

COEUR DE METAL

*Le temps des Hommes n'est pas révolu...
Il n'a simplement jamais existé.*

**Un jeu de rôle gratuit de Patrick « Djez » Baltazar,
avec le soutien de l'Arche Imaginaire**

Table des matières

1/ Présentation

2/ La Grande Histoire

.ce que tous ignorent

3/ Le Monde

.Les créatures et les plantes

.Les Hommes

.Les Titans

.Les Gnomes

.Les Golems

4/ Système de jeu

.Principes de base

.Les Qualités de Réussite

.Jets d'opposition

.Les actions prolongées

.Les actions combinées

.Les actions collectives

.La magie Runique, l'Art

Mécanique et la Technomancie

.Chance et Destin

5/ Création des personnages

.Caractéristiques et

compétences

.Caractéristiques secondaires

.Traits de caractère

.Matériel

.Points de Destin

.L'expérience

6/ Combats et santé

.Déterminer l'ordre d'initiative

.Combat à distance

.Combat au corps à corps

.Santé

7/ Scénario : "Aventure Amoureuse"

8/ Quelques fiches utiles

_ Tu arrives trop tard, Archiviste ! Les Gnomes ont brûlés nos tentes, les Titans ont dévorés nos braves, les Sauvages nous ont pris nos femme et le Malventre a terrassé nos fils... Il ne nous reste plus rien Archiviste, plus rien que ton savoir ne puisse nous rendre.

Sans mot dire, l'Archiviste ôta son baluchon puis alla s'asseoir face au petit feu qui maintenait dans la grotte une température tout juste supportable. Il resta ainsi plusieurs minutes, ses moufles blanchies par la neige tendues vers la maigre source de chaleur. Lorsque il daignât enfin prendre la parole de sa voix triste et lasse, l'Archiviste contemplait encore les petites flammes crépitantes.

_ Chasseur, crois-tu vraiment que j'aurais pu changer cela ? Penses-tu vraiment que j'aurai pu sauver ton peuple ?

_ Oui !... Oui, j'en suis sûr !

_ Et moi, pourtant, je suis convaincu du contraire...

Le Chasseur resta interdit. Dès qu'une situation semblait être insoluble, dès qu'une difficulté se montrait insurmontable, c'est vers les Archivistes que l'on venait quérir conseil. Les Hommes avaient appris à voir en eux plus que des conseillers, des gardiens d'espoir. Aussi, le Chasseur ne parvenait pas à croire ce qu'il venait d'entendre. En lui, quelque chose venait de se briser.

_ Ne fais pas cette tête là, Chasseur. Accepte cette idée : nous autres Archivistes, nous ne sommes que des Hommes, comme toi. Sans doute valons nous moins que toi, car tu apportes nourriture et vêtements chaud à notre peuple... Notre Technomancie, elle, n'a jamais rien apporté de bon...

_ Ne parle pas ainsi, Archiviste. La Technomancie est une bonne chose. Sans elle, nous n'aurions pas d'armes pour nous défendre et nous ne saurions comment résister à nos ennemis...

_ Nos ennemis ! Mais c'est par la faute de la Technomancie que nous en avons ! C'est elle qui a éveillé les Golems, elle qui nous a poussé à quitter l'abris de nos grottes, elle qui nous force à vivre ici, au milieu du froid et des bêtes ! Je maudis la Technomancie pour nous avoir donné le faux espoir qu'un jour nous serions libre : jamais nous n'avons été aussi esclave qu'à présent ! La peur pour chaîne, la mort pour maître, voilà tout ce que nous avons gagné !

L'Archiviste daignât enfin détacher son regard du feu et se tourna vers le Chasseur. Celui-ci eut alors le sentiment de contempler deux plaies béantes, et préféra tourner la tête plutôt que d'affronter d'avantage le regard douloureux de l'Archiviste. Cette vive réaction n'échappa pas à l'Archiviste qui fut alors pris d'un rire amer.

_ Et encore, toi tu ne peux voir que mes yeux ! Moi, je souffre à chaque souffle de sentir battre en ma poitrine un cœur de métal...

Présentation

Cœur de métal est un jeu que je qualifierais de “Steam-Med-Fan Survivaliste” ! Se basant sur la conception classique d’un jeu Médiéval-Fantastique (des épées, de la magie, des peuples imaginaires, des aventures pleines de combat et de créatures étranges), il y ajoute quelques éléments Steampunk (des inventions incroyables, d’improbables armes et armures, des machines à vapeur...) ainsi qu’une ambiance Survivaliste (Quête perpétuelle de ressources vitales, univers hostile et violent, dureté de la loi du plus fort...).

Dans *Cœur de Métal*, vous n’incarnez pas de chevalier combattant le dragon pour sauver la princesse, ni de héros défiant des sorciers maléfiques pour mettre fin à leur malédiction. Au lieu de cela, vous serez un Archiviste, membre du plus prestigieux des clans des Hommes. Tout le monde attendra de vous secours, dévouement et conseils et aura à votre égard le respect qu’on porte à un héros. Pourtant, vous n’êtes bel et bien qu’un Homme, mais un Homme chargé des connaissances précieuses que son clan a su consigner dans d’imposant grimoires générations après générations. C’est ainsi que les Archivistes ont appris à déchiffrer une poignée de runes magiques, de cette façon qu’il ont commencé à comprendre les subtilités de l’art mécanique, c’est comme ça qu’ils ont acquis le statut de Technomanciens. Ce pouvoir pourtant bien limité ne vous confère pas moins une grande responsabilité : celle d’entretenir dans le cœur des Hommes la flamme vacillante de l’espoir. Alors tant pis si pour cela il vous faudra amplifier vos exploits, vous accaparez ceux des autres voir même carrément en inventer ; il est de votre devoir de rendre les Hommes fiers de vous, et par la même occasion, fiers de leur peuple.

Pour cela, vous accomplirez toutes sortes de tâches toutes aussi indispensables : vous déroberez l’acier des Gnômes pour approvisionner vos forgerons, vous négocierez des trêves entre deux clans qui se sont montés l’un contre l’autre, vous vengerez des orphelins en abattant le Titan qui a dévoré leur mère, vous escorterez des malades jusqu’aux tentes du clan des soigneurs, vous organiserez la fuite d’un campement face à un assaut de Golem... Tels est votre rôle d’Archiviste : aller partout où l’on a besoin de vous et consigner la moindre de vos aventures dans votre Grimoire, afin que jamais ne se perde le fruit précieux de vos expériences.

Enfin, il faut que vous sachiez que la lecture de ce livret devrait être réservée au seul meneur de jeu, et c’est pourquoi nous nous adresserons à vous en tant que tels tout au long de ces pages. Disséminé ça et là il y a maintes petites choses qui ne devraient pas tomber prématurément dans les oreilles de vos joueurs, afin de pouvoir préserver intact leur plaisir ludique de découvrir les quelques mystères de la Terre Glacée. Ce sera votre rôle de meneur de dévoiler ce qu’il faut, au moment où il faut. Mais n’ayez crainte, des conseils vous serons donné à cette fin (notamment lors des règles de création des personnages).

Cœur de Métal se joue exclusivement avec un dé à 20 face (D20). Il est sans doute plus confortable que chacun des joueurs de votre table possède le sien, mais cela n’est nullement indispensable : le cas échéant, vous leur prêterez le vôtre, n’est-ce pas ? !

Voilà... A présent, vous êtes prêt à découvrir l’univers de *Cœur de Métal* !

La Grande Histoire

Au début de tout, il y avait la Terre et le Ciel, et d'eux, naquirent la Glace et le Feu. De leur rencontre, la vie surgit, sous la forme des 3 Peuples : les Titans, les Hommes, et les Gnomes. Tous trois vivaient dans les entrailles de la terre, dans des grottes qui les protégeaient du froid du dessus. En ces premiers temps, seul la loi du plus fort prévalait, et les Titans dominaient les deux autres. Ils étaient leurs esclaves, et se voyaient forcé de consacrer leur existence au perçage du gigantesque réseau de tunnels qui constituaient le Royaume des Titans, l'Empire du Dessous.

L'origine des Archivistes remonte à l'ère où les Titans régnaient sans partage sur la Sous-Terre. A cette époque, les Titans ont arrachés leurs esclaves favoris de leur pénible quotidien de perceur de tunnels, et en ont fait des scribes. Ils ont choisis pour cette tâche les êtres les plus rebelles et les plus fiers, car ils étaient ceux qui –selon les Titans- étaient le plus dignes de retranscrire la puissance des Runes. Aucun Gnome ne fut sélectionné pour ce travail d'écriture. Non pas que les Gnomes fussent moins habile ou moins fort de caractère, mais simplement parce que les Titans se méfiaient d'eux, et n'avaient donc aucune envie de les placer si près de telles connaissances. On peut s'étonner que d'un côté les Titans choisissent les Humains en fonction de leur indocilité, et que d'un autre ils écartent les Gnomes de peur qu'ils n'échappent à leur contrôle, mais cela est symptomatique de leur mentalité chaotique et insaisissable. Ainsi, donc, apparurent les premiers Archivistes. A l'aide de l'alphabet que les Titans leurs enseignèrent, ils compilèrent des volumes et des volumes, tous entièrement dévoués à la Magie Runique. La plupart du temps, les Titans ne dictaient que des élucubrations incompréhensibles, mais, parfois, il y avait une petite chose, un petit détail plus clair que les autres, et les Archivistes apprenaient alors une infime parcelle du savoir runique. Pas assez pour la pratiquer, certes, mais à force, ils apprirent tout de même à la comprendre, ce qui était déjà énorme.

Les décennies, les siècles passèrent, puis, sans crier garde, la Révolution des Gnomes éclata. Sans que les Titans ne le suspecte le moins du monde, les Gnomes avaient développés leur propre forme de magie, une magie basée sur l'esprit et non plus sur l'âme, l'Art Mécanique. Bien plus rigoureux que les fantasques Titans, bien plus solidaires et prompts au sacrifice aussi, les Gnomes parvinrent non sans mal à chasser les Titans, les forçant à s'exiler dans les inhospitalières Terres Glacées.

Dans la Sous-Terre, il ne resta plus alors que les peuples des Gnomes et les Hommes. Tous deux, jadis compagnons d'infortune dans l'esclavage des Titans, auraient pu reconstruire ensemble leur vies d'être libres, mais il n'en fut rien. Les Gnomes, forts de leurs nouvelles puissances, et avides de goûter au joies du pouvoir qu'ils avaient si longuement jaloués aux Titans, eurent tôt fait d'asservir les Hommes, qui, il faut le préciser, ne bronchèrent même pas. Au lieu de creuser des galeries, ils allaient à présent les mécanisés, voilà tout ce que les Hommes jugèrent notable comme changement dans leur quotidien. Quand aux Archivistes, ils furent conservés par les Gnomes pour leur propre emploi : à présent, ce n'étaient plus des runes, mais des schémas et des dosages qui viendraient noircir les pages de leur grimoire.

Là encore, les Archivistes apprirent avec le temps à entendre les principes de l'Art Mécanique. Il était d'ailleurs plus facile d'accès que la Magie Runique, car malgré une apparence plus austère et moins attrayante, l'Art Mécanique avait au moins l'avantage de répondre à une certaine logique. Une implacable logique. Froide, et sans concession. Les Gnomes n'hésitaient pas à expérimenter sur des cobayes humains leurs dernières inventions, puis à venir faire

consigner par les Archivistes l'avancée de leurs travaux. Pour eux, les Hommes sacrifiés, mutilés, déshumanisés, ce n'était rien. Rien au regard de l'inexorable marche de la sciences. Face à tant de cruauté, la fierté qui avait valu aux premiers Archivistes d'être choisi à ce poste fini par se réveiller. Ils ne laisseraient plus les Gnomes traités leurs frères comme de simples morceaux de viande. Ils allaient se révolter. Pour ça, ils créèrent les Golems, des guerriers invincibles, fruit du métissage du pouvoir des Runes et de celui de la mécanique. Nul ne sait comment les Archivistes parvinrent à unir le pouvoir de la Glace et celui du Feu, nul ne comprend comment ils ont pu introduire les forces de la magie dans les rouages de la mécanique, mais ils parvinrent. Et lorsque cette fantastique armée de Golems qu'ils avaient mis des années à construire dans le dos de leurs maîtres fut lancé contre les Gnomes, ce fut une écrasante victoire. Et, à leur tour, les Gnomes furent bannis de la Sous-Terre et durent rejoindre la froideur du dessus.

Enfin libres, les Hommes louèrent les Archivistes, quand aux Archivistes, ils se congratulèrent mutuellement d'avoir été aussi patient, et d'avoir su mettre à profit le fruit de leurs années de servitude. Et c'est pourquoi, à leur tour, les Hommes furent chassés. Parce qu'ils n'avaient rien compris, rien du tout.

Ce que tous ignorent

Terre protégeait en son sein Titans, Gnomes et Hommes. Elle confia au Titans le pouvoir du feu et de la glace pour qu'ils puissent veiller au bien être des autres races. Ils étaient les plus fort, elle pensait qu'ils prendraient soin des autres. Il n'en fut rien. Au lieu de cela, les Titans devinrent fous. Ils asservirent totalement les autres peuples, et se lancèrent dans une insensée soif d'espace. Enfants indignes, ils déchirèrent son ventre pour se faire une place dont ils n'avaient aucun besoin. Terre, amère, éveilla alors le savoir mécanique chez les Gnomes pour qu'ils punissent les Géants. Ils étaient les plus frêles, les plus faibles de ses enfants. Elle pensa qu'eux aurait conscience de ce que c'est qu'être dominé, et qu'ils ne commettraient pas les mêmes erreurs. Là encore, Terre fut déçu. Les Gnomes se sont montrés pires encore que les Titans. Ils empoisonnèrent ces entrailles de gaz nauséabond, détruisirent des espèces sans même s'en rendre compte : ils étaient des monstres sans respect aucun, même pas pour leurs frères les Hommes. Alors, Terre décida d'inspirer les Golems aux Hommes. Pas de véritable pouvoir cette fois, juste une impulsion suffisante pour pouvoir se défaire des Gnomes. Quelle ne fut pas déception lorsque Terre s'aperçut qu'au lieu de la remercier elle, ou tout du moins les Golems qui étaient son incarnation, les Hommes s'idolâtraient eux-mêmes ! Ils firent preuve de la plus complète des présomption en se vantant d'avoir seul trouvé le moyen de maîtriser Magies et Sciences. Comble de tout, ils jugèrent positif d'avoir acquis les savoirs Runiques et Mécaniques. Mais n'avaient-ils rien vu ? Étaient-ils aveugles pour ne pas avoir compris que c'étaient ces prétendus pouvoirs qui avaient corrompus l'âme de leurs frères ? Ecœuré par tant de stupidité, Terre les fit, à leur tour, chasser par les Golems.

Aujourd'hui, Terre est triste et aigrie. Elle surveille ses enfants, et envoie parfois ses Golems pour éliminer ceux qui se montrent trop irrespectueux envers elle. Terre n'a plus aucune envie de laisser passer quoique ce soit. Elle espère parvenir à rendre la raison à ses fils, mais elle en doute de plus en plus... Il n'y a guère que les Archivistes qui parviennent à lui porter quelque réconfort lorsqu'ils font preuve d'altruisme et de dévouement envers les autres Hommes, et elle aime à croire qu'un jour, les Archivistes parviendront à réconcilier tous les peuples.

Le Monde

Le monde de *Cœur de Métal* est une toute petite planète dépourvue d'océan : on pourrait en faire le tour à pied, et en moins d'une saison si il le fallait vraiment. Sa géographie est bien monotone et la neige recouvre toute chose. Les montagnes sont éternellement blanches, les aiguilles des arbres ne parviennent pas à percer la neige qui les recouvre et les lacs se cachent sous plusieurs pieds de glace. Le blanc semble être la seule couleur que la Terre Glacée ait à offrir à la vue de ses habitants.

Il n'y existe que deux saisons de durée égale : l'été, sec mais glacial, offre à tout le paysage une aveuglante blancheur et promet des nuits aux chutes de températures vertigineuses, tandis que l'hiver, plus humide et plus frigorifique encore, est le théâtre de tempêtes de neiges récurrentes et d'épouvantables averses de grêlons. Vraiment, il ne fait pas bon vivre sur cette terre, et c'est sans doute pourquoi les quelques créatures et plantes à y vivre se montre aussi coriaces et hargneuses : elles ont bien compris que la survie ici ne s'obtient qu'au prix d'une lutte incessante.

Ici, le temps et l'espace semble perdre leur sens ; aucun calendrier ne vient rythmer la vie des peuples, aucune frontière ne délimite leurs territoires. On constate le jour et la nuit, on regarde défilier les saisons, on sait où trouver nourriture lorsque la faim tenaille et où prendre refuge quand le froid devient insupportable, mais c'est à peu près tout. La survie ne nécessite rien de plus, alors rien de plus n'est mis en place. On est trop occupé à éviter les Golems le jour et à se cacher des Horreurs la nuit pour pouvoir se soucier de quoi que ce soit d'autre.

Tout le monde parle la même langue sur cette planète, et il n'existe qu'un seul alphabet. Les peuples ont des accents différents, et surtout des phrasés propre, mais tous se comprennent parfaitement.

