une seule fois.**

CONNAISSANCE DES POISONS SHATIKAN : les elfes ont appris à utiliser des ingrédients pour en faire des potions aux effets connus mais leurs outils rudimentaires et les ressources rares ne leurs permettent pas de faire des prouesses. Néanmoins les poisons et hallucinogènes les plus fiables ne sont plus un secret pour les Faiseurs de Rêves. Les Liobans ne se transmettent que les recettes, pas les effets des composants. Pour créer un poison, il faut accumuler les ingrédients, les ramener à la distillerie du camp et aller chercher l'Orga alchimie ou Shatikan.

PURGE : une croyance Shatikan consiste à penser que pour purifier le sang d'un individu, il doit tourner 2 à 3 fois plus vite dans le corps de l'empoisonné. Ainsi les Buveurs de Sang sont capables de parvenir à ça en stimulant le cœur à l'aide d'un massage particulier et d'un tatouage placé sur le bras gauche. À chaque tour de sang le tatouage purge un peu plus du poison. Purger tout le corps nécessite 15 minutes d'intervention, réalisable trois fois par jour.

ATTENTION : le massage cardiaque ne doit en aucun cas être pratiqué réellement sur la personne !! Appuyer réellement au niveau du cœur pourrait causer des dégâts ! Le mimer suffit.

3) LA MAGIE



Lorsque vous lancez un sort, vous devez incanter en touchant la marque qui le représente. *(l'âme de la personne qui s'est sacrifiée pour vous offrir ce pouvoir)*

Explicitez bien le nom du sort que vous lancez. Si votre victime ne comprend pas l'effet, prenez le temps de bien le lui expliquer.

MAGIE DES ÂMES :

Souffrance : 3PA

Effet : le lanceur de sort fait horriblement souffrir une personne pendant 1min. La victime est prête à tout pour que sa souffrance cesse.

Peur : 2PA

Effet : la victime est prise d'une crise d'hystérie qui l'oblige aussitôt à fuir dans la direction opposée au lanceur de sorts, ainsi qu'à se protéger de celui-ci.

Charme : 3PA NE FONCTIONNE PAS EN COMBAT

Effet : l'utilisateur charme une personne, quel que soit le sexe, et l'oblige à faire tout ce qu'elle veut (sauf actes qui mettraient la vie de la victime en danger : instinct de survie oblige).

Durée : 15min.

Lien magique : 5PA

**UNE MINUTE D'INCANTATION
DISTANCE A LA CIBLE : 5 METRES MAXIMUM**

Effet : Ancienne méthode de défense Shatikan : un lien se crée entre 2 personnes, situées dans un rayon de 100m. Si l'une souffre, l'autre aussi. Si l'une meurt, l'autre aussi. Si les deux personnes s'éloignent de plus de 100m, le lien se brise.

Nécessite un arbitrage Zorga.

Guérison : 1PA par PV à soigner.

Effet : permet de sacrifier des points d'Âme pour soigner quelqu'un par un effet magique.

MAGIE GOKAN (TATOUAGE)

Mis à jour !

RAPPEL : Une heure de décantation pour une dose de Gokan. Une seule utilisation du tatouage. Plusieurs tatouages identiques ne se cumulent pas.

La douleur lors du tatouage étant très forte, un Shatikan ne peut supporter de recevoir plus de 3 tatouages par jour.

Enchantement arme : 2 doses

Effet : + 1 sur les deux prochains coups donnés



Dissimulation dans l'ombre : 1 dose

Effet : Le Shatikan peut se dissimuler dans une zone d'ombre le recouvrant entièrement.
Durée : jusqu'au sortir de la zone d'ombre.



Force : 1 dose

Effet : permet d'immobiliser totalement une personne pendant 10 min.



Armure : 2 doses

Effet : +1pv global jusqu'au prochain coup :



Course : 1 dose

Effet : le lanceur de sort se met à courir alors que son poursuivant ne peut que marcher



LES TATOUAGES DOIVENT ETRE VISIBLES PAR LES AUTRES JOUEURS

LES RITUELS

Les rituels elfes se font essentiellement à base de Gokan.

L'exception est le rituel de passage de l'âme qui consiste à transférer des points d'âme à un Maître Tatoueur.