Il n'y a pas vraiment de cartographie de la Terre Glacée. Les gens s'orientent à l'aide de points de repères naturelles. Les lieux les plus " connus " sont Hurle-Roche (la plus grande montagne de la Terre Glacée, terre d'accueil des Titans), Ombres-en-Bois (la plus impénétrable forêt, connu pour être à la fois la plus dangereuse et la plus giboyeuse), la Grande Blanche (le plus immense lac gelé, véritable mer intérieure qui ressemble à une gigantesque plaine de neige) et La Cité des Vapeur (la Cité Gnome, seul lieu fixe de civilisation de toute la Terre Glacée).

Sous la glace existe un monde plus clément, la Sous-Terre. Gigantesque réseau de tunnels creusés sous l'ère des Titans et modernisé sous celui des Gnomes, il est à présent la seule demeure des Golems, qui ne laissent personne d'autre qu'eux même y pénétrer. Alors les 3 peuples, Titans, Gnomes et Hommes sont bien obligés d'organiser leur vie à la surface.

Les Créatures & les plantes

Il existe assez peu d'espèces animales sur la Terre Glacée, toutefois, cela représente tout de même trop pour pouvoir toutes les présenter ici. Nous nous contenterons donc de présenter ici les plus communes d'entre elles (vous trouverez les caractéristiques de certaines d'entre elles plus loin dans ce livret).

Le Grognard : ressemble à un croisement entre un loup et une hyène. Sa fourrure grise est tachetée de noir, son arrière train semble trop court et sa mâchoire est large et carré. Le Grognard chasse en meute, préfère généralement se nourrir de charognes ou de proies faciles, mais n'hésitera pas s'attaquer à une cible plus coriace si la faim le tenaille trop durement, chose qui est loin d'être rare... Les tanières de Grognards se situent généralement dans des grottes situées dans ou non loin d'une forêt.

La Boulasse : est un petit oiseau qui ressemble un peu à un gros moineau blanc et bouffi. Il ne vole pas très bien, et sur de très courte distance seulement. C'est pourquoi il ne se déplace que pour chercher sa nourriture. Le reste du temps, il préfère rester dans son nid douillet aménagé à même le sol. Il se nourrit de tout ce qu'il trouve : fruit, grain, charogne, insectes. Très gras pour mieux se préserver du froid, il est particulièrement recherché pour sa viande succulente. La boulasse préfère souvent la relative tranquillité de la montagne, mais on en trouve quand même en forêt.

Le Noirbec : a l'apparence d'un très grand hiboux de plumage noir, presque bleuté. Prédateur redoutable, le Noirbec n'hésite pas à s'attaquer à des proies aussi grande, voir plus grande que lui. S'attaquant instinctivement aux yeux et aux points vitaux, comme la jugulaire, il représente une véritable menace, même pour un homme adulte bien armé. Heureusement, le Noirbec ne se trouve que dans les montagnes et fait preuve d'assez peu d'appétit pour un animal de sa taille.

Le Furetard : ressemble plus ou moins à une hermine, mais en plus grand, avec des pattes plus larges et plus griffues, à la fourrure plus épaisse et à la queue touffue. Le Furetard est un petit prédateur rusé et teigneux, qui se faufile dans la moindre crevasse et escalade la moindre surface avec une facilité déconcertante. Sa proie de prédilection est la boulasse dont il dévore œufs et oisillons, mais il n'hésite pas non plus à se faufile dans les tentes humaines pour venir y chiper quelques victuailles. Menacé par un prédateur, le Furetard se retourne et asperge son agresseur d'un liquide gluant à l'odeur écœurante avant de fuir le plus vite possible. Le Furetard vit dans des terriers creusés sous la neige, généralement sous un arbre dont il a préalablement marqué l'écorce de son odeur caractéristique.

Le Saltepic : ressemble à un petit lièvre gris pâle au dos couvert de courtes épines beige, à l'implantation très serrées ce qui lui offre une sorte "d'armure" face à la gueule de ses prédateurs.. Végétarien, il se nourrit de tout végétal à sa portée : herbes, plantes, fuit, grains mais aussi écorce d'arbre lorsque la faim se fait trop présente. Il représente un véritable fléau pour tout ceux qui essaie de développer quelques cultures, et une aubaine pour celui qui réussit à le saisir malgré sa course rapide et ses bonds impressionnants, car sa chair est des plus exquises. Le Saltepic est résolument un animal des forêts, qui vit dans des terriers creusés sous la neige.

Le Couinard : est une sorte de petit rat au pelage brun ou noir zébré de blanc. Le Couinard a développé une effrayante intelligence sociale, qui n'est pas sans rappeler celle des fourmis. Ainsi il ne se déplace qu'en horde parfaitement coordonné et fait preuve de véritables "tactique militaire" : diversion, embuscade et sabotage sont autant d'armes de son arsenal. Malgré leur minuscule taille, les Couinards sont une vraie menace car ils semblent toujours avoir faim et se nourrissent d'à peu près n'importe quoi. On trouve des couinards partout, aussi bien en forêts que dans les montagnes. Il existe même une variante semi-aquatique, les Couinards d'eau, qui vivent on ne sait trop comment dans les lacs gelés.

La Laineuse : fait la taille d'une mule, a la carrure d'un percheron, une tête qui rappelle celle d'un bouc et un corps couvert de long poils laineux couleur crème. Elle est le seul animal véritablement domestiqué par l'Homme. Monture très endurante, on l'éleve également pour sa laine chaude et à la repousse très rapide, mais aussi pour son lait abondant et très nourrissant. Sa chair est également très bonne, mais on répugne généralement à sacrifier une bête aussi utile qu'une Laineuse, et on y consent qu'en cas de famine sévère. D'un caractère parfois

difficile, la Laineuse est au centre de bien des expressions humaines traitant de l'obstination ! A l'état naturel, les Laineuses vivent sur les plaines.

Le Babillard : à une apparence qui évoque celle d'un petit gorille, mais à la gueule allongée comme celle d'un babouin. Sa fourrure est blanche, mais sa peau est noire. Très agressif et vivant en meute, les Babillards n'hésite pas à attaquer toute créature s'approchant trop près de leur terrain de chasse. Comme nos grand singe, ils ont développé une organisation sociale très structurée et font montre d'une grande intelligence. Ils savent se servir d'outils primaires, comme des bâtons pour frapper ou de longues aiguilles pour dénicher des chenilles. Ils possèdent également un langage très élaboré, à base de cri, de grognement et de sons qui rappellent le babillage d'un enfant, d'où leur nom. Ils ont d'ailleurs comme les enfants d'incroyable capacité de mimétisme, voir d'imitation, et plus d'un homme a été surpris de voir un babillard lui dire une phrase cohérente ou encore porter un habit humain. Les babillards vivent en montagnes principalement.

Le Griffoux : est une sorte de chat sauvage, pas très grand, et doté de facultés similaires à l'écureuil volant. Comme lui, il est capable grâce à une morphologie adaptée de planer depuis les hauteurs et se montre un admirable grimpeur. Son pelage est blanc tigré de noir. Le Griffoux n'est pas du tout un danger pour l'homme : au contraire, il montre envers lui une certaine curiosité. Cabotin, il n'hésite pas à venir lui mendier de la nourriture, ou carrément à lui dérober le cas échéant ! Il arrive parfois que des hommes réussissent à apprivoiser des Griffoux encore jeunes, voir même à en faire d'efficaces rabatteurs pour la chasse à la Boulasse ou au Saltepic, mais cela reste tout de même assez rare. Les Griffoux se trouvent autant en forêt qu'en montagne.

Le Grassebois : ressemble à un petit bison doté de court bois d'élan. Végétarien vivant en troupeaux de plusieurs dizaines d'individus, il vit principalement sur les grandes plaines gelées. La chasse des Grassebois n'est pas aisée, en raison de leurs nombres mais aussi de leurs grandes forces physiques. Pourtant, elle se révèle très intéressante, non seulement pour sa viande dure et nourrissante, mais aussi pour son cuir et ses os épais idéaux pour la sculpture d'objet.

Le Rongebois : est une sorte de grosse chenille blanchâtre qui se nourrit du bois des grands arbres. Il est le met favoris des Babillards, mais aussi des Boulasse lorsqu'ils parviennent à s'en saisir. Sa chair est âcre et acide et son apparence peu ragoûtante, si bien que les Hommes ne le consomme que quand ils n'ont rien d'autres.

La Tisse-globe : est une très grosse araignée velue, blanche et mouchetée de noir. Son abdomen est gros comme un ballon de basket et ses pattes courtes sont épaisses. Les Tisse-Globes sont des araignée piégeuses, et communautaires : elles chassent en groupes d'une dizaine d'individus en moyenne. Leur technique est toujours la même, elles creusent une large fosse qu'elles recouvrent d'une épaisse couche de leur soie solide et collante, puis, tapis en dessous elles attendent. Elles attendent que la neige recouvre le piège, et qu'une proie suffisamment lourde chute dans le trou, totalement entravée. Alors elles se ruent sur leur proie et la paralyse de leur poison extrêmement puissant pour mieux pouvoir l'enrober dans leur soie. Elles ne se nourriront de ses chairs que plus tard. La Tisse-globe est résolument une créature des forêts.

Le Groinf : ressemble à un sanglier doté de cornes de taureau. Comme ce dernier, il charge ceux dont la présence le dérange, et comme le sanglier, il mange plus ou moins de tout, mais principalement des fruits et des graines. Son cuir épais est couvert de poils bruns striés de noir. Sa chair à bon goût, son cuir est d'excellente qualité, mais l'un comme l'autre ne sont pas faciles à obtenir tant cette bête forestière est coriace !

Les Vrombissantes : sont de grosses abeilles blanches et noires très velues. Hormis leur taille et leur couleur atypique, elles sont en tout point similaire aux abeilles de notre monde, fournissant miel et piqûres douloureuses aux imprudents !

Les Dents-d'eau : ressemble à des morses gris clair, mais plus petit et plus belliqueux que ceux que nous connaissons. Ils se nourrissent exclusivement de poissons, et vivent dans les profondeurs des lacs gelés. Etrangement, lorsqu'un Dent-d'eau âgé ou blessé sent qu'il est sur le point de mourir, il refait surface. Il perce la glace, s'extirpe de l'eau et se laisse mourir ainsi, au soleil. Malheur toutefois à celui qui voudrait dérangé les dernières heures du condamné, car le Dent d'eau fait preuve alors d'une hargne et d'une violence surprenante.

Le Gobeau : est le plus répandu des poissons. Son apparence est plus ou moins celle d'un poisson-chat. Sa taille est très variable, et on en pêche aussi bien des spécimens d'un pied de

long que d'autres de trois, voir quatre jambles.. Le Gobeau est assez facile à appâter, car il se jette sur toute viande en mouvement. Le plus dur est donc de le tirer à la surface, ce qui nécessite souvent les forces conjointes de plusieurs pêcheurs.

Les Horreurs : sont des créatures qui ne semblent se manifester que la nuit. Aucune horreur ne ressemble à une autre, mais toutes sont difformes, monstrueuses et effrayantes. Les Horreurs semblent prendre plaisir à semer mort et terreur, et aucune autre logique que le désir de faire le mal ne semble les animer. Les Horreurs sont sans conteste les plus terribles des créatures de la Terre Glacée.

Là encore, il existe un trop grand nombre de plantes pour que nous puissions espérer toutes les présenter ici. Voici donc un simple échantillon des plus remarquées par l'Homme.

Le Portépine : est un buisson qui – de prime abord- ressemble d'avantage à un enchevêtrement de tige épineuse qu'à tout autre chose. Pourtant, à bien y regarder, on y trouve de toute petites baies noires, violettes tant qu'elles ne sont pas mures. Ces baies sont délicieuses, et, chose rare sur la Terre Glacée, très sucrée. Leur seul inconvénient est d'invariablement causer des problèmes gastriques à ceux qui en abusent ! On fait du portépine un alcool très semblable à du vin, mais en plus doux et en plus fort. Le Portépine se trouve aussi bien en montagne qu'en forêt.

Il est à noter qu'il existe une espèce très semblable, le portemort, dont les fruits, eux, sont tout aussi sucrés mais s'avère à moyen terme extrêmement toxiques, voir mortels pour de petits animaux. La seule différence notable avec le portépine c'est que généralement, ces épines sont moins denses, et que ses fruits sentent alors que ceux du portépine ne sentent rien. Parfois, les graines de portemort continuent de pousser dans le ventre de son infortunée victime, et l'on voit alors son pied jaillir d'un squelette. Il existe un poison tiré du portemort qui est simplement nommé sang-de-mort.

L'arbre-à-aiguille : est une espèce de conifère très grand et très résistant. Son bois crépite fort et fume beaucoup lorsqu'on le met au feu, mais s'avère donner de très bonnes braises. Il est également excellent comme bois de construction. Son écorce sécrète une sorte de sève dont se nourrissent de nombreux insectes, ce qui ne manque pas d'attirer un bon nombre d'oiseaux dans ses parages ! Le fruit de l'arbre-à-aiguille, qui rappelle un peu une pomme de pin, est comestible si l'on sait le décortiquer comme il convient. L'arbre-à-aiguille constitue le gros des forêts des Terres Glacées.

L'arbre-hurlleur : est considéré par beaucoup de superstitieux comme un arbre " maléfique ". Cet arbre plutôt grand possède un tronc étroit percé de petites embouchures naturelles qui donne l'impression qu'un quelconque plaisantin s'est amusé faire de lui une parodie de flûte. D'ailleurs, ces trous ont en effet une fonction sonore : lorsque le vent s'y engouffre, l'arbre émet alors une sorte de mugissement effroyable qui terrifie tous les animaux. Aucun d'eux n'ose donc s'en approcher, de même que bon nombre d'humain. L'arbre-hurlleur pousse généralement à flanc de montagne.

L'herbe-à-grain : ressemble à une minuscule pousse de maïs. Ses grains jaunâtre sont plus secs encore et seuls certains animaux peuvent le manger ainsi. Les Hommes les font bouillir pour pouvoir les manger, ou bien en font une farine à partir de laquelle ils font tous leurs pains et biscuits. L'herbe à grain pousse en grande quantité sur les plaines.

Le Pousse-en-terre : est une variante de la pomme de terre. On le repère à un petit plan rachitique qui dépasse à peine de la neige. En dessous, enfouis en terre, se cache en revanche une quantité impressionnante de fruits de cette pousse en apparence si petite. Le fruit de la pousse-en-terre est appelé noix-de-terre, en partie à cause de sa peau épaisse et très dure. La pousse-en-terre se trouve surtout en plaine, mais parfois aussi en forêt.

Les Hommes

Apparence : les Hommes de *Cœur de Métal* sont semblables à ceux de notre époque. Simplement, ils sont tous pâle de peau et ont tendance à être plutôt maigre mais musclé, ce qui est compréhensible au regard du milieu où ils vivent. Généralement, ils ont les yeux clairs et le poil roux, châtain ou blond. Ils aiment porter leurs cheveux longs et, pour ce qui concerne les hommes, leurs barbes épaisses. Les deux sexes aiment pareillement tresser certaines de leurs mèches lorsqu'ils ont envie de faire preuve de coquetterie. En revanche, tatouages et bijoux restent très rares et sont de toute façon peu prisés. D'un point de vue vestimentaire, les habits de fourrures et de laines dominent et on porte des couches superposés pour se prémunir du froid. Les femmes portent bien souvent d'épaisses vestes superposées qui s'ouvrent toutes sur le devant, pour pouvoir éventuellement allaiter. Par-dessus, elles enfilent un immense châle de laine qui fait presque office de poncho et sous lequel elles gardent leur enfant en bas âge. Un pantalon de fourrures enfilé sur un autre plus serré de laine complète leur tenue. Les hommes s'habillent identiquement, sauf qu'ils portent des gilets au lieu de vestes, et des capes au lieu de châles. Hommes et femmes portent de larges toques de fourrures, des écharpes de laines, des moufles de cuir garnie de laine, des bas de laine et d'épaisses bottes de fourrure pour protéger leurs extrémités. Pour le transport, la gibecière de cuir reste le sac de prédilection. Les outres, en cuir également, servent uniquement pour conserver le lait et le vin, car il n'y a pas d'eau, et la neige est partout.

Les Noms : Les Hommes nomment leurs enfants du même prénom que leur parent du même sexe : ainsi, un petit garçon recevra le nom de son grand-père, et une petite-fille celui de sa grand-mère. Si plusieurs individus portent le même nom dans un village, on y accolera un adjectif pour les différencier. Cela reste tout de même assez rare, car les clans n'excèdent pas les quelques dizaines de personnes. Enfin, il faut savoir que le nom du clan fera office de nom de famille.

Par exemple donc, un petit garçon pourra s'appeler Petit-Millan L'Archiviste, ce qui signifiera qu'il est le petit-fils d'un homme nommé Millan, qu'il est membre du clan des Archivistes, et qu'il y a au moins une autre personne dans son clan à porter le même nom que lui (et elle est de toute évidence plus grande que lui !).

Les prénoms masculins les plus répandus sont : Kilann, Mordann, Eryann, Terim, Logrim, Merk, Jarek, Rorik...

Les prénoms féminins que l'on retrouve le plus sont : Mara, Antalia, Kana, Erlinn, Olinn, Dunia...

Organisation : Les Hommes sont divisés en hordes, chacune ayant une fonction sociale bien précise. Ses hordes sont elles mêmes divisés en clans qui représente chacun l'une des spécialités de ce rôle social. Par exemple, il existe la Horde des Chasseurs, et parmi eux se trouve le clan des Chasse-Grassebois, celui des Chasse-Grognard, etc... Cette fragmentation du savoir-faire incite les clans à garder contact et à rester solidaire les uns avec les autres : nul ne peut prétendre qu'il n'aura jamais besoin de tels ou tels clan un jour. Ainsi, les savoirs spécifiques de chaque clan sont jalousement gardés, pour être certains de toujours rester aussi indispensables.

La mariage n'existe pas, il n'y a même aucune forme institutionnalisée d'union : lorsqu'un enfant vient au monde, sa garde revient à sa mère et il appartient au clan de celle-ci. Il est toutefois interdit de coucher avec un membre de son propre clan, ceci afin d'éviter la consanguinité.

Les principales hordes sont la horde des Chasseurs (qui s'occupe de traquer et de rapporter le gibier. Leurs clans se nomment Chasse-Boullasse, Chasse-Saltepik, etc...), la horde des Tisseurs (qui se charge de confectionner des habits, des tentes, etc... à l'image des Tisse-Cuir, des Tisse-Laine mais aussi des Tisse-Boyaux qui fabriquent les précieuses raquettes de marche et de la ficelle), la horde des Cueilleurs (qui récolte le fruit des plantes, nourriture ou bois. Les Cueille-Baie font du vin, tandis que les Cueilles-Grains fournissent du pain par exemple), la horde des Forgerons (qui construisent tous les produit en métal, épées, piolet,

etc... Le clan des Forge-Lames est le plus célèbre des clans de Forgerons), et enfin la Horde des Erudits (qui constitue en vérité un amalgame de petits clans qui n'ont pas grand chose à voir les uns avec les autres... parmi eux on compte les Guérisseurs, mais aussi les Archivistes). Enfin, il existe également la " non-horde ", appelée aussi " Horde des sauvages ", qui désigne en vérités tous les hommes qui refusent d'entrer dans le réseau d'entraide des clans et qui préfère survivre seul, de façon autonome (mais qui font pas mal de " marché noir " à l'occasion).

Chaque clan est dirigé par un chef, et les différents chef de clan d'une même horde forment un conseil. L'un des chefs est désignés par ses pairs comme représentant de son conseil, et siège au grand conseil avec les autres chefs de conseils issus des autres hordes. C'est conjointement que les décisions sont prises, même si jusqu'à présent jamais la décision d'un chef Archiviste n'a été remise en question.

Habitat : La Tente est l'habitat traditionnel des hommes. Généralement en forme de chapiteau, elle est construite pour pouvoir accueillir une famille entière, c'est à dire mère, enfants, et parents à charge. Chaque femme en âge d'avoir des enfants possède sa propre tente. Les hommes n'ont pas de tente à eux, ils doivent se faire héberger dans celle d'une des femmes du village, généralement celle de leur sœur ou de leur mère. Toutes les tentes ont deux entrées, une grande principale, et une petite au fond.

Un rideau de laine délimite l'espace privé de la femme à qui appartient la tente, et c'est sur cet espace que donne la petite entrée du fond. Cela afin que la femme puisse inviter en toute discrétion l'amant de son choix, sans avoir à le présenter aux hôtes de sa tente. Lorsque la tente ne suffit pas à protéger ses occupants du froid, ce qui est toujours le cas lorsque celle-ci n'est pas dressée dans une grotte, on la transforme en véritable igloo en la recouvrant de neige et en dressant des murs de glace contre ses parois, laissant tout juste un espace au ras du sol et à chaque entrée pour pouvoir y pénétrer. Les Hommes restent vivre dans un même endroit tant qu'ils le peuvent, mais les Gnômes et les Golems les contraignent à sans cesse partir en quête d'un nouveau foyer. Mais les Hommes n'apprécient absolument pas ses départs forcés, car parfois, ils leur font perdre le contact de clans avec lesquels ils avaient pris l'habitude de négocier. C'est pourquoi les Hommes affectionnent les lieux difficiles d'accès, et ceux où l'on se cache aisément, pour retarder au maximum ce face à face avec leurs ennemis. Les clans humains sont en général composé d'une dizaine de tente, pour un total de trente ou quarante personnes environ, dont la moitié d'enfants (les vieillards sont pour leur part assez rares, et un clan en compte rarement plus d'un ou deux à la fois).

Culture : Les Hommes forment un peuple fataliste et résigné, un peuple où l'esprit de survie passe avant toute chose. " Il n'y a pas d'honneur dans la mort ", dit l'un des plus célèbres proverbes humain, et cela reflète bien leur mentalité. Les Hommes aspirent avant toute chose à une vie paisible et confortable, et même lorsque ce n'est pas possible, la survie les contente. Par exemple, un père qui aura perdu sa fille dans une attaque de Titan ne cherchera pas à la venger, car ce serait selon lui " risquer sa vie pour rien, ça ne la ramènera pas ". Cela ne veut pas dire que les Hommes n'apprécie pas la bravoure et l'héroïsme, au contraire, ils sont en admiration devant elles, c'est juste qu'il préfère en être spectateur qu'acteur. C'est en partie pour ça qu'ils idolâtrèrent tant les Archivistes, parce qu'eux, ils osent faire preuve de fierté gratuite, ils n'hésitent pas à prendre des risques " inutiles " pour redorer le blason de l'espèce humaine. Homme et Femme sont traités différemment, mais aucun n'est jugé supérieur à l'autre. Les femmes font d'ailleurs exactement les mêmes tâches que les hommes ; simplement, elles cumulent celle de mère et de logeuse, puisqu'elles administrent leur tente. C'est pour cette raison que lors de la distribution de nourriture, les femmes passent toujours en premier, car on juge qu'elles ont la somme de travail la plus fatigante. A l'inverse, les enfants, puis les vieillards, sont les derniers servis, car on juge leur travail moindre. Il n'est donc pas étonnant que ceux-ci soient les premiers touchés par la famine... Les Hommes croient que l'univers est entièrement divisé en deux : d'une part ce qui est dirigé par Père Feu (la chaleur, le masculin, la violence, la force, la mort, la brièveté, le mal...) d'autre part ce qui dépend du règne de Mère Glace (le froid, le féminin, la paix, la faiblesse, la vie, ce qui dure, le bien...). Le panthéon humain parle également de Grand-Père Ciel et de Grand-Mère Terre, mais hormis le fait qu'ils soient les géniteurs de Père Feu et de Mère Glace, on ne leur accorde aucun pouvoir.

On les dit vénérables, mais aussi vieux, sourds et muets, on ne leur accorde donc aucune réelle dévotion, juste une sorte de “ respect d'usage ”. Paradoxalement, si Père Feu est en charge du mal, il est aussi responsable de tout ce qui est source de bien-être : l'ivresse, l'amour, la chaleur... Selon les Hommes, la mort (qui n'est pour eux rien de plus que le néant) est plus tentante que la vie, car elle promet repos éternel et fin de tous maux. Pourtant, son approche évoque une peur incontrôlable, primale, indéniable. Et le bon sens des Hommes voit en cette peur la preuve que la mort est en vérité une chose mauvaise. Aussi, les Hommes ont appris à juger positives toutes les difficultés qui leur prouvent à chaque instant qu'ils vivent toujours. Les plaisirs, au contraire, ne sont que des tentations de la mort pour essayer d'attirer les hommes à elle : l'amour provoque la jalousie, l'ivresse déclenche la colère, et la chaleur endort la vigilance. Tout est alors question de modération, il faut profiter suffisamment des dons de Père Feu pour rendre la vie plus acceptable, mais sans pour autant manquer d'attention envers sa compagne, sans quoi il risque de se venger en nous précipitant dans la non-vie...

Alimentation : Les Hommes se nourrissent de tout ce qu'ils peuvent, car la nourriture est trop rare pour pouvoir se permettre de jouer les fines bouches. En ce qui concerne la préparation, on mange généralement la viande grillée, les légumes bouillies et les fruits frais. On fait également des conserves dès que les stocks le permettent, afin de se constituer des réserves pour le prochain coup dur à survenir.

Le repas ne donne pas lieu à une cérémonie particulière, on mange quand on le souhaite, à toute heure. Chaque personne se voit confier chaque matin une ration journalière, libre à elle de la gérer comme elle l'entend. Toutefois, les habitants d'une même tente ont tendance à tous manger en même temps, pour plus de facilité. Un repas traditionnel se compose d'un simple bol de soupe aux légumes, accompagné de pain et d'un morceau de viande grillée. Après quoi on mange parfois des fruits ou du fromage de lait de Laineuse lorsqu'on en a. On ne boit pas en mangeant, la soupe (peu chargée) tenant lieu de boisson. Le vin est consommé durant l'effort, lors des voyages ou sur le lieu de travail, tout simplement.

Loisir et Art : Malgré leurs existences difficiles, les Hommes ont développés certains nombre de moyens de se distraire. Tout particulièrement, ils apprécient les contes et les chansons, qui font tout autant office d'enseignement que de divertissement. La musique est également appréciée, tambour en peau de Dent-d'eau et flûte en os de Grassebois sont de très loin les deux instruments les plus répandus, mais on trouve également de petites guitares aux cordes faites de boyaux de Griffieux, des cors en corne de Groinf, etc...

On sculpte les objets pour les décorer, mais en revanche, on n'en crée pas de purement décoratif. Pareillement, on ne fait pas de dessin, ni de tatouage. La beauté se doit d'être à la fois utile, et en relief.

Les enfants jouent principalement à des jeux de force ou d'adresse : ils font des courses, dénichent des œufs de Boulasse, font des glissades sur la neige.. Même les jeux “ construits ” reposent sur ses valeurs physiques. Par exemple “ Tue-le-Titan ” est un jeu qui se joue généralement à trois ou quatre. Il consiste à se positionner à vingt pas d'un arbre ou d'un poteau, et de lancer des boules de neige dessus, chacun son tour. La dixième boule à toucher “ tue le titan ”, et mets fin à la partie. C'est celui qui a touché la cible le plus grand nombre de fois qui est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, est gagnant celui qui l'a “ achevé ”.. Malheur en revanche à celui qui n'a pas touché une seule fois l'arbre, car il devient alors le titan de la manche suivante ! Les adultes pour leur part préfère s'adonner à des jeux comme le lancer de couteau, la “ lutte des anciens ” (chaque participant a une main et le pied opposé attachés dans le dos, le premier à faire tomber l'autre a gagné) ou au “ duel de doigts ” (chacun leur tour, les opposants vont se servir de leur majeur pour envoyer une pichenette dans le majeur de leur adversaire. Le premier qui abandonne a perdu).

Magie : La magie des hommes est la Technomancie, alliance de la Magie des Runes et de l'Art Mécanique. Elle est uniquement pratiquée par les Archivistes à l'aide d'objets runiques. Les hommes contrôlent le Feu, les femmes la Glace, il en va toujours ainsi, et il ne peut en être autrement. La Technomancie consiste à donner magiquement à un objet un pouvoir qu'il ne pourrait avoir sans. Il est à noter que les runes ne peuvent pas être gravés avec succès sur n'importe quel objet ; il faut que celui-ci soit “ fait exprès ” pour l'accueillir, qu'il possède la

technologie nécessaire à ce prodige. Par exemple, il pourra exister “ une Epée Lanceuse de Givre ”, mais il ne s'agira pas d'une simple épée à laquelle on a rajouté une rune, mais bien d'un objet technologique qui a été conçu pour pouvoir l'accueillir. L'objet runique peut toujours être employé de façon “ conventionnelle ”, l'activation de sa rune reste “ facultative ”, sujet au bon vouloir de son utilisateur.

Il n'existe que deux runes, celle de Glace (pour les Femmes), et celle de Feu (pour les Hommes), mais il existe une infinité de nuance dans leur tracé, c'est pourquoi la seule personne à pouvoir utiliser un objet runique est celui qui l'a gravé. Les Titans parviennent à maîtriser toutes les facettes du pouvoir de leur rune, les Technomanciens, eux, sont tributaires de leur objet runique. En effet, sans que l'on comprenne pourquoi, la nature de l'objet runique semble affecter la forme de son pouvoir. Par exemple, le propriétaire d'un tromblon gravé d'une rune de Feu pourra envoyer des boules de feu, mais ne réussira jamais à modeler la forme d'un feu de camp, et pour le possesseur d'un Gant-de-Feu, ce sera l'inverse. Pourtant, la même rune est gravée sur les deux objets. C'est comme si la rune interrogeait la mécanique pour savoir ce qu'elle peut obtenir d'elle, c'est la preuve d'une interdépendance parfaite entre magie et mécanique.

Technologie : La technologie des Hommes est assez primitive : la mécanique, la physique et la chimie leurs sont étrangères. Les Hommes savent faire des arcs, mais jamais ils n'auraient l'idée d'inventer une arbalète, ni même un verrou d'ailleurs. On peut dire que leur évolution se situe quelque part entre celle du moyen âge occidental et celle plus tribales des peuples Inuits. Par exemple, les Hommes maîtrisent les arts de la forge, et savent fabriquer épée, pointe de flèches mais aussi casque de métal, pour autant, cela ne les empêche pas d'également travailler l'os pour leur armement. En ce qui concerne les habits, si ils sont plus proches de coupes occidentales que de coupes Inuits, en revanche, la façon dont ils sont fabriqués et les matériaux qui les composent sont plus Inuits qu'autre chose. Et cela est pareil pour toute chose : pour simplifier, on pourrait dire que les Hommes de *Cœur de Métal* sont évolués comme des Inuits, mais avec un sens de l'esthétisme et la maîtrise de certains types de matériaux typiquement occidentaux.

Globalement, les Hommes construisent peu d'objet car leur vie semi-nomade ne leur permet pas de s'encombrer outre mesure. Alors, comme ils font peu, ils essaient de faire bien ? Les objets sont généralement d'excellentes factures, et quand ils ne le sont pas, on s'en procure d'autres. On n'hésite pas à orner n'importe quel objet du quotidien de gravures décoratives, et il n'est pas rares de voir des personnes développer des liens presque affectifs avec certains de leurs objets, et regretter amèrement le jour où ils se voient dans l'obligation de s'en défaire.

Les Hommes ne connaissent pas l'écriture, exception faite des Archivistes. C'est d'ailleurs pour cette raison que les Archivistes sont toujours honnêtes envers leur grimoire personnel, parce qu'ils savent qu'hormis un autre Archiviste, personne ne pourra les juger.

Pour se déplacer, les Hommes emploient des raquettes pour marcher, où des traîneaux tirés par des Laineux lorsqu'ils ont besoin de porter beaucoup de matériel. Les Laineux sont parfois chevaucher directement, sans attelage, mais hormis les Archivistes qui se déplacent beaucoup, et les hommes qui vont rendre visite à leurs maîtresses, cela reste rare.

Pour mesurer les choses, les hommes utilisent un système très simple :

125 ongles = 25 orteils = 5 pieds = 1 jambe.

Il s'agit tout autant d'unités de longueur (1 ongle = 1cm), que d'unités de poids (1 ongle = 100g). Bien sûr, ces unités n'ont aucun lien avec la réalité morphologique des habitants de la Terre Glacée : rassurez-vous, les Hommes n'y ont pas des jambes d'1m25 et encore moins des orteils de 500g !

Economie : Il n'existe pas de monnaie chez les Hommes, toute transaction se fait par troc. Souvent, des échanges inégaux sont concédés simplement pour préserver l'entente entre les clans : par exemple, lors d'une saison où le métal s'est fait difficile à trouver, on ne tiendra pas rigueur à des Forgerons de ne fournir que peu d'armes, et on continuera de les approvisionner pareillement en nourriture. En revanche, l'avarice est durement réprimé, et si jamais un clan apprend qu'un autre ne lui a pas fourni autant qu'il l'aurait pu, alors des conflits peuvent éclater. Généralement, les clans seront simplement “ en froid ”, refusant dès lors de faire affaire ensemble, mais dans les cas les plus extrêmes, des affrontements physique, voir de véritables guerres peuvent éclater.

Rapport aux autres peuples : Les Hommes entretiennent des rapports difficiles avec tous les autres peuples de la Terre Glacée.

Les Titans ne sont pas vraiment des ennemis. Pour tout dire, ils se moquent totalement du sort des hommes, les jugeant pathétiques. Cependant, ils ne se privent pas pour les dévorer ou pour les faire souffrir gratuitement lorsque l'envie leur en prend, aussi les Hommes n'ont guère de raisons de les apprécier. La plupart du temps, les Hommes se contentent de s'en cacher, mais parfois, lorsqu'ils sentent qu'ils peuvent triompher facilement, ils n'hésitent pas à les " tuer préventivement ". Le problème, c'est que si les autres titans s'en aperçoivent, ils lanceront de terribles représailles.

Les Gnomes peuvent être considérés comme les ennemis jurés des Hommes. Rancuniers, ils n'ont jamais pardonné aux Hommes leur " trahison ", et à présent ils passent le plus clair de leur temps à ratisser la Terre Glacée dans l'espoir de rencontrer des Hommes avec qui en découdre. Lorsque cela arrive, les Gnomes s'adonnent généralement à d'atroces carnages ; viols, mutilations, crémations, tout est bon pour se venger. Même laisser certains humains en vie, pour qu'ils puissent communiquer à d'autres leurs traumatismes... Face à eux, les Hommes se livrent souvent à de terribles batailles, mais le plus souvent, ils préfèrent essayer de les fuir.