Le Passage

Le donneur : S'agenouille auprès du receveur
Énonce les souhaits de l'usage de ses points d'âme/de vie
Se fend une partie du corps à l'aide d'un couteau rituel
Offre son sang à la terre et ses points de vie au receveur

Le receveur : S'agenouille auprès du donneur
Marque son visage avec de la terre en signe de pureté
Porte ses mains à son cœur pour recevoir les âmes
Remercie le donneur en énonçant ce qui sera fait de l'âme

La Disparition

Il constitue le deuxième rituel le plus courant chez les Shatikans et permet de faire disparaître un lieu durant plusieurs jours. Le rituel doit cependant être renouvelé régulièrement et nécessite de grandes quantités de Gokan.

Le rituel doit comporter au moins 2 Tenku'ar et chaque participant se doit de se démunir des grosses pièces de métal qui composent son équipement.

- Les ritualistes, éventuellement assistés tracent un cercle à l'aide d'un bâton rituel autour de l'objet à faire disparaître
- Les Tenku'ar versent le Gokan dans le sillon creusé par le bâton
- L'ensemble des ritualistes se rassemblent en cercle autour du lieu à cacher et incantent selon le choix des Tenku'ar (chants, musique, percussions humaines, etc, etc)
- Les deux Tenku'ar incantent également et offrent leur sang et leur âme au Gokan.
- Une fois les âmes offertes, les Tenku'ar subissent la langueur d'une telle dépense d'énergie

4) LE POISON

Mis à joue !

Les poisons Shatikans se pratiquent au **contact** : une simple touche suffit pour provoquer les effets. Cependant, la durée des effets est doublée si le poison est **ingurgité**.

Déroulement : à l'aide de l'herbier proposé en début de jeu, le joueur doit récupérer les ingrédients dont il a besoin et les broyer à l'aide d'un mortier. Il doit ensuite faire infuser les plantes dans de l'eau pendant

une **heure ENTIERE**. Cette infusion doit se faire dans le Gar-Gokan : un bol de Gokan à l'état solide (fourni par les Zorgas). Le poison est ensuite prêt à l'emploi.

Attention : tout joueur surpris entrain de réellement faire ingurgiter son poison à une personne se verra tirer copieusement les oreilles !!

- **Paralysie** : *garance voyageuse* + *Salsepareille* + *asparagus* : paralyse une personne pendant 5 min, aucun mouvement possible.
- **Somnifère** : *salsepareille* + *thym* + *Sistre cotonneux* : Endors une personne pendant 5 min. Si la personne est attaquée, elle se réveillera.
- **Aveuglement** : *asparagus* + *Lierre* + *garance voyageuse* : La personne touchée est totalement aveugle pendant 10 minutes
- **Torture par le poison** : *asparagus* + *Salsepareille* + *Pissenlit* : Une douleur insupportable envahira le corps de la personne touchée. Elle hurlera de cette douleur pendant environ 1min. Cette douleur bien que cuisante, est sans conséquences pour le corps, sauf si elle est trop souvent utilisée.
- **Brûlure du corps** : *salsepareille* + *pissenlit* + *feuilles de ronce* : La personne touchée perd immédiatement un point de vie. Si le poison est ingurgité, la victime perdra un point de vie par heure jusqu'à trouver un antidote
- **Surdité** : *pomme de pin* + *sistre cotonneux* + *garance voyageuse* : La personne touchée est totalement sourde pendant 10 minutes
- **Mutisme** : *salive* + *chêne blanc* + *Thym* : la personne touchée est incapable de parler pendant 15 minutes

LES CLANS

Mis à jouer !

Les Clans actuellement jouables sont au nombre de 4. Vous devez en choisir un pour pouvoir jouer Shatikan. Vous pouvez vous concerter pour monter un groupe du même clan. Pour jouer la Mère du clan, demandez l'accord des Zorgas.

Les Shatikans obéissants à un contexte précis, merci de le respecter tant sur le plan du comportement que sur celui du costume. Ces règles ne sont pas là pour vous brider mais pour enrichir l'ambiance et le bon déroulement du jeu.

Un check de vos costumes sera obligatoire en début de jeu. En cas de non-conformité aux consignes données, vous serez redirigés vers le groupe humain « retour à la nature ».

Afin de vous aider, nous vous conseillons de bannir les tissus modernes, les armures de chevalier, les métaux précieux. Bref, rien de tout ce qui vous paraîtra « civilisé ». Vous pouvez nous envoyer des photos avant le GN si vous souhaitez être aiguillé.