Hommes et Golems ne sont pas en guerre. On ne peut parler de lutte lorsque les forces sont si inégales. Les Golems viennent, tuent certains Hommes, en laissent d'autres en vie, sans que personne ne comprenne leur choix. Ils sont des chasseurs aux proies prédéterminées, le problème c'est que personne ne comprend la logique de ce choix. Alors les Hommes cherchent au maximum à les éviter, et prie Père Feu et Mère Glace lorsqu'ils se retrouvent face à eux. Les Hommes les craignent donc comme un enfant craint le Croque-Mitaine, sauf qu'eux, ils existent.

Naître Archiviste... : Naître Archiviste, c'est naître avec le respect dû à son clan. Les Archivistes sont perçus comme des héros, des personnes plus capables, plus braves, plus cultivées et plus sages que tout autre. Pour se montrer digne de cette réputation, les Archivistes sont dès leur plus jeune âge formé au sein du " Collège des Archivistes ". Le collège n'est pas un lieu, mais plutôt un groupe de personnes, un groupe constitué des plus anciens Archivistes. Au sein de ce collège, les jeunes apprendront non seulement les rudiments de la Technomancie, mais aussi un condensé de tout ce qu'un Archiviste doit savoir du monde qui l'entoure. On lui apprend les Titans, les Gnomes et les Golems, on lui parle de la Terre Glacée et de la Sous-Terre, on lui raconte Père Feu, Mère Glace, Grand-Mère Terre et Grand-Père Ciel, on lui explique les différents clans, on l'instruit sur ses devoirs, son rôle, on lui apprend à renvoyer l'image d'un Héros.

Une fois prêt, généralement à l'approche de l'âge adulte, le jeune Archiviste doit passer l'Épreuve du Feu et de la Glace pour gagner le droit qu'on lui fabrique son objet runique, symbole de l'aboutissement de sa formation et de la reconnaissance de son statut d'adulte au sein du clan. L'Épreuve se déroule sur un lac gelé. On déshabille totalement le jeune prétendant, et on lui applique sur le cœur une tige de métal chauffé à blanc. La tige laissera une marque ronde, sensée symboliser un cœur de métal, l'emblème de la Technomancie.

Ensuite, le prétendant, si il a survécu à ce premier choc thermique, doit se plonger entièrement dans l'eau glacée, et ne refaire surface qu'après que les membres de la cérémonie aient finis de réciter la phrase cérémonielle de rigueur (qui dure tout de même quelques dizaines de secondes).

Là encore, le choc thermique à la sortie de l'eau est parfois fatal. Si le prétendant surmonte cette épreuve, on commencera dès le lendemain la fabrication de son objet runique, après toute une nuit passée à fêter dignement son accession au statut de véritable Archiviste.

La fabrication d'un objet runique est une chose très particulière : le nouvel Archiviste explique aux forgers de son clan l'objet qu'il désire. Tout au long de la création, il aiguillera le travail, précisant ce qu'il désire, mais ne prenant jamais part physiquement à la fabrication. Lorsque l'objet est terminé, le nouvel Archiviste doit alors gravé de ses propres mains sa rune : la rune

de Feu si c'est un homme, celle de Glace si c'est une femme.

En prononçant au même instant la formule sacrée de sa rune, il crée un lien particulier avec son objet, unique. Il sera à jamais le seul à pouvoir activer le pouvoir runique de son objet. A présent devenu un véritable Archiviste, il est temps de partir remplir son rôle auprès des Hommes. Car seul reste au Conseil les Archivistes enceintes et les Anciens, les autres doivent partir pour porter aux Hommes espoirs et paix.

Les Archivistes voyagent en petit groupe de trois à cinq personnes généralement. Un nouvel Archiviste prends généralement la place d'un précédent membre du groupe qui est soit mort soit parti rejoindre le Conseil en raison de son âge avancé. Les groupes d'Archivistes sillonnent la Terre Glacée et vont à l'encontre de tous les Hommes qu'ils croisent. Ils font office de juges, de sages et de héros, aussi leur arrivée au sein d'un clan ne manque pas de provoquer foule de demande d'aides. La principale tâche des Archivistes est de faire respecter La Loi des Hommes, lois auxquels tous les clans Hommes (hormis les Sauvages) ont jurés d'adhérer. Il s'agit d'une sorte de code de conduites, listes des choses qu'il faut faire et ne pas faire afin d'assurer la Solidarité Humaine Le rôle des Archivistes est de répondre au mieux à ces demandes, et de veiller à ce que lors de leur départ, le clan est été satisfait de leurs intervention. Les Archivistes ne demandent bien sûr pas de rétribution, mais il n'en est pas besoin, tout le monde se montrant volontiers généreux envers eux.

La Loi des Hommes : Voici une liste non exhaustive des préceptes auxquels tous les clans ont jurés de se soumettre.

_Il est interdit de tuer un Homme, à moins qu'il n'ait violé l'une des lois des Hommes.

_Il est interdit de commercer un savoir qui n'est pas celui de son clan. Cela signifie que si, par exemple, le clan des Guérisseurs à tout à fait le droit de chasser, il n'a pas le droit de vendre les produits de sa chasse, car là n'est pas la fonction de son clan.

_Il est interdit de coucher avec un membre de son clan, ceci afin d'éviter " la dégénérescence " et surtout renforcer les liens entre les clans.

_Il est interdit de contraindre un autre Homme à faire ce qu'il ne souhaite pas faire, à moins que cela soit indispensable au respect de la loi des Hommes.

_On ne doit récompenser que ceux qui remplissent leurs rôles et participent activement à la vie du camps. Ceux qui ne font rien ne méritent rien. Seules les personnes impotentes, et donc incapables de faire quoique ce soit (jeunes enfants, blessés...) sont exempté de cette obligation.

_On doit prêter assistance aux Hommes autant que faire se peut.

_Il est interdit de dérober à autrui ses biens.

_Il est interdit de garder pour soit ce qui pourrait profiter à un plus grand nombre.

_Ceux qui refusent la loi des Hommes ne sont plus des Hommes, mais des Sauvages. Ils n'ont donc plus aucun droits. Toutefois, tant qu'ils respecteront les devoirs des Hommes, on tolèrera leur survie. Il en va de même pour toute race non-humaine.

Les sentences pour ne pas avoir respecter la Loi des Hommes peuvent être le bannissement du clan (chose la plus courante. L'individu peut alors rejoindre un autre clan, mais il n'est pas sûr que les autres souhaitent accueillir un banni), la corvée ou dédommagement (pour les fautes les plus mineures) ou la mise à mort (dans les pires cas).

Les Titans

Apparence : Les Titans sont aussi grands par rapport aux hommes que les Gnomes sont petits. Leur apparence est celle d'hommes (ou de femmes) magnifiques, aux proportions parfaites, à la musculature discrète mais réelle. Leurs corps parfaits sont totalement exempts de pilosité. Les hommes ont la peau légèrement jaunâtre et le corps couvert de délicates scarifications à la gloire de la rune de Feu, et les femmes à la peau bleuâtre révèlent la rune de Glace par d'harmonieux tatouages. Les yeux des hommes sont rougeoyants et ceux des femmes d'un bleu limpide, preuve si il en était besoin que les Titans sont dévoués à leur élément jusqu'au tréfonds de leurs âmes.

Les Titans ne portent sur eux que quelques primitifs habits de fourrure, plus par coquetterie que par réel besoin de se prémunir d'un froid que leur magie leur permet de tolérer.

Noms : Les Titans prennent pour nom des mots ou des expressions qui enchantent leurs oreilles et qui évoquent leur élément. Par exemple, un mâle pourrait s'appeler Rongefeu pendant qu'une femelle sera baptisée TristeGivre.

Organisation : Les Titans n'ont pas d'organisation à proprement parlée. Ils vivent en solitaire, errant selon leur bon vouloir. Parfois deux Titans se lient d'amitié et d'amour, et alors, ils peuvent rester ensemble. Mais sans doute qu'un jour où l'autre, ils se sépareront pour reprendre leur vie solitaire.

Culture : Les Titans forment un peuple aussi imprévisible que la magie qui les anime. D'ordinaire insouciant et de bonne humeur, ils sont parfois pris sans raison de colères incontrôlables ou de tristesse inconsolable. Ainsi, un Titan qui croise sur sa route deux groupes d'Hommes pourra très bien saluer le premier d'un air amusé et se livrer à un furieux massacre sur le second. Nul ne peut être totalement sûr de comment va réagir un Titan.

Les Titans ne planifient rien, ils vivent au jour le jour. Aujourd'hui, ils ne sont plus une véritable menace pour personne, car bien que très puissants, ils passent leur temps à vivre le plus confortablement possible. Le problème, c'est que pour cela, ils dévorent parfois des gens, les chassent de leur grottes pour profiter de leur feu, ou bien encore brûlent leurs tentes pour s'amuser de leur détresse. Parfois, un Titan enlève quelques Hommes pour qu'ils travaillent à son service et s'occupe pour lui des corvées du quotidien, et dès qu'il se lasse, il dévore ses captifs où les laisse partir, selon son humeur ou son appétit.

Les Titans ont des appétits énormes, qu'ils s'agissent de nourriture ou de sexe, et parfois, ils se livrent à de véritables orgies de goinfreries et de viols au sein des villages Hommes qu'ils rencontrent.

Technologie : Les Titans n'ont développés aucune technologie : leurs armes sont de grands bâtons, leurs habits de simples fourrures souvent volées à des Hommes. Ils vivent de façon très primitive, ne voyant aucun intérêt à créer ce que peut leur donner la magie... ou qu'ils peuvent voler aux Hommes.

On constate d'ailleurs que régulièrement, ils "copient" les pratiques des Hommes qu'ils jugent "intelligentes", et à cette fin, dérobent les objets qui leur sont nécessaires. Par exemple, un Titan qui constatera que les humains placent de grandes bâches en guise de portes aux grottes qu'ils habitent (pour que le vent froid ne s'engouffre pas dedans) n'hésiteront pas à aller arracher la dite bâche pour l'installer chez lui !

Habitat : Les Titans apprécient tout particulièrement vivre dans les montagnes qui leur fournissent maintes grottes où s'abriter et des paysages qu'ils jugent "à leur mesure".

Une grotte de Titan ne comprend rien d'autre qu'une couche, mais celle-ci est particulièrement soignée. Les Titans veillent à ce qu'elle soit la plus douce, la plus chaude et la plus confortable possible.

Economie : Il n'y a aucune forme de commerce chez les Titans : entre eux, ils s'offrent l'hospitalité ou pas, mais ils ne demandent aucune rétribution. Ils vivent de ce qu'ils se

procurent par leurs propres moyens.

Alimentation : Les Titans mangent de tout, et en quantité astronomique, mais principalement de la viande crue. Ce n'est pas qu'ils n'apprécient pas la nourriture cuisinée, mais ils sont souvent trop impatients de la dévorer pour prendre le temps de la faire cuire.

Les Titans mangent également des Hommes, et aussi des Gnomes. En revanche, les Titans ne se mangent pas entre eux.

Loisirs et Arts : Les Titans sont capables de rester des heures à décorer de runes leurs grottes ou le corps de leur ami du moment. Ils adorent également la musique et la chanson, s'avérant d'ailleurs être de remarquables interprètes.

Les Titans aiment jouer, et apprécient énormément les paris. Il est tout à fait possible qu'un Titan accepte de parier sur l'issue d'une course la survie d'un Homme qu'il aura croisé.

Les Titans ont un sens de l'humour très particulier. Ils aiment mentir et surprendre en faisant toujours ce à quoi on s'attend le moins de leur part.

Globalement, les Titans sont très portés sur les choses futiles et légères, et ne manqueront jamais une occasion de s'amuser.

Magie : La magie des Titans est la magie des runes. Les Hommes ne perçoivent que deux runes, celle de Feu et celle de Glace, mais les Titans savent qu'il existe en réalité une infinité de runes, toutes dérivées de ses deux runes primales.

Les Titans sont par leur biais capable de commander à l'élément auquel ils sont dédiés. L'issue de la magie n'est jamais certaine, mais il existe une chance de faire à peu près n'importe quoi de la magie. Par exemple, un Titan mâle, donc dédié au feu, pourra créer dans sa main une flamme et s'amuser à la faire rebondir sur le sol comme une balle, il pourra aussi absorber la flamme d'une torche, dessiner un cercle de feu dans le ciel, etc... Le pouvoir n'a pour limite que l'imagination et les caprices de la magie. Car comme les titans, la magie est imprévisible et n'en fait souvent qu'à sa tête : on voulait embraser un arbre, et à la place c'est un animal situé dix mètres plus loin qui se fait rôti. On voulait faire danser un feu, et au lieu de cela on provoque un déluge de flammes... Ainsi est la magie, libre et indomptable.

Rapport aux autres races : Les Titans sont si égoïstes qu'ils ne prêtent aucune attention au reste du monde. Ils ne font que réagir à la vue des autres, mais ont bien des chances de les avoir oublié sitôt qu'ils disparaissent de leur vue. Pour les Titans, les Hommes sont des jouets qui se mangent et qu'on peut prendre pour serviteur. Ils n'ont donc aucune animosité envers eux, mais plutôt un amusement malsain. Les Gnomes en revanche sont haïs, car les Titans se souviennent que ce sont eux qui les ont contraint à quitter les tunnels de la Sous-Terre. Les Titans se montrent donc belliqueux envers les Gnomes. Les Golems se soucient peu des Titans, et les Titans le leur rendent bien. Les deux peuples n'ont donc quasiment aucun contact.

Les Gnomes

Apparence : Les Gnomes mesurent environ un mètre de haut et sont plutôt bedonnant pour leur taille. Leur corps est recouvert d'une fine fourrure brune et leur visage rappelle davantage celui d'un singe que celui d'un homme. Ils marchent en se tenant légèrement voûté, et leurs bras semblent trop longs pour eux. Les Gnomes ont une démarche lente et maladroite, et pour courir, ils doivent prendre appui sur leurs mains. Les Gnomes ne portent ni bijoux, ni tatouage ni fioriture ornementale d'aucune sorte. Ils s'habillent le plus souvent d'une combinaison, d'épaisses bottes et de gants, tous de cuir dont la couleur dépend de leur caste. Il n'est pas rare qu'ils se coiffent d'un casque d'acier et qu'ils enfilent sur leur combinaison un plastron de métal. Les habits des femmes sont semblables mais fait dans un cuir moins épais et sans jamais présenter de métal. Même ainsi, il est bien difficile pour un non Gnome de les distinguer des hommes.

Il n'est pas rare que les Gnomes aient des parties entières de leurs corps remplacé par des prothèses mécanisées. Généralement, il s'agit de bras, mais on trouve parfois des yeux, des jambes, voir des torsos mécaniques. Mais seuls les hommes possèdent des prothèses mécaniques, les femmes en sont jugées indignes.

Noms : Les Gnomes n'ont pas de nom ; pour s'identifier, ils emploient une combinaison de chiffre associé au nom de leur caste (les femmes ont au lieu de nom de caste indiqué " Femme "). Leur numéro possède un nombre de chiffre variable, séparé en quatre par trois traits d'union. La première partie de ce numéro est appelé " datation " et indique l'année de naissance de l'individu. La seconde est la " numérotation " et indique le combienième enfant de cette année est l'individu. Ces deux premières parties sont appelées " désignation ". Les deux dernières parties indique " l'origine " et précisent les numéros de désignation de la mère de la personne. Par exemple " Guerrier 127-12-98-33 " sera un gnome guerrier né en l'an 127, sera le douzième enfant gnome à avoir vu le jour cette année, et sera l'enfant de la trente-troisième gnome à être née en 98. Dans l'usage, les Gnomes n'emploient pour ainsi dire jamais leurs numéros d'origines, et ne précisent pas leur caste puisque leurs tenues en témoignent. Ainsi, l'exemple précédent se verra appelé " 127-12 " la plupart du temps. Toutefois, l'intégralité du numéro d'identification ainsi qu'un symbole précisant la caste d'appartenance sont marqué au fer blanc sur l'avant-bras gauche de l'individu presque dès sa naissance. Pour les femmes, on ajoute entre parenthèse la désignation de leur époux, ce qui rallonge encore leur nom.

Habitat : Les Gnomes privilégient le métal à toute autre matière, et lorsqu'ils ont choisi l'emplacement de leur Cité, ils ont pris soin d'être proche des ressources qui leur sont nécessaires. La Cité des Vapeurs est construite contre le flanc de Forgemont, la montagne la plus riche en fer et en charbon de toute la Terre Glacée.

Tous les Gnomes vivent dans cette gigantesque cité de trois milles âmes. Ils savent que l'union fait la force, alors ils se barricadent derrière d'épaisses murailles de métal pour pouvoir se développer à leur aise. Même les Golems ne parviennent pas à pénétrer dans l'enceinte de la Cité des Vapeurs, et pourtant, ce n'est pas faute d'essayer. Les Gnomes subissent un véritable siège des Golems, et ils épuisent une grande part de leur énergie à repousser leurs incessantes vagues d'assaut. A l'intérieur, la Cité témoigne de la richesse créative des Gnomes : les rues sont éclairés par des réverbères à gaz, les maisons, totalement faites de métal, font plusieurs étages et sont équipé de chaudières à charbon pour assurer chaleur et confort de vie. Un réseau de collecte des déchets permet d'assurer la salubrité de la cité. Un des projets les plus ambitieux des Gnomes est d'établir une cartographie complète de la Terre Glacée, mais pour l'heure, cela ne reste qu'un projet parmi tant d'autres.