N'hésitez pas à demander conseil aux Zorgas si vous avez la moindre question. Nous nous ferons une joie de vous répondre.

Entre eux, les Shatikans s'entendent généralement bien. Quelques différends sont à observer mais cela ne va pas au-delà de tensions politiques. Cependant, des actes de diplomatie sont toujours très valorisés.

Enfin, les démonstrations d'amitié envers les Intrus sont quasiment inconcevables. Ou alors, il s'agit d'un acte de manipulation. Quant à la discussion avec les Puissants, voilà encore un concept inimaginable

Du fait de nombreux échanges avec les intrus, les Shatikans qui vivent à proximité de la phalange sont aujourd'hui plus ouverts. Cela signifie qu'ils sont plus disposés à parler mais également à s'emporter face à une situation déplaisante.

LES MOAREY

Welcome in the toupoutou's country...

Mis à jour !



Mère : Lyara Kel'ther

Les Moarey étaient guidés depuis des siècles par Eldereth, une Mère dont la générosité et la gentillesse n'avaient pas d'égal. Ce clan a donc toujours fait montre d'accueil, de respect des êtres et d'amour de la terre.

Lorsque les premiers étrangers sont venus, il y a quelques centaines d'années, les Moarey ont choisi l'indifférence. Puis il y a quelques mois, Eldereth a souhaité tendre la main aux intrus. Elle s'est donc rendue visible aux yeux du monde, afin de les rencontrer. Rapidement, les Puissants l'ont retrouvée et Mizar l'a tuée.

Les étrangers ? Ils n'ont rien fait, bien sûr. Plusieurs Moarey se sont rendus dans leur camp pour procéder à une cérémonie. Le corps fut enterré près des impurs, pour qu'ils se souviennent...

Depuis ce jour, les Moarey étaient un clan en deuil, qui pleure la mort de sa Mère. Eldereth n'avait pas d'enfants : le clan était voué à disparaître.

Les derniers représentants se sont divisés en deux partis :

- Ceux qui suivent la volonté d'Eldereth et qui continue d'aider les étrangers.
- Ceux qui ont choisi de quitter le clan et d'entamer une guerre sans merci avec les impurs qui n'ont pas aidés la Mère.

Les Moarey qui ont quitté le clan ne l'ont fait que dans le but de le reconstruire. Ils ne sauraient renier leur nom et leur origine.

Une jeune elfe a rallié la phalange des intrus et a choisi de devenir la Mère des Moarey. Lourdes furent les épreuves qui la guidèrent vers cette responsabilité. Mais l'entêtée a su récupérer la relique du clan et survivre à sa magie. Lyara Kel'ther est donc aujourd'hui la Mère Moarey, mais le chemin est encore long pour gagner le respect de tous les membres du clan. D'autant plus que ce clan est aujourd'hui officiellement relié à la Phalange d'intrus, provoquant ainsi de vives polémiques.

Les Moarey entretiennent une relation très cordiale avec le clan Alta'Kara.

Leur symbole est le cerf. Ce sont des combattants exemplaires avec un arc. De plus, ils sont réputés pour courir très vite, même dans les milieux les plus difficiles. Un Moarey est forcément un excellent chasseur/pisteur. De plus, ils aideront toujours leur prochain, contrairement à la grande majorité des Shatikans. Leurs habits sont généralement légers et teintés de vert. Ils ne portent pas de métal. La magie Gokan ne leur est pas très familière, étant un clan relativement peu tourné vers la guerre. Ils n'ont qu'un seul Tenku'ar et ses cheveux noirs sont devenus blancs tant les âges ont usés son corps.

LES VISU'LO

Toi... t'es mort !

Mère : Luna'Vir



Ara'su est, depuis toujours, envahie par les puissants mais aujourd'hui, d'autres sont venus. Des créatures marchant aussi sur deux pattes, usant d'armes et de paroles. Pourquoi sont-ils ici ? Peu importe, ils sont sur Ara'su, et ce n'est pas leur place. Ils doivent périr. Ils sont nombreux, ils sont armés et parfois même doués d'intelligence. A défaut de mourir, peut-être pourront-ils aider à vaincre les Puissants.