Organisation : La société des Gnomes, très complexe, est composée d'innombrables castes et degrés hiérarchiques. Chacune des castes possède une couleur qui la symbolise (ou un assemblage de deux couleurs), et chaque degré hiérarchique est représenté par des cercles concentriques. Plus l'individu est de haut rang, plus il arbore de cercles qui vont grossissants. Ces cercles sont à la fois représenté sur la tenue mais aussi marqués au fer blanc sur l'avant-bras droit du Gnome. Dès qu'il monte de grade, on lui ajoute un nouveau cercle. Un Gnome ne

peut jamais perdre de cercle, les erreurs qui devraient lui coûter pareille dégradation entraînent systématiquement son exécution.

Un nouveau cercle ne peut être octroyé que par un membre de la même caste ayant au moins un cercle de plus que l'individu, et doit être approuvé par au moins " dix cercles de Gnome ", également de la même caste. Cela signifie qu'il faudra dix gnomes de premier cercle pour pouvoir valider une promotion, ou seulement deux de cinquième. Cette loi des dix cercles est d'ailleurs appliquée pour toutes décisions importantes. Le cinquième cercle est le grade ultime chez les Gnomes. Un Gnome doit totale obéissance à tous ceux de sa caste qui arbore au moins un cercle de plus que lui, et respect à ceux des autres castes qui sont dans ce cas.

Les femmes Gnomes n'ont pas de cercle, mais un certain nombre de points alignés, égal au nombre de cercles que portent leurs époux. Les points fonctionnent comme des cercles, à la différence que jamais une femme ne pourra ordonner quoique ce soit à un homme. Elle est juste en droit d'attendre de lui du respect si elle arbore plus de points que lui de cercle, mais c'est tout. En revanche, entre femme, les liens hiérarchiques sont réels et une femme de rang supérieur commande aux autres.

La justice des Gnomes est très simple : les erreurs sont soit tolérées, soit condamnées à mort. Il n'existe pas d'autres alternatives.

Technologie : Les Gnomes sont de très loin le peuple de la Terre Glacée à posséder la technologie la plus évoluée. Maîtrisant la poudre, la vapeur, le gaz et la mécanique, et doté d'un esprit des plus inventifs, les Gnomes surprennent chaque jour en inventant de nouvelles machines aux capacités aussi surprenante qu'impressionnante.

Les Gnomes utilise comme véhicules des traîneaux à vapeur. Il en existe de toute sorte et de toutes tailles, leur conception variant avec l'utilisation qu'on leur destine. La plupart ne ressemblent qu'à des sortes de grandes luges montées sur des chenilles et équipés d'une chaudière à charbon, mais d'autres se voient apporter certaines " options supplémentaires ". Certains sont dotés d'une sorte de pare choc géant faisant office à la fois de bélier et de chasse neige, d'autres ont une cabine totalement fermée. Pour explorer la Terre Glacée, les Gnomes ne se déplacent quasiment qu'à bord de variantes blindés et armées (de Canon-Harpon à vapeur, le plus souvent) de ce véhicule. Les Gnomes sont actuellement en train d'essayer de mettre au point des machines volantes, mais pour l'instant, seuls quelques prototypes sillonnent le ciel.

C'est surtout dans le domaine militaire que le génie des Gnomes a su se développer : armes à poudre, armures mécanisées, armes de siège à vapeur, lance-flamme, bombes à main, sont autant d'exemples du génie destructeur des Gnomes.

L'aspect le plus impressionnant de la technologie Gnome est sans doute leur art des prothèses mécaniques. Les Gnomes sont en effet capable d'installer des membres totalement automatisés et reliés aux nerfs afin de pouvoir être commandé par leurs possesseurs comme si il s'agissait de véritables parties de leur corps.

Pour mesurer les choses, les Gnomes emploient des unités de mesure qui ne sont ni plus ni moins que celles que nous connaissons. Ils connaissent donc le mètre, le litre et le kilogramme.

Culture : Les Gnomes constituent un peuple très solidaire, où le sens du sacrifice est presque une religion. Pour faire avancer l'Art Mécanique, les Gnomes sont absolument prêts à tout. En plus de cela, les Gnomes sont presque toujours vicieux, sadiques, suspicieux, rancuniers et impitoyables, principalement envers les autres races que la leur qu'ils jugent indigne d'exister pour autre chose que servir de cobayes. Chez les Gnomes, les femmes sont cantonnées aux tâches domestiques et de reproduction. Elles ne sont d'ailleurs jamais formées à l'Art Mécanique, les Gnomes les jugeant inaptes à en comprendre les subtilités. Les hommes, eux, sont dès leur plus jeune âge envoyé à l'Académie, le centre de formation des Gnomes qui leur apprendra tout ce qui est nécessaire à leur caste, mais aussi les principes de l'Art Mécanique. L'éducation y est très stricte et très rigoureuse, martiale pourrait-on dire. A la fin de leur formation (les Gnomes ont alors 20 années), les jeunes académiciens reçoivent leur premier cercle, signe de leur intégration au sein de leur caste. Les jeunes filles, pour gagner leur premier point, doivent impérativement trouver époux. La société Gnome est polygame, les Hommes prennent autant de femmes qu'ils le souhaitent, ils n'ont cependant pas le droit d'avoir plus de femmes que de cercles. Pour prendre épouse, le Gnome doit obtenir l'autorisation du

père de son élue (rappelons au passage que les membres d'une caste doivent totale obéissance à leurs supérieurs hiérarchiques, ainsi par exemple si un guerrier de troisième cercle demande la main de la fille d'un autre guerrier de second cercle, celui-ci n'a pas le droit de refuser).

La fille, mais aussi la mère, n'ont aucune autorité en la matière. Les mariages se font indifféremment avec des filles issues de même ou de différente caste.

Les Gnomes mesurent et comptent tout. Ils ont la manie de vouloir tout répertorier, tout numéroter. Ainsi, il existe une caste des recenseurs dont la tâche est de tenir à jour les registres de naissance, de mariage et de décès des Gnomes. Les Gnomes sont aussi le seul peuple à avoir un système de calendrier. Ils ont observés les astres, et ont compris que la Terre Glacée tournait autour du soleil. Une année est composée de 250 jours. On compte deux saisons, l'Hiver et l'été, qui dure tout deux cinq mois. Chacun de ces mois est divisé en 5 semaines de 5 jours chacune. Les Gnomes, lorsqu'ils notent des dates, disent dans l'ordre les numéros du jour, de la semaine, du mois, indique enfin la saison puis l'année. Ainsi, si il est inscrit sur un registre "Décède le 3.2.3 Eté 141", cela signifiera que la mort a eu lieu le troisième jour de la seconde semaine du troisième mois de l'été de l'an 141. L'année de départ du calendrier Gnome est celle de leur bannissement de la Sous-Terre. Selon eux, nous sommes actuellement en l'an 147.

Economie : Les Gnomes possèdent une monnaie, " la pièce ". Il s'agit de petits morceaux de métal carrés, mesurant deux centimètre sur deux, et percer au milieu pour pouvoir les passer sur une tige de métal ou à une ficelle. Chaque chose à un coût, et chaque échelon hiérarchique d'une caste a le droit à un certain nombre de pièces établie par un quota, et versé mensuellement par la caste des banquiers, caste qui se charge également de gérer et de vendre les stocks de matière première aux commerçants, et qui prélève également un impôt à tout habitant de la cité.

Loisir & Art : Pour les Gnomes, la mécanique est un art. Pour eux, il n'y a rien de plus beau qu'un moteur en état de marche, ou qu'une chaudière fumante. Ainsi, les Gnomes aiment égayer leurs habitats de prouesses technologiques parfaitement inutiles, comme par exemple des mobiles mécaniques dont les sifflet sonnent toutes les heures par exemple.

Leurs enfants jouent également avec des objets mécaniques, petits véhicules à ressort ou orgues à vapeur. En effet, la musique n'est qu'un jeu pour les Gnomes, et est plutôt réservé aux enfants et aux femmes. Les Hommes, pour leur part, ne connaissent pas d'autres loisirs que ceux de manger, se saouler et concevoir de nouvelles inventions.

Alimentation : Les Gnomes mangent des plats élaborés, constitués aussi bien de viande que de légumes ou de fruits. Ils ne mangent presque que des aliments cuits et longuement préparé, jugeant " barbare " de manger un aliment dans sa forme primaire. Les Gnomes, grâce à d'exceptionnels alambics, fabriquent un nombre incalculable d'alcool différents, généralement très fort et très sucrés.

Magie : La magie des Gnomes n'en est pas vraiment une, en vérité, il s'agit d'une science. Mais dans un monde aussi primal que celui de *Cœur de Métal*, il n'est pas étonnant que leur Art Mécanique passe pour magique. Les Gnomes construisent donc des machines pour le moins incroyables, tirant partie de toute chose, devinant les propriétés physiques et chimiques avant même de les avoir expérimenté. C'est en cela que l'on peut parler de Magie des Gnomes, car leur sens de l'invention tient du surnaturel tant ils ont d'intuition en la matière. Les Technomanciens sont certes à même de comprendre eux aussi le fonctionnement des machines Gnomes, et pourraient sans doute parvenir à les recréer à force de travail, mais ils ne réussiraient pas à en inventer par eux mêmes. Seuls les Gnomes semblent posséder ce génie créatif.

Rapport aux autres peuples : Les Gnomes sont en guerre avec tous les autres peuples. Leur contacts avec les Titans sont rares, mais ceux-ci sont toujours belliqueux car les Titans ont conservé de la rancune envers ceux qui les ont chassés de leur royaume. Les Gnomes chassent activement les Hommes car ils souhaitent éradiquer la race qui a mis fin à leur règne.

Les Gnomes ne souhaitent pas seulement tuer les Hommes, ils veulent surtout les faire souffrir, et pour cela ils envisagent de ré-entreprendre leur asservissement. Les gnomes kidnappent donc régulièrement des Hommes pour les ramener dans leur Cité des Vapeurs. Là, ils servent soit de cobaye pour les expériences, soit ils sont affectés aux mines de fer ou de charbon. Heureusement pour les Hommes, les Gnomes sont souvent bloqués chez eux par les attaques de Golems, ce qui les empêchent de mener une campagne de “ déshumanisation ” réellement efficace. D’ailleurs, il n’est pas rare que durant de longues semaines, des Gnomes partis “ chasser l’Homme ” se retrouvent coincés en dehors de leur cité assiégée. Obligés de survivre par leurs propres moyens, ces Gnomes risquent de subir la vengeance des Hommes qui les croiseraient en pareille position de faiblesse...

Les Golems

Apparence : Les Golems ressemblent à des armures totalement mécanisées et ornée de complexes motifs gravés à la surface de leur métal. De taille variable (les Golems sont loin d'être tous semblables), on pourrait croire que le golem ne se déplace que par la seule force de ses pistons et de sa mécanique, mais les deux lueurs vives qui filtrent de la fente de son heaume assurent le contraire. Ces "yeux" sont l'un bleu, l'autre orangé, et on dit qu'ils représentent les forces conjointes de la Glace et du Feu. Toujours est-il qu'il semble que le seul moyen de vaincre un Golem est de briser l'un de ses deux globes brillants, ce qui n'est pas mince affaire vu que la visière est étroite et que la magie semble inefficace contre eux. A l'inverse, le corps des Golems semble inaltérable face à tout ce qui n'est pas magique. Tué, le golem s'effondre sur lui même et ressemble à une simple carcasse de métal. Pour combattre, les Golems possèdent toujours une arme de corps à corps (hache, épée, masse, etc) et un bouclier. Dans l'un est serti un minuscule globe bleuté conférant un pouvoir de glace, dans l'autre un orangé fournissant la puissance du feu. A la façon des Archivistes, les Golems sont donc capable de déchaîner le pouvoir élémentaire, mais eux possèdent en même temps les deux formes.

Nom : Les Golems n'ont pas de nom. Ils n'en ont pas besoin. D'ailleurs, ils ne parlent pas.

Organisation : Les Golems sont dirigés directement par Terre qui voit et entend toute chose. Ils sont l'expression de sa puissance, et font exactement tout ce qu'elle leur demande de faire. Les Golems sont nombreux, mais il ne peut en exister de nouveau. Alors, lorsqu'un vient à mourir, Terre envoie d'autres golems chercher sa dépouille. Une fois ramené à la Sous-Terre, les golems réparent son métal et Terre ranime ses globes de pouvoir, lui redonnant vie. On peut donc dire que les Golems sont immortels.

Culture : Les Golems n'ont pas de culture : ce ne sont que des serviteurs, des exécutants d'une volonté divine. Ils sont comme des robots, et ne connaissent donc aucun sentiment. Toutes leurs actions leur sont dictées directement par Terre.

Technologie : Les Golems sont le fruit de la Technomancie, ils sont donc entièrement mécanisés mais mûs par une énergie magique.

Habitat : Les Golems vivent dans la Sous-Terre. Ils détruisent toutes les créations des Gnomes et s'évertue à reboucher les tunnels creusés par les Titans. Ils cherchent à rendre à Terre son aspect d'origine, celui dans lequel elle a enfanté les trois peuples.

Economie : Les Golems n'ont besoin de rien, et si il leur fallait quelque chose, Terre leur dirait où aller le prendre.

Alimentation : Les Golems ne connaissent ni la faim, ni la soif.

Loisir & Art : Les Golems ne pratiquent pas d'art à proprement parler, mais lorsqu'ils ont à réparer un de leur semblable, ils reconstituent à l'identique les gravures d'origine de celui-ci, comme si elles avaient une profonde signification et importance.

Magie : Les Golems pratique, comme les Hommes, la Technomancie, l'art d'éveiller le pouvoir des éléments à partir d'un corps mécanique.

Rapport aux autres peuple : Terre a demandée aux Golems de détruire tous les Gnomes mâles adulte pour les punir de leur folie destructrice de nature. En ce qui concerne les Hommes, elle se contente de faire éliminer ceux qui sont particulièrement malfaisant. Enfin, elle laisse pour le moment les Titans en paix car ils semblent être en train de rentrer dans le droit chemin.

_ Approchez mes enfants, approchez. J'ai une histoire à vous raconter.

À son appel, tous les enfants de la Grande Tente vinrent s'asseoir en arc de cercle face à l'Ancien. Repliés sur eux même et pelotonnés les uns contre les autres, ils cherchaient la position la plus confortable pour affronter la froideur environnante et pouvoir apprécier au mieux le récit du vieil homme. Lorsque tous furent installés, l'Ancien alluma sa pipe et en tira une courte bouffée, comme pour s'assurer de la qualité de son herbe à fumer. Manifestement satisfait, il pouvait enfin commencer.

_ Mes enfants, vous a-t-on déjà raconté l'origine de notre peuple ? Vous a-t-on expliqué où nous vivions avant de rejoindre les Terres Glacées ?

Les enfants se regardèrent les uns les autres pour s'assurer qu'ils étaient tous dans le même cas, et une fois qu'ils virent qu'ils l'étaient, ils firent à l'unisson " non " de la tête. L'Ancien les jugea d'un œil amusé, tira une nouvelle bouffée, puis reprit son récit.

_ C'est bien ce que je pensais... Sachez donc, mes enfants, qu'autrefois les Hommes vivaient sous terre, dans d'immenses galeries aménagées pour héberger des milliers et des milliers d'âmes. Il faisait bon vivre dans ses souterrains, car la température est toujours clémentes dans les profondeurs, et il n'y vit pas d'aussi terribles prédateurs que ceux que nous avons à affronter chaque jour pour survivre. La nourriture n'y est pas rare, l'eau n'y est pas glaçon, en deux mots, la vie y est douce...

L'ancien prit le temps de regarder le visage rêveur de son jeune auditoire avant de poursuivre.

_ Oui, la vie y est douce pour ceux qui y vivent dignement. C'était le cas des Titans, qui étaient seigneur et maîtres de ces lieux. C'est sous leurs ordres que l'ensemble de ce monde souterrain fut creusé. Mais si tout était conçu pour leur propre confort, ce ne sont pas eux qui ont maniés pelles et pioches, non, cette tâche ingrate fut la corvée des Gnomes, mais aussi la notre, celle des Hommes. Vous l'avez compris mes enfants, nous n'étions que des esclaves au service des Titans.

Le visage des enfants était devenu confus, presque anxieux, tout juste égayer du vague sourire de celui qui se raccroche encore à l'espoir que son malheur puisse n'être qu'une mauvaise plaisanterie.

_ Oui mes enfants, nous étions esclave. Esclave de ses tyranniques Titans, qui n'hésitaient ni à nous faire travailler jusqu'à la mort, ni à se nourrir de nos chair lorsque celle-ci nous surprenait. Les Gnomes, je dois le dire, ne connaissaient guère meilleurs sort. Leur petite taille faisaient d'eux des mineurs tout désignés et ils ruinaient leurs existence à étendre l'insensé territoire de ses titans avides d'espace.

Ainsi passèrent des siècles et des siècles, ainsi débuta notre peuple sur cette terre.

A nouveau, l'Ancien s'accorda une longue bouffée d'herbe à fumer, tout autant pour reposer sa voix que pour laisser le temps à son petit public de se remettre de ce qu'ils venaient d'apprendre.