Malgré cette aide possible, les impurs ont coupé du bois, puisé de l'eau, planté des pics et posé des toiles. Ils utilisent notre terre. C'est interdit. Peut-être se servira-t-on d'eux. Peut-être seront-ils nos esclaves. Mais aussitôt qu'ils auront servi, ils devront payer.

Le clan Moarey, le clan des faibles, a voulu s'ouvrir à ces impurs et les aider. Leur Mère les a rencontrés et affirme qu'ils ne viennent pas d'Ara'su, qu'ils viennent d'ailleurs. Ridicule. En tout cas, elle s'est alliée à ces misérables et les a aidés à survivre.

Mais Ara'su ne s'est jamais ouverte pour les faibles, nous devons payer cet attachement à ces créatures. Mizar réapparut bientôt. La Mère n'étant plus cachée lorsqu'elle se rendait chez les hommes, il la trouva et la tua sous les yeux des étrangers. Aucun ne bougea. Personne. Pire encore : ce sont ces créatures qui ont recueilli ses dernières volontés. Les complices, ceux qui n'ont pas agis, les frères, les amis, la famille de ceux qui l'ont regardée mourir, tous seront châtiés. Ils seront punis au centième de leur crime.

Eldereth n'avait pas de fille, elle n'avait que frère et fils. Il n'y a donc aujourd'hui plus de Mère dans le clan Moarey, voué à l'oubli. Depuis toujours, nous peignons des marques grises sur nos corps, en plus des tatouages. Ces marques sont faites avec le sang des Tomo'ha, un petit mammifère que nous chassons pour nous nourrir. Elles nous servent de ligne de conduite. Aujourd'hui, nous les peignons pour le deuil que doivent porter nos frères. Le sang ainsi tracé nous rappelle ce pourquoi nous vivons aujourd'hui : venger nos frères mais se souvenir de leur erreur. Poursuivre la guerre contre les Puissants.

Cela fait des siècles qu'un elfe n'est pas mort. Ils nous nomment Visu'lo : les Yeux Gris. Lorsque nos esprits seront en paix, les cendres du deuil quitteront nos visages.

Mais la guerre va reprendre, plus terrible et plus jouissive que jamais.

Les visu'lo affectionnent les lances, les bâtons et les arbalètes (une sorte d'arc autrefois volé à des étrangers venus il y a longtemps). Se sont les meilleurs Shaak'shari d'Ara'su. Ils aiment porter du métal, en quantité raisonnable, et décorent souvent leurs armures avec des bandelettes de tissu trempé dans le sang de leurs victimes. Ainsi, les guerriers aux yeux gris sont fort appréciés des autres clans Shatikans. Lorsque les Shaak'Shari Visu'lo arrivent au combat, une vague de soulagement gagne les tribus.

LES ALTA'KARA

« CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS LA PEUR »
Ni les gros-mots...



Mère : Luna'min

Luna'min a vu de très nombreuses saisons. Peu de Shatikans peuvent affirmer avoir foulé Ara'su avant elle. La nuit, elle se promène souvent seule, observant son monde. Elle a toujours été d'apparence chétive : elle est petite, mince, et pâle. Pourtant, elle dirige les guerriers les plus grands, les plus forts, les plus féroces et les plus disciplinés que la terre ai portée.

Les Alta'kara sont assez différents des autres Shatikans, principalement dans leur état d'esprit : si les elfes aiment le duel, la passion et la sauvagerie, les Alta'Kara aiment le groupe, la discipline et le calme.

Leur spécialité ? Affronter les « Impuissants ». Et les vaincre, bien évidemment.

Ils ne connaissent ni la peur du plus fort, ni celle de l'inconnu. Ils aiment apprendre des autres, et de leurs échecs. On dit qu'ils descendent du grand Sa'ku, et que leur sagesse est millénaire. Leur technique de combat, en revanche, est très récente : la venue des étrangers leur a toujours été bénéfique. Se chargeant de leur trancher proprement la gorge, ils ont découvert des armes très particulières : les épées. Mais pas n'importe lesquelles : celles qui dépassent de loin la longueur d'une jambe.

Ils ont mis longtemps à maîtriser ces armes exotiques mais aujourd'hui, ils en sont les maîtres incontestés et incontestables. Si les Visu'lo sont les maîtres du duel et de l'escarmouche, les Alta'kara règnent sur l'affrontement de plus fort qu'eux. Ils se battent en ligne bien organisée et répondent aux ordres d'un chef permanent ou ponctuel.