_ Mais cette suprématie ne dura pas. Les Titans, trop habituer à régner sans partage, finirent par devenir gras et mou. Leur force, conjuguée à leurs pouvoirs runiques, font d'eux, comme vous le savez bien, des êtres particulièrement redoutable. Redoutables, certes, mais pas invincibles. Eux, pourtant, commirent l'erreur de le croire, et ils finirent par ne plus surveiller du tout les agissements de leurs serviteurs. Pourtant, dans l'ombre de leurs tunnels, grandissait la puissance qui mettrait fin à la dictature des titans...

_ Bien fait ! A mort les Titans !

L'ancien ne put s'empêcher de sourire à l'écoute de cette remarque hargneuse émise par le plus petit de ses spectateurs, Millan, le fils du chef du clan. Le vieil homme, en signe d'approbation, lui lança un clin d'œil amusé, clin d'œil qui ne manqua pas de provoquer un rougissement de fierté chez le petit bonhomme.

_ Non, les titans ne furent pas tués, mais simplement chassés de leurs propres galeries par ceux qu'ils avaient toujours crû être les plus pathétiques des êtres : les Gnomes.

Les Gnomes, secrètement, étaient parvenus à développer leur Science Mécanique, et ils construisirent avec les armes nécessaires à combattre leurs maîtres. Pris par surprise par une si surprenante puissance de frappe, les Titans furent bannis hors de leur demeure, condamné à errer sur les Terres Glacées de la surface.

On pourrait alors penser qu'à présent affranchis des Titans, Gnomes et Hommes, anciens compagnons de misère, organiseraient ensemble leur nouvelle vie d'être libres... Mais il n'en fut rien. Les Gnomes avaient été rongés par les années de souffrance, et leur cœur était devenu aussi froid que le métal de leurs armes. Ils ne libèrent pas les hommes. Au contraire, ils les gardèrent comme esclaves personnels. Ainsi, pour les Hommes, seule la nature de leurs bourreaux avait vraiment changée, et, encore une fois, ils durent se plier à une volonté qui n'était pas leur. Il n'était nul besoin d'étendre le réseau de galerie entrepris par les Titans, celui-ci était déjà bien trop grand comme cela, mais ce n'est pas pour autant que les Gnomes n'avaient plus de projet à réaliser. Ils entreprirent une œuvre peut-être plus ambitieuse encore ; celle de mécaniser entièrement le Sous-Monde. Ils forcèrent les hommes à placer d'innombrables tuyauteries tout au long des parois afin de pouvoir profiter en toute part de la chaleur et de la puissance de la vapeur, ils firent construire d'énormes forges qui coulaient le métal nécessaires à leurs constantes inventions, et ils inventèrent même " le train ".

_ Le quoi ?

_ Le train, jolie fillette !

L'Ancien avait répondu sans regarder qui lui avait posé cette question, et il le regretta lorsqu'il se rendit compte qu'il s'agissait de Dunelia. La jeune fille s'était faite crevée un œil par un Kroax la saison passée, et depuis, la moindre allusion à son physique l'affectait amèrement. D'ailleurs, elle était déjà au bord des larmes... C'est alors que l'Ancien vu Millan se lever pour aller se blottir contre la jeune fille. Sans rien dire, le petit bonhomme posa sa tête contre celle de Dunelia, puis, avec une douceur mesurée insoupçonnable de la part d'un si jeune enfant, il caressa la longue chevelure de la malheureuse fillette. Bien vite, elle se calma, adressant un regard plein de gratitude au jeune fils du chef. Il ne faisait doute pour personne que lorsque viendrait son heure, Millan serait un grand chef de clan.

_ Le train est une bien étrange machine : il se constitue de toute une série de chariots attachés entre eux et tirés par un unique... Par un unique chariot spécial qui grâce à la puissance de la vapeur avance tout seul et traîne avec lui tout ce qu'on lui attache. Les trains sont incontrôlables, on peut seulement leur demander d'avancer ou de reculer. Alors pour être sûr qu'ils aillent où on souhaite, on les pose sur des " rails ", des lignes de métal qui leur imposent la route à suivre. L'avantage des trains, c'est qu'ils vont très vite, et qu'ils peuvent transporter beaucoup de chose à la fois, et grâce à lui, il fut beaucoup plus facile de voyager d'un bout l'autre du gigantesque Sous-Monde... Mais pour le construire, lui, et son réseau de rails, il fallut des décennies et des décennies de travail acharné des Hommes, et nombreux furent ceux qui perdirent leur vie avant de voir fonctionner ce pourquoi il ruinaient leur santé. Pourtant, ce ne fut pas le train qui coûta le plus de vie aux Hommes...

L'Ancien, encore une fois, pris le temps de fumer avant de poursuivre son histoire.

_ Non, le plus atroce outrage que les Gnomes firent à notre peuple, c'est de tester sur nous leurs plus folles inventions. Toutes leurs expérimentations furent faites sur nos chairs ; c'est en nous tuant qu'ils surent que leur tromblons étaient mortels, en nous empoisonnant qu'ils apprirent à porter des masques pour ne pas subir les effets néfastes de leur technologie, en nous mutilant qu'ils finirent par mettre au point leurs prothèses mécaniques... Nous n'étions rien pour eux, pas même des bêtes, car même les bêtes ne sont pas ainsi torturées.

Les enfants étaient partagées entre la haine et l'horreur, tout particulièrement dans les

yeux du petit Millan brûlaient les flammes ancestrales de la vengeance.

_Cela ne pouvait plus durer, et les Hommes décidèrent de se rebeller. Pour se faire, ils se rangèrent tous derrière ceux qu'on appelle aujourd'hui les Archivistes. Les Archivistes étaient déjà à l'époque les gardiens de la mémoire, les porteurs de connaissances. Les Gnomes avaient fait une première erreur en épargnant ceux qui avaient servi de scribes aux Titans, ceux qui avaient consigné en de précieux ouvrages l'énorme pouvoir de Mère Glace et de Père Feu.

Mais ils firent une erreur bien plus grande encore en confiant à ses mêmes scribes la tâche de consigner leur propre savoir, car c'est ainsi qu'au fils des copies, les Archivistes finirent par s'imprégner du savoir Mécanique, en plus du savoir Runique qu'ils avaient précieusement conservé. Certes, les Archivistes ne sont pas capables comme les Titans de créer l'énergie à partir de leur corps, pas plus qu'ils ne peuvent rêver la Mécanique comme le font les Gnomes, mais ils ont un pouvoir tout aussi grand, plus encore, celui de donner vie au métal. Ils sont les Technomanciens, ceux qui savent faire naître la puissance des runes d'une source mécanique.

Pour combattre les Gnomes, les Archivistes mirent secrètement en place une armée de Golems, des Armures mécanisées se déplaçant uniquement par la force conjointe du Feu et de la Glace. Nul ne sait comment ils parvinrent à unir les forces opposées de Père et Mère, pas même les Archivistes d'aujourd'hui qui ne savent comment à pu se produire ce prodige.

Toujours est-il qu'ils le firent, et ainsi, ils donnèrent vie à la puissante des formes de vie.

Les Golems eurent tôt fait de chasser les Gnomes, qui, tout comme les Titans, n'eurent d'autre choix que d'abandonner les tunnels pour la dureté des Terres Glacées. Malheureusement pour les Hommes, les Golems n'étaient au service de personne ; ils avaient leurs propres volontés, leur propre désir. Aussi, après avoir chassé les Gnomes, ils bannirent pareillement les Hommes de ce qui était devenu leurs galeries.

Comme vous pouvez le voir, mes enfants, l'Homme paya bien cher son droit à la liberté, et n'eut le droit à aucune compassion de la part de ses fils Golems. Pourtant, nous n'avons pas à pleurer de ce sort, car désormais nous sommes libres, nous n'avons plus à servir le moindre maître. C'est à nous désormais de construire le destin que nous désirons.

Voilà, j'ai fini... Aller vous coucher les enfants, mais n'oubliez jamais ce que je viens de vous raconter !

Les enfants embrassèrent un à un l'ancien puis partirent se mettre au lit. Seul demeura Millan, qui semblait attendre d'être seul avec l'Ancien. Et en effet, dès qu'il ne resta plus que lui, il vint murmurer à l'oreille du vieillard...

_Ancien, ce que tu dis est peut-être vrai, mais j'ai entendu de mon père une autre histoire sur les Archivistes. Il dit que ce sont les Golems qui se sont servis d'eux, et pas l'inverse. Les Archivistes n'ont fait qu'éveiller ce que jamais ils ne pourront comprendre. Il dit aussi que Terre en veut à toute les races : elle en veut aux Titans d'avoir déchiré son ventre, elle en veut aux Gnomes d'avoir empoisonné ses poumons, et elle en veut aux Hommes de n'avoir rien fait.

Mon père dit que les Golems sont les guerriers de Terre, et que leur but est de détruire les trois races, car aucune ne s'est montrée digne d'exister. Il dit qu'être chassé des tunnels n'est que le début, mais que la fin ne sera complète que dans la mort de tous. Il dit que nous sommes condamnés, que tout est vain, et qu'aujourd'hui notre seul véritable devoir est de vivre le plus de bonheur possible... Ancien, que dois-je penser de cela ?

_Tu dois penser que ton père a ses raisons d'être si amer. Tu dois penser aussi qu'il est un homme sage, et qu'il ne parlerait pas pour rien dire. Tu dois penser également que tu t'es montré digne de ton sang en venant me parler de cela discrètement plutôt que de le faire devant tout tes frères de clan. Enfin, tu dois penser que certaines vérités doivent être su par certains, mais ignorées de tous les autres.

_Je comprends, Ancien... Je comprends. Bonne nuit.

_Bonne nuit, jeune Archiviste.

Systeme de jeu

Principes de base

Chaque individu est déterminé par 6 caractéristiques principales, qui reflètent l'ensemble de ses aptitudes naturelles pour chacune des facettes de la vie sur la Terre Glacée.. Il s'agit en quelques sortes des capacités bruts du personnage, de son potentiel. Un score de caractéristique sera en effet à la base de tous les tests que les personnages auront à effectuer.

<i>Score</i>	<i>Interprétation du potentiel</i>
3	Nul
4	Faible
5	Moyen
6	Bon
7	Exceptionnel

A chaque caractéristique sont associées 5 compétences qui viennent définir l'acquis du personnage, les domaines spécifiques où il s'est particulièrement perfectionné, ou, au contraire, ceux qu'il n'a absolument pas développés. Les compétences viennent apporter leurs bonus à la caractéristique à laquelle elles sont rattachées lorsque des tests qui les concernent tout particulièrement.

<i>Score</i>	<i>degré de maîtrise</i>
+0	Non-initié
+1 +2	Débutant
+3 +4	Confirmé
+5 +6	Professionnel
+7 +8	Expert
+9	Maître

Lorsqu'un test est nécessaire, vous devez déterminer la compétence qui est selon vous la plus appropriée. Par exemple, pour voir si un joueur parvient à grimper en haut d'un arbre gelé, ce sera sans aucun doute la compétence " Escalade " qu'il faudra employer.

" Escalade " est une compétence qui dépend de la caractéristique " Athlétisme ". Pour connaître les chances de base de l'individu lors de ce test, il faut donc additionner ses deux scores respectifs.

Par exemple, un Chasseur avec " Athlétisme : 5 " et " Escalade : +3 " aura un score total de 8.

Si aucune compétence n'avait été appropriée, on aurait alors choisi une caractéristique et ensuite multiplié par 2 pour obtenir le score nécessaire au test.

Ce score se verra sans doute modifier par la difficulté de l'action entreprise. En effet, il existe pour une même activité des conditions plus ou moins complexes de réalisation. Il est par exemple plus aisé d'escalader une échelle qu'un arbre, pourtant, ces deux actions relèvent de la même compétence escalade. Afin de représenter cet état de fait, vous êtes invité, à chaque fois que vous demandez un jet de dé, à choisir préalablement une difficulté adaptée sur la table suivante, et à en appliquer les modificateurs (choisissez d'abord une dureté, puis un modificateur dans la fourchette proposée).

<i>Difficulté de la tâche</i>	<i>Modificateur au score</i>
Enfantine	+8 et +
Simple	+3 à +7
Courante (par défaut)	-2 à +2 (+0)
Difficile	-7 à -3
Extrême	-8 et -

Une fois ce choix fait, on adapte le score "de base" de l'individu pour obtenir le score définitif qui sera pris en compte lors du test.

Partant du principe que l'ascension d'un arbre gelé est difficile, vous pourrez par exemple choisir de donner un modificateur de -4 au chasseur cité précédemment, faisant chuter son score de 8 à 4.

Pour savoir si un test est une réussite ou pas, il faut comparer le résultat du jet d'un D20 au score mobilisé :

- _ Si le résultat obtenu est **inférieur ou égal, c'est une réussite.**
- _ Si le résultat obtenu est **supérieur, c'est un échec.**

Dans l'exemple donné précédemment, le Chasseur réussira donc son ascension si il obtient avec son dé un score égal ou inférieur à 4. En revanche, un score de 5 ou plus montrera qu'il n'y est pas parvenu. Autrement dit, ce n'est pas gagné...

Les Qualités de réussite

Il est souvent intéressant de pouvoir évaluer la qualité d'un jet de dé, afin de mieux restituer la tournure de l'entreprise. En effet, si il est bien de savoir si notre Chasseur est arrivé en haut de son arbre, il est encore mieux d'avoir une idée du temps qu'il a mis, des difficultés qu'il a rencontré, etc...

Pour cela, *Cœur de Métal* propose un système de qualité de réussite lié à la lecture direct du dé. Pour connaître l'ampleur d'une réussite (et seulement d'une réussite, voir plus loin pour le cas des échecs), vous pouvez vous référer à la table suivante :

<i>Résultat du dé</i>	<i>Interprétation de la réussite</i>
1-2-3-4	Pauvre Réussite
5-6-7-8	Simple réussite
9-10-11-12	Belle réussite
13-14-15-16	Spectaculaire réussite
17-18-19	Divine réussite

En vous basant sur cette table, il vous sera plus aisé d'interpréter l'issue d'un jet de dé, et

d'étayer en conséquence votre narration :

Une **pauvre réussite** indique une réussite in extremis, souvent obtenue au prix d'efforts supérieurs au rendement obtenu. Bien que cela ne soit jamais glorieux, cela suffit la plupart du temps.

Une **simple réussite** est une réussite banale, sans éclat particulier mais sans conséquence fâcheuse non plus. On obtient ce que l'on voulait, tout simplement.

Une **belle réussite** est signe d'un certain panache, d'une grande aisance et d'un résultat plus que satisfaisant. Il s'agit d'un résultat toujours satisfaisant, qui donne matière à compliments.

Une **spectaculaire réussite** est particulièrement impressionnante, et inspirera un profond respect. Ces conséquences sont au-delà de toute espérance, et marqueront grandement ses témoins.

Une **divine réussite** tient du miracle, et on parlera d'elle des années plus tard encore. L'exploit réalisé était inconcevable, et laissera pantois tous ceux qui y assistent.

Comme vous pouvez le constater, seul les individus les plus doués peuvent prétendre aux meilleures réussites, ce qui est somme toute logique

Les échecs, eux, ne sont pas quantifiés aussi précisément. On se contente de distinguer les échecs catastrophiques (obtenu sur un **20** au dé. Il est à noter d'ailleurs qu'un 20 est toujours un échec), des échecs simples (tout autre score donnant lieu à un échec).

Les **échecs simples** ont les conséquences fâcheuses "attendues" par la non-réussite d'une entreprise, alors que les **échecs catastrophiques**, eux, se montrent particulièrement honteux et conséquents.

Par exemple, pour reprendre encore une fois l'exemple du chasseur et de son arbre, un échec simple indiquera juste que l'individu ne trouve pas de prise et reste au bas de l'arbre, alors que l'échec catastrophique précisera sans doute une chute douloureuse durant l'ascension.

Jets d'opposition

Souvent, deux individus (ou davantage) auront à opposer leurs compétences. C'est notamment le cas lors d'un bras de fer. Dans ce cas là, chacun des opposants fait un jet sous son propre score, et on compare en suite les qualités de réussite obtenues. Celui qui obtient la meilleure l'emporte.

Dans ce cas précis, il est utile de savoir que plus un score obtenu est élevé, plus il est "complet".

On entend par là qu'entre deux réussites de même catégorie, la plus complète est celle présentant la valeur de la plus élevée.

Par exemple, bien qu'un "9" et un "11" obtenus indiquent tous deux de belles réussites, le "11" est tout de même supérieur au "9". Dans le cas d'un duel, c'est donc celui qui a obtenu "11" qui l'emportera.. Toutefois, sa qualité de réussite finale ne sera que de "2", car dans le cas où les deux individus ont réussis leurs actions, la qualité de réussite finale de celui qui remporte l'opposition est égale à l'écart entre sa réussite et celle de son adversaire.

Pareillement, lorsque deux individus ratent leurs jets, le score le plus élevé indique celui qui a obtenu le fiasco le plus complet.

Ainsi obtenir un "17" est pire qu'un "12", même si cela ne change rien la plupart du temps, seul les "20" indiquant un échec catastrophique.

Une égalité lors du jet indique également une égalité en jeu. Aucun n'est parvenu à prendre le dessus.

Les actions prolongées

Certaines actions ne s'accomplissent pas dans l'instant, et nécessitent une longue implication pour venir à leur terme. Lorsque le temps de réalisation représente un intérêt ludique, vous pouvez faire recours à la règle suivante : **l'individu doit totaliser X points de réussite pour venir à bout de son entreprise.**

Comme pour un test normal, le joueur fait des tests basés sur une de ses compétences. Mais cette fois-ci, un seul jet de dés ne suffira pas à résoudre l'action. Il faudra à chaque tour calculer son total de points de réussite pour savoir si oui ou non il vient de résoudre l'action.

Lorsqu'un jet est réussi, on marque un nombre de points de réussites égal au résultat du dé.

Donc, si on obtient un " 7 " lors d'une réussite, on ajoute 7 points à son total de réussite.

Lorsqu'un jet est un échec, on ne marque aucun point de réussite. (un échec catastrophique peut soit " disqualifier " le personnage pour de bon, soit simplement lui faire perdre tout ou partie de son total actuel de points de réussite, à la discrétion du meneur de jeu).

Chaque jet de dé possède une périodicité que le meneur doit choisir. Généralement il s'agit de tour de jeu, mais il peut très bien décider que chaque jet de dé représente une minute, une heure, etc...

Le total de points de réussite à obtenir est également laissé à l'initiative du meneur. Pour un test " standard ", 30 points semble être un total raisonnable, mais tout dépend en vérité de la nature du test entrepris.

On peut tout à fait concevoir des actions prolongées en opposition (dans le cas d'une course par exemple) Dans ce cas chaque protagoniste jette chaque tour, et en même temps, leur dé et note leurs éventuels points de réussite. **Le premier à atteindre le total exigé l'emporte.**

Comme les jets sont en fait en même temps, il est possible que deux individus atteignent le seuil en même temps. Alors est déclaré gagnant celui qui a le plus grand total lors de l'atteinte de l'objectif. Si là encore, il y a égalité, c'est que vraiment les protagonistes n'ont su se départager.

Les actions combinées

Parfois, certaines actions nécessitent la combinaison de deux compétences. C'est le cas par exemple d'une personne qui veut tirer à l'arc tout en chevauchant une Laineuse (ce qui relève aussi bien de la compétence " Equitation " que de celle de " Tir ").

Dans ces cas là, **on prend en compte uniquement le score le plus bas entre les deux scores considéré.** (on parle là du score " Caractéristique + Compétence ") Les modificateurs éventuels dû à la difficulté de l'action sont choisis en vue de l'ensemble de la situation, de façon globale.

Les actions collectives

Lorsque plusieurs personnes unissent leurs forces, c'est généralement pour des actions d'envergure. Dans ce cas, employez simplement les règles d'action prolongée, mais additionnez sur un même total les réussites de tous les participants.

Si la collaboration se fait pour un acte bref (ce qui est rare, mais arrive, par exemple, lorsque deux personnes unissent leurs forces pour renverser quelqu'un d'autre), déterminez d'abord l'individu le plus " fort " de l'équipe (celui qui a le meilleur total " caractéristique + compétence "). C'est sur lui que les autres s'appuieront, et c'est donc à lui qu'incombera la tâche de lancer le dé pour savoir si l'entreprise est réussie. Simplement, il recevra un bonus dû

à l'aide de ses coéquipiers, bonus qui se traduira par des modificateurs de difficulté plus favorables. (à la discrétion du meneur de jeu, en fonction de l'action, du niveau de ceux qui aident, etc...)

La Magie Runique, l'Art Mécanique et la Technomancie

Il serait trop compliqué de chercher à créer des règles spécifiques à des pratiques aussi complexes que la magie et la mécanique. Aussi nous contenterons nous de vous donner quelques conseils pour gérer leur utilisation au cours de vos parties.

La Magie : Théoriquement, la magie des Runes permet d'accomplir n'importe quelle chose liée à son élément. Par exemple, un mage de feu pourra envoyer des boules de feu, allumer une torche à distance, éteindre un incendie, donner la forme d'un danseur à une flammerole, etc... Tout est envisageable, et jusqu'à portée de vue. Toutefois, la magie est imprévisible, et ce n'est pas parce qu'on veut que cela réussisse forcément.

En terme de jeu, on gère les tentatives magiques comme de simples jets. Plus le joueur entreprend une action difficile, plus il subit de malus à son test. La qualité de réussite vous aidera à interpréter la tournure que prennent les choses. Par exemple, un Archiviste qui souhaite jeter une boule de feu et qui n'obtient qu'une pauvre réussite risque de ne faire guère plus que de roussir les cheveux de sa cible...

Quelque soit l'issue du jet, le lanceur perd un nombre de point de pouvoir égal au score obtenu sur son D20 lors du test. Lorsqu'il n'a plus de PP, le mage peut continuer de lancer des sorts, mais alors les pertes seront reportées sur les trois autres jauges de l'individu, c'est à dire à la fois ses PV, ses PE et ses PS. Tels est le prix que doit payer celui qui exige trop de la magie.

Tout Titan ayant au moins " Magie +1 " peut employer le pouvoir de la rune propre à son sexe. Les autres races sont incapables de magie, et n'ont donc pas accès à cette compétence. Seuls les Archivistes font exception à cette règle, mais leurs scores de magie ne leur servent qu'à identifier les actes magiques (" sentir " que l'origine d'une flamme est magique, par exemple), ou à employer leur objets runiques (voir plus loin).

La Mécanique : Là, c'est encore plus simple. Un premier jet de mécanique est nécessaire pour comprendre comment fonctionne l'objet. Ensuite, un autre sera demandé à chaque fois que l'objet sera employé, comme n'importe quelle autre compétence. Des jets de mécaniques sont en fait nécessaires pour tout ce qui touche aux objets technologiques (concevoir des plans de construction, savoir quels matériaux employer, réparer, employer, etc)

Les Gnomes sont la seule race à pouvoir inventer un objet mécanique. Ce sont d'ailleurs, hormis les Archivistes, les seuls à pouvoir posséder la compétence mécanique. Les Archivistes peuvent utiliser leur compétence pour comprendre le fonctionnement d'un objet, mais en aucun cas pour comprendre comment il a pu être construit et encore moins pour en inventer lui-même. Seuls les objets runiques sont maîtrisés par les Archiviste (voir plus loin).

La Technomancie : Il n'existe que quelques modèles d'objets runiques, dont voici la liste :

Le Marteau de Guerre

La Hache d'arme

L'Épée

La Lance

Le Gantelet

Le Plastron

Le Heaume

Le Tromblon

Le Bouclier

Les Lunettes Grossissantes

Tous existent à la fois en féminin (avec une Rune de Glace) et en masculin (avec une Rune de

Feu).

Tous ces objets ont des looks éminemment technologiques. D'ailleurs, les construire et les réparer nécessitent des jets de mécanique (ainsi qu'un jet de magie pour "introduire" le pouvoir de la rune).

Ces objets peuvent être utilisés de façon normale, sans avoir besoin de mobiliser la compétence mécanique. Mais il est également possible de se servir d'eux pour employer la force de la rune qu'ils contiennent.

Les règles sont parfaitement identiques à celles de la magie "normale". Simplement, l'Archiviste ne peut faire de magie sans son objet runique (et seulement avec le sien, chaque Rune ne pouvant être activée que par leur propriétaire).

N'oubliez pas, lors de l'interprétation des tests de Technomancie, que les objets confèrent leurs propres propriétés à la magie. Ainsi, il sera sans doute plus aisé de manipuler des flammes au loin avec des Lunettes Grossissantes, mais il sera en revanche plus simple de faire des attaques de feu avec une Epée Runique, car il s'agit d'une arme, et que c'est donc dans sa "nature" d'attaquer.

Sachez, au passage, que la manifestation de la magie se fait toujours au travers de l'objet (glace qui jaillit du Tromblon, feu qui auréole le bouclier, etc)

Chance et Destin

Le destin représente la chance d'un individu, mais pas seulement. C'est plus que ça, c'est sa place au sein du tout, la signification réelle de sa vie. Mais personne ne peut à l'avance connaître le destin qu'on lui réserve... En termes de jeu, seuls les joueurs possèdent des points de destin. Ils commencent la partie avec un capital de 10 points.

Lorsque le meneur aura besoin de faire faire un jet de chance à ses joueurs, il leur demandera en fait de faire un test simple de " Destin ". En fonction de leur qualité de réussite, il interprétera leur sort. Mais avec leurs points, les personnages peuvent aussi tenter " un appel au destin ". Un appel au destin, c'est une demande de " prise de contrôle " partielle et temporaire de l'univers et de son déroulement. Durant l'espace d'un instant, le joueur va devenir meneur de jeu, afin de générer une situation propice au déroulement de sa destinée. Ils sont toujours en lien direct avec sa situation au moment où il fait appel au destin.

Pour connaître les conséquences d'un appel au destin, le joueur fait un test simple basé sur son score de destin. En fonction de la qualité de réussite qu'il obtient, il aura la possibilité d'influer plus ou moins sur son environnement. Notez **qu'à chaque fois qu'il y fait appel, le joueur perd un point de destin**, et ce quelque que soit l'issue de son test.

Pauvre réussite : le joueur ne peut que faiblement changer le déroulement d'une situation, mais cela peut tout de même changer totalement son destin. Par exemple, il pourra faire qu'une flèche qui est sensée le toucher en plein cœur ne fasse que le frôler, et si il s'évanouira, du moins, il survivra. Il s'agit toujours de changement " qui ne tiennent qu'à un fil ".

Simple Réussite : le changement commence à se faire quelque peu visible, plus surprenant. Par exemple un joueur pourra reconnaître au sein des Pillards qui veulent l'exécuter un ami d'enfance, et pourra donc tenter de le convaincre d'agir en sa faveur, ou bien la neige pourra se mettre à tomber pour couvrir ses traces aux yeux de ses poursuivants. Il s'agit d'événements favorables, mais plausibles et qui peuvent avoir l'air anodin.

Belle Réussite : Une belle réussite montrera une véritable volonté " des dieux " d'agir en la faveur du joueur. Un arbre s'écroulera juste au moment propice pour freiner la course d'un traîneau Gnome, ou bien la glace d'un lac gelé se brisera sous les pieds du Titan qui voulait porter le coup de grâce. Il s'agit d'une " chance incroyable ", d'évènements envisageables mais particulièrement peu probables.

Superbe Réussite : montrera quelque chose de tout bonnement incroyable. Subitement, le tueur sera pris de pitié, un saltepic viendra mourir au pied de l'affamé, etc... Ce sont des évènements incroyables, mais a priori par forcément divins.

Divine Réussite : ressemble tout bonnement à un miracle. Des Noirbecs viendront combattre au côté du personnage, la grêle touchera ses ennemis mais pas lui, etc. L'intervention d'un être divin ne pourra être nié.

Les points de destins perdus se récupèrent en accomplissant des actes particulièrement importants, en réalisant des choses qui ont " du sens ". En moyenne, les joueurs gagneront 1 point de destin par scénario, parfois aucun, mais jamais deux.

Création des Personnages

Vous trouverez dans ce chapitre toutes les règles nécessaires à la création technique d'un Archiviste. Pour ce qui concerne la description du personnage (physique, mental, social et moral) et la construction de son background (expériences marquantes, présentation de ses proches, de ses ambitions...), vous êtes invité à laisser les joueurs les construire comme ils l'entendent à partir de la description du monde de *Cœur de Métal* que vous leur aurez fait. A cette fin, relisez attentivement la présentation des Hommes, tout particulièrement l'encadré concernant les Archivistes, et faites en un résumé à vos joueurs. Un compte-rendu de l'introduction du Monde serait également une bonne idée. N'hésitez pas non plus à leur fournir, ou à leur lire, la nouvelle de ce début de chapitre pour compléter de façon vivante la présentation du monde de la Terre Glacée. Enfin, répondez à leurs éventuelles questions, mais sans tout de même trop leur dévoiler l'univers de *Cœur de Métal* qui doit garder certains mystères pour eux. Par exemple, les joueurs seront en droit d'attendre de vous une description rapide de l'apparence, du caractère cruel et des inventions les plus communes des Gnomes, mais rien de plus. Le reste, ils auront à l'apprendre par eux mêmes lors de leurs aventures.

Caractéristiques et compétences

Suit la liste des caractéristiques et des *compétences* qui leurs sont associés.

CONstitution : pour tout ce qui a trait à la force et la robustesse

Autorité : pour commander, intimider, rester ferme...

Magie : pour savoir canaliser, dompter ou absorber les flux de la magie.

Santé : pour résister à la fatigue, aux poisons, aux maladies...

Vigueur : pour soulever de lourdes charges, résister aux chocs physiques...

Volonté : pour résister à la peur, aux pressions psychiques, à la torture...

ComBaT : pour tout ce qui trait à l'art de la guerre

Bagarre : pour esquiver, se battre à main nue ou avec des armes de fortune.

Initiative : pour réagir vite.

Jet : pour lancer toutes sortes de projectiles.

Mêlée : pour combattre avec des armes de corps à corps.

Tir : pour viser avec des armes à distance.

RUSe : pour tout ce qui nécessite d'être vif d'esprit et attentif aux détails

Discrétion : pour dissimuler, se cacher, ne pas faire de bruit...

Esprit : pour déceler le mensonge, mémoriser, faire preuve de bon sens...

Orientation : pour se repérer, suivre une piste, analyser des empreintes...

Persuasion : pour mentir, séduire, négocier...

Vigilance : pour voir, entendre, remarquer des détails surprenant...

ATHlétisme : pour toutes les aptitudes physiques liées au mouvement

Acrobatie : pour se faufiler, garder son équilibre, faire des roulades...

Course : pour faire des sprint, des sauts...

Equitation : pour chevaucher, diriger un traîneau, faire de la luge...

Escalade : pour grimper une corde, un mur, une montagne...

Natation : pour nager, plonger mais aussi retenir son souffle

HABileté : pour toutes les tâches demandant de la coordination

Artisanat : pour bricoler, creuser une fosse, fabriquer un objet...

Doigté : pour faire des liens, crocheter, travailler avec précision...

Imiter : pour reproduire des gestes, des voix, des mimiques...

Loisir : pour jouer d'un instrument, pratiquer un jeu, dessiner...

Travail domestique : pour faire la cuisine, nettoyer, entretenir...

SAVoir : pour tout ce qui a trait aux connaissances

Culture : pour connaître les mœurs, les légendes, l'histoire....

Mécanique : pour comprendre, utiliser et réparer les machines issues de l'Art Mécanique

Médecine : pour reconnaître les maladies, soigner les blessures, préparer des poisons...

Nature : pour connaître les animaux, les paysages, les saisons...

Relations : pour connaître les gens, leurs réputations, leur vécu...

A sa création, un Archiviste reçoit un nombre de points de caractéristique dépendant de son âge : plus il est jeune, plus il aura de point. Cela reflète le fait que la rudesse de la Terre Glacée ronge les êtres au fil des années. En revanche, les personnages plus mûrs recevront un bonus de points de compétence, afin de refléter leur plus grande expérience.

Les scores de caractéristiques doivent être compris entre 3 et 7.

Une fois ses points placés, le joueur doit ensuite **répartir dans chaque catégorie de compétence un nombre de point égal à la caractéristique dont elles dépendent multiplié par deux**. Par exemple, un individu ayant la caractéristique "Ruse : 6" aura 12 points à répartir entre les cinq compétences qui lui sont rattachée. **Les compétences peuvent aller jusqu'à +9, et il n'est pas obligé d'investir des points dans chacune d'elle**. Si le joueur ne met aucun point, il note "+0" en face de cette compétence.

NB : Les compétences "Magie" et "Mécanique" étant particulièrement délicates à apprendre, **leur coût d'achat en points est multiplié par deux**. (Pour avoir "Mécanique : +5", cela coûtera donc 10 points au lieu de 5).

Consultez le tableau suivant pour savoir le nombre de point à répartir en fonction de l'âge de votre personnage, ainsi que le nombre de points bonus de compétence auquel il a le droit (les points peuvent être placé indifféremment sur n'importe quelles compétences. Il n'est toujours pas permis de dépasser "+9" avec ces points. Magie et mécanique coûtent toujours double.)

Age*	Points carac	Points comp
25 à 31 ans	35	+0
32 à 37 ans	34	+5
39 à 45 ans	33	+10
46 à 51 ans	32	+15
53 à 59 ans	31	+20
60 et +	30	+25

* L'âge est donné en années Gnomes. Grosso modo, 3 années Gnomes font deux années réelles. Sur la Terre Glacée, l'espérance de vie Humaine est d'environ 75 années Gnomes (soit 50 ans).

Caractéristiques secondaires

Il existe quatre “ jauges ” qui permettent de surveiller votre forme :

Les Points de Vie (PV): qui mesurent l'énergie vitale de l'individu. Chaque blessure en fait perdre. Lorsque on en a plus aucun, on meurt.

Les Points d'Endurance (PE) : qui mesurent le souffle de l'individu. La fatigue et la maladie en fait perdre. Tombé à 0 PE, on perd connaissance.

Les Points de Pouvoir (PP): qui mesurent l'énergie magique de la personne. Chaque fois qu'on fait appel à la magie, on en perd. Quand on n'en a plus, tout recours à la magie puise dans les trois autres jauges.

Les Points de Stabilité (PS) : qui mesurent la stabilité mentale de l'individu. Quand on subit du stress ou des événements traumatisants, on en perd. Tombé à 0, on sombre dans la folie.

Voici les formules de calcul des différentes jauges :

PV = (CON x 4) + Vigueur

PE = (CON x 4) + Santé

PP = (CON x 4) + Magie

PS = (CON x 4) + Volonté

Ainsi, un individu ayant “ Constitution : 5 ” et la compétence “ Vigueur : +3 ” aura 23 points de vie.

Traits de caractère

A leur création, **les personnages reçoivent trois traits de caractère.** Il s'agit d'aspects biens particuliers de leur caractère, qui définissent énormément la personnalité du personnage, qui sont ses signes distinctifs, ce qui fait de lui un être à part, ayant une identité propre.. On n'indiquera que les traits extrêmement développés, particulièrement remarquables. Certains individus n'en ont même pas, et c'est pour rendre les joueurs particulièrement “ différents ” qu'ils en reçoivent trois. Ces traits peuvent être à peu près n'importe quoi, ils sont simplement les points représentatifs, spécifiques, de l'individu. On les désigne généralement sous la forme d'une périphrase, ou d'une courte expression.

En terme de jeux, ces traits de caractères vont quelque peu modifier les chances de réussite de tout tests entrepris ayant un rapport avec eux. **Dans les cas où le trait représentera un avantage, il permettra de relancer un jet manqué, et dans celui où il s'avèrera négatif, il contraindra le joueur à relancer un premier jet réussi.**

Exemple : si le joueur a pris pour trait de caractère “ Bonne Bouille ”, il pourra relancer son dé si jamais il rate un jet de persuasion pour gagner la confiance de quelqu'un, en revanche il sera aussi forcé de rejeter un jet d'intimidation réussi, sa tête n'inspirant pas méfiance.

Les traits de caractère doivent toujours présenter cette dualité, un côté positif d'une part et un revers de médaille de l'autre. C'est au meneur de décider les traits qu'ils autorisent et ceux qu'il interdit.

NB : N'hésitez pas à donner à vos PNJ important un ou deux traits de caractère pour les personnaliser.

Matériel

Les personnages débute le jeu avec leurs habits, leur grimoire, de quoi écrire, leur objet runique (à condition qu'ils aient au moins +1 en Magie ET Mécanique, sans quoi ils ne sont pas Technomancien, ce qui n'empêche d'ailleurs pas d'être Archiviste), et... tout ce que le meneur acceptera de leur fournir !

Sachez toutefois qu'il n'est pas dans l'esprit de *Cœur de Métal* de posséder tout un attirail, et si vous confiez au joueur une monture, une arme et un sac pour ranger ce qu'ils trouvent, ce sera déjà beaucoup.

Points de destin

Les joueurs, afin de leur permettre d'élever leur destinée au-dessus de celle du commun des mortels, débutent le jeu avec 10 points de destin. (voir les règles "le Destin" pour savoir comment les employer).

L'expérience

Au fil de leurs aventures, les personnages des joueurs vont pouvoir faire progresser leurs personnages. Seules les compétences peuvent être améliorées, et d'un seul point à la fois. Le coût de la progression dépend du niveau de la caractéristique à laquelle est liée la compétence que l'on souhaite améliorer. Le coût est égal à (10-Caractéristique) point d'expérience.

N'oubliez pas que Magie et Mécanique exige deux fois plus de points pour être améliorées.

Exemple : Pour améliorer d'un point sa compétence d'escalade, un personnage qui a "Athlétisme : 6" devra dépenser 4 points d'expérience.

Un scénario rapporte en moyenne entre 5 et 15 points d'expérience, les points pouvant être conservés d'une fois sur l'autre.

Combat et Santé

Déterminer l'ordre d'initiative

Pour déterminer l'ordre d'initiative, **chaque protagoniste doit effectuer un test d'initiative** (avec des modificateurs éventuels dépendant de la situation : par exemple, des personnes pris en embuscade auront des malus).

Plus la qualité de réussite est bonne, plus le personnage agit vite. Deux scores égaux sur le dé indiquent que les actions sont simultanées. Le personnage ayant le meilleur score résout son action, puis le suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait agit ce tour.

Au début du tour suivant, on refait un nouveau jet, qui détermine les nouveaux ordres d'initiative. (on peut aussi, pour plus de fluidité, ne demander qu'un jet au début de la scène, et conserver les ordres d'initiative durant toute sa durée).

Au passage, sachez que par défaut, on considère qu'un tour dure 6 secondes.

Combat à distance

Le combat à distance se résout exactement comme un test normal : le meneur fixe un modificateur de situation (selon que la cible bouge, qu'elle soit proche, grande, etc...) puis le joueur fait un jet de Jet ou de Tir selon l'arme qu'il emploie.

Si il rate, il manque sa cible. Si il réussit, il la touche, infligeant des pertes de points de vie et d'endurance basées sur sa qualité de réussite (Voir " La Santé " pour plus de détails).

Combat au corps à corps

Les combats au corps à corps ne sont ni plus ni moins que des tests d'opposition. L'agresseur fait un jet de bagarre ou de mêlée selon l'arme qu'il emploie. Le défenseur choisit si il esquive (en faisant un test de bagarre) ou si il pare (avec mêlée, il faut une arme pour cela).

Si l'agresseur l'emporte, il inflige des dégâts en fonction de sa qualité de réussite (voir "Santé").

Si c'est le défenseur qui gagne, alors il évite la blessure.

Santé

1° Blessures de combat :

Pour connaître les pertes en **PV/PE** engendrées par les blessures de combat en fonction du type de l'arme employée et de la qualité de réussite obtenue par l'assaillant, consultez la table suivante :

Contondante, petite (poing)	1/2	2
Contondante, moyenne (bâton)	1	3
Contondante, grande (masse)	2	4
Contondante, immense (tronc)	3	5
Perforante, petite (dague)	2	1/2
Perforante, moyenne (épieu)	3	1
Perforante, grande (tromblon)	4	2
Perforante, immense (canon)	5	3
Tranchante, petite (couteau)	1	1
Tranchante, moyenne (hachette)	2	2
Tranchante, grande (épée)	3	3
Tranchante, immense (gd hache)	4	4

Le cas échéant, on arrondit à l'entier supérieur.

Exemple : si l'on obtient une "qualité = 5" lors d'une attaque avec un bâton, on fera perdre à notre cible **5PV** et **15PE** (parce qu'un bâton inflige des dommages égaux à la qualité de réussite en PV, et égaux au triple de cette même réussite en points d'endurance, comme indiqué sur le tableau au dessus)

Les protections, elles, à l'inverse, divisent les dommages que subit l'individu.

Fouurrures épaisses	-	2
Cuirasse	2	2
Cuir et anneaux	2	3
Plastron	3	3

Là encore, les dommages sont arrondis à l'entier supérieur.

Exemple : continuons avec l'exemple précédent et imaginons que l'agressé était vêtu d'épaisses fouurrures. Dans ce cas, il ne perdra au final que **5PV** et **8PE**.

2° Autres façons de souffrir :

Les flammes infligent des dommages croissants. Sur le coup, en fonction de la taille de la flamme, des dommages sont infligés, et ensuite, tant que la flamme n'est pas éteinte, la victime prend chaque nouveau tour des dommages égaux à ceux du tour précédent +1.

Exemple : par exemple un lance-flamme gnome fera perdre autant de point de vie que la qualité de réussite obtenue lors de l'attaque. Imaginons que le score obtenu soit " 7 ". Cela signifie que l'individu perdra 7 points au premier tour, 8 au suivant, 9 au suivant, etc...

La noyade fonctionne un peu comme les flammes, sauf qu'elle fait perdre points de vie ET d'endurance. Les dommages de base sont 1PV et 2PE au premier tour d'échec de natation, puis augmente d'autant chaque tour tant que l'individu n'est pas secouru.

Les chutes font perdre 1d20 points de vie et 1D20 points d'endurance par tranche de 3m. Un jet réussit en acrobatie permet de diminuer d'autant que sa réussite les dommages de la chute.

La fatigue se gère par des jets de santé. Tant qu'ils sont réussis, rien ne se passe, mais dès qu'ils sont manqués, ils provoquent une perte de points d'endurance égal au score lors de l'échec (par exemple, si on avait raté avec un jet de dés affichant 9, on perd 9 points d'endurance).

La peur fonctionne tout comme la fatigue, mais avec des tests de volonté et des pertes en points de stabilité. N'oubliez pas également que tout échec de jets de peur aura des conséquences néfastes immédiates (paralysie, tremblement, fuite...) Sachez aussi que le monde de *Cœur de Métal* étant particulièrement dur, il faut vraiment être confronté à quelque chose de terrible pour devoir faire un jet (torture Gnome, corps massacré par des bêtes, Horreur, etc...)

Le froid fonctionne exactement comme la fatigue, sauf que les points perdus sont répartis en deux part égal : une en points de vie, l'autre en point d'endurance, toutes deux arrondies au supérieur.

La maladie exige du malade de faire un test chaque jour de sa maladie, durant une période prédéterminée par le meneur de jeu. Le jet est un test de Santé. Le meneur applique les effets de la maladie en fonction de la qualité obtenue au test et, bien sûr, de la maladie considérée.

En général, le malade perdra un nombre de point d'endurance égal au score de son éventuel échec divisé par deux. Lorsqu'il n'a plus de points d'endurance, les pertes deviennent en points de vie.

Toutefois, il existe tant de maladies et aux symptômes si divers que cette règle ne saurait en aucun cas être générique. La maladie le plus " fameuse " de la Terre Glacée est le Malventre, maladie qui débute par de simples constipations puis qui fini par l'implosion des entrailles... Elle touche tout particulièrement les enfants sous-alimentés.

Le poison exige lui aussi un test de Santé à la difficulté variant en fonction de la virulence du poison et de la dose administrée. Comme pour les maladies, il en existe une infinité de formes. En guise de règles générales, nous vous conseillons de suivre le principe suivant : si l'individu réussit son jet, le poison n'a eu aucun effet grave sur lui. Si il rate son jet, il subit des conséquences proportionnelles au score de son échec. Par exemple, un meneur pourra décider qu'un poison infligera la perte de 2 points de vie par point d'échec. Ainsi, si la victime rate son jet en obtenant un 13, elle perdra 26 PV.

3° Guérison :

Un jet de médecine réussit redonnera “ qualité de réussite ” points de vie. Bien sûr, des conditions favorables/défavorables de soins influencent la difficulté de ce test. On ne peut tenter qu'un seul jet par tranche de 4 heures (les journées des Terres Glacées font comme les nôtres 24 heures).

On récupère aussi de façon naturelle au rythme suivant :

Repos de 4h : (Con+Vigueur) 2 PV / (Con+Santé) 2PE / (Volonté)PS / (Con+Magie)PP

Activité calme 4h: (Vigueur) 2 PV / (Santé) PE / (Con+Volonté) PS / (Magie) PP

Activité agitée 4h: (Volonté) 2 PS

Aventure amoureuse

Présentation

Ce scénario très simple et particulièrement court est tout particulièrement indiqué pour une première partie de *Cœur de Métal*, car il a le mérite d'introduire de nombreux aspects du jeu tout en proposant une intrigue classique, parfaitement représentative du quotidien des Archivistes.

Dans cette aventure plutôt linéaire (qui devrait même convenir à des débutants du jeu de rôle), vos joueurs, tout d'abord conviés à enquêter sur une banale fugue d'amoureux, vont vite se retrouver entraînés dans un mouvementé jeu de piste dont la survie d'une jeune fille dépendra. Le cadre de ce scénario est Blanc-Bois (dans les environs du Petit Pic), une petite forêt située dans une région relativement clémente de la Terre Glacée, et particulièrement éloignée de la Cité des Vapeurs. Par défaut, on considérera que cette aventure se passe au cours de l'été 147 du calendrier Gnome, mais cela n'a à vrai dire aucune incidence.

L'Histoire

Emalynn et Borann, tous deux membres du clan des Dresse-Griffeux, sont tombés amoureux l'un de l'autre. Bien sûr, cette union incestueuse (la loi des Hommes ne tolère pas les unions entre deux membres d'un même clan) ne plaît pas du tout à la mère de la jeune fille, aussi veille-t-elle à ce que sa fille ne revoie jamais le jeune homme. Pour cela, elle n'hésite pas à aller le voir et à le menacer de bannissement du clan si il persiste à voir sa fille. Emalynn et Borann, bien que s'aimant toujours, décident donc de mettre fin à leur relation.

Telann, un garçon au physique ingrat, membre du clan des Chasse-Saltepic, est lui aussi amoureux d'Emalynn, et il ne cesse de le lui répéter. Mais Emalynn n'a que faire de ce jeune homme laid et pénible, aussi repousse-t-elle chaque fois ses avances.

Alors, Telann décide de l'enlever "pour la forcer à l'aimer". Il quitte son camp en pleine nuit, bravant le risque de croiser une Horreur, et se rend au campement des Dresseurs (qui ne se trouve qu'à quelques heures de marche). Pénétrant discrètement dans la tente de la jeune fille, il la bâillonne et l'emmène sur son épaule, comme si il s'agissait d'une prise.

Alors que Telann avait presque quitté les abords du campement, Borann entraperçoit sa silhouette, et, intrigué, décide de le suivre sans prévenir personne, juste accompagné de son Griffieux domestique. Lorsque le jeune Dresseur se rend compte de ce qui est en train de se passer, il se rue sur Telann, et un combat à mort commence entre les deux hommes. Telann en sortira vainqueur, non sans avoir perdu son couteau lors de cette lutte. Ne sachant que faire du cadavre de son rival, il l'enterre sur place, aussi profondément que ses forces et ses mains seules lui permettent.

Repartant avec "son butin", Telann a le malheur de croiser, au beau milieu d'une clairière, trois Gnomes en train de réparer tant bien que mal leur traîneau à vapeur (en vérité, ils sont quatre, l'un d'entre eux étant resté aux commandes de l'engin en cas d'urgence). Telann essaye de les contourner discrètement, mais les débattements d'Emalynn attire sur lui l'attention des Gnomes. Ceux-ci ont tôt fait de le rouer de coup, et de le clouer à un arbre "pour

lui apprendre à être une pourriture d'Homme". Quand à la fille, les Gnomes décident de l'embarquer à bord de leur machine de métal.

Il faut savoir que ces Gnomes sont en mission pour la toute récente caste des cartographes. On leur a demandé d'aller toujours en ligne droite, droit devant eux, afin de connaître exactement la circonférence de la Terre Glacée (les Gnomes ont l'intime conviction que leur planète est ronde, et ils n'ont pas tort !). A présent, cela fait presque trois mois que les Gnomes sont partis, et ils commencent à souffrir grandement de leur voyage (matériel de plus en plus délabré, munitions manquantes, peur de s'être perdu, nostalgie de leur vie à la Cité...). Ils étaient en train de réparer une avarie mineure de leur chaudière à bois lorsqu'ils ont surpris Telann et sa captive. Lui, ils l'ont laissé sur place, mais elle, il ont préféré l'embarquer : cela fait des semaines qu'ils désespèrent de revoir une femme gnome, et ils se disent qu'à défaut, une humaine suffirait à assurer leur "hygiène sexuelle"...

Mais les Gnomes n'auront jamais le temps de profiter de leur captive. Peu de temps après l'épisode de la clairière, ils tombent de nouveau en panne. Sortant pour vérifier de quoi il retourne, ils se rendent compte –mais trop tard– que leurs chenilles ont été gelées par magie, et qu'il s'agissait d'une embuscade. ViveNeige, la femelle Titan qui a organisée seule ce guet-apens, a tôt fait de mettre en pièce les Gnomes et de les dévorer. Découvrant la jeune Emalynn, elle décide d'en faire sa servante personnelle et l'emporte dans sa grotte, située juste à côté d'ici.

Et c'est le lendemain que l'aventure commence...

Première partie : Le Village des Chasseurs

Au fil de leurs pérégrinations, vos joueurs sont arrivés au campement des Chasse-Saltepic. Composé de plus de vingt tentes et de près de cents personnes, le clan des Chasse-Saltepic est résolument prospère. Comme toujours, les Archivistes seront chaleureusement accueillis et on aura tôt fait de leur proposer nourriture et tente pour se reposer. Et comme toujours, les représentants du village attendront qu'ils soient en pleine collation pour venir leur exposer leurs problèmes ! Toutefois, les Chasseurs n'auront pas grand chose à signaler. Le seul fait quelque peu marquant à être exposé sera l'attaque d'un jeune homme par des Gnomes, chose quelque peu surprenante à pareille distance de la Cité des Vapeurs. Mais le jeune chasseur ayant survécu, il sera toujours possible de l'interroger une fois le repas terminé...

Telann dors pour le moment. On devine qu'il n'a jamais été beau, mais là, ses blessures n'arrangent rien. Il est dans un piteux état : il a le visage tuméfié et a les poignets et les chevilles couvertes de bandages. "On l'a r'trouvé cloué à un arbre, près de la Petite Trouée" expliquera Derk, l'un des chasseurs qui ont découvert le corps torturé du jeune homme, et actuellement occupé à lui sculpter le manche d'un nouveau couteau "Parce qu'il a perdu l'sien cont' les Gnomes, alors comme j'sais qu'il l'aimait bien, j'lui en r'fait un aut' ! Et puis, un Chasse-Saltepic sans son couteau, c'est plus vraiment un Chasse-Saltepic, hein !".

Telann se réveille enfin, et les joueurs vont maintenant pouvoir l'interroger. Voici un exemple de "questions-réponses" qui vous aideront à jouer cette scène.

Comment vas-tu, Telann ?

_ J'ai mal