L'autre spécialité des Alta'Kara est le piège à grande échelle. Pour capturer ou tuer les impuissants, ils mettent en œuvre des stratégies d'envergure. Cordages, troncs d'arbres, fosses dissimulées... Autant d'outils qui leurs sont propres.

Une entente très cordiale règne entre les Moarey et « Ceux qui ne connaissent pas la peur ».

Leur symbole est l'**arbre** : celui qui ne ploie pas. Les Alta'Kara ont toujours une apparence Shatikan, mais dans une mesure différente : ils ont volé des armes, des pièces d'armure, des techniques, aux étrangers. Aussi, ils portent du métal en grande quantité. Cependant, il ne s'agit que d'une culture « ajoutée » et qui ne peut en aucun cas prendre le pas sur le « Shatikan's Style » (prononcer [staïle]). Il faut donc conserver un aspect non civilisé.

Rappel : Lors d'un rituel, toutes les pièces métalliques doivent être **retirées**. Les Alta'Kara ont donc l'habitude de se **dévêtir** lors des cérémonies, et leurs vêtements sont pensés en ce sens. En résumé, les Alta'Kara sont des tueurs de monstres. Des vrais.

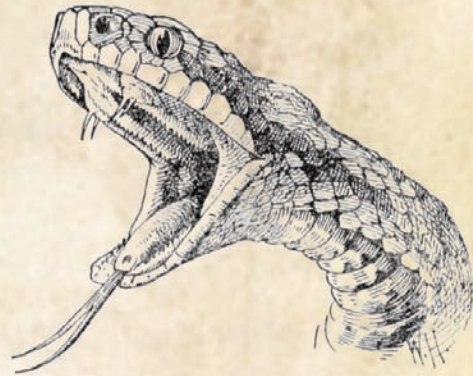
Mis à jour !

LES SANS-VISAGE

"C'est d'la bonne..."

Mère : She'B'ri

Lorsque les Fées sombres se divisèrent, les Sans-Visages se placèrent sur une source de Gokan, comme leurs frères. Mais cette source semblait inépuisable. Des quantités incroyables du précieux liquide noir bouillonnaient sur les rochers. De ce fait, au fil des années, Gokan est devenu une part d'eux-mêmes. Ainsi, les Sans-Visages possèdent de nombreux Tenku'ar et Yte'su. La magie coule à flot en eux. Peut-être même que les Puissants ignorent jusqu'à leur existence...



Le sacrifice du sang est une habitude. Les quelques Shaak'Shari qu'ils possèdent ont les bras lacérés à force d'offrir leur chair aux Tenku'ar. De plus, les Sans-Visage savent mieux que personne ce que signifient les mots « frontière du possible ». Ils ont repoussé les limites de la magie jusqu'à un seuil difficile à estimer. Mais nombre d'entre eux ont perdu la vie en emmagasinant des réserves de magie largement supérieures à la moyenne.

Etre Sans-Visage signifie passer inaperçu, être invisible, préparer des embuscades... Le dos d'une victime est sans conteste leur cible favorite. Et l'élément de surprise une pièce maîtresse de leur stratégie.

Leurs visages sont cachés par des foulards, des voiles, des masques (en os ou en cuir). Il est presque impossible de voir autre chose que leurs yeux. Ainsi, les sans-visages couvrent les brûlures laissées par le Gokan sur l'ensemble de leurs faciès. En effet, l'aspiration prolongée de ses vapeurs a putréfié la chair de leur visage. Enfin... il paraît.

Les tatouages que portent les Sans-visages sont, nécessairement, bien plus appliqués, plus enjolivés et plus denses que ceux de leurs semblables. Par conséquent, si un Sans-Visage aime cacher sa face, il aime aussi montrer son corps. (Restez décents !!!) De plus, toucher un Sans-Visage est particulièrement dangereux, plus encore que dans les autres clans. Lui enlever son masque signifie signer son arrêt de mort.

Du fait de leur réputation fourbe, leur emblème est le serpent. Il arrive parfois qu'ils s'amuse à imiter son sifflement pour effrayer leurs ennemis mais ce n'est qu'un effet de style. She'b'Ri est à cette image : belle comme la lumière, et froide comme la pierre. Il paraît que ses enfants ont rejoint le groupe Shatikans vivant à proximité des intrus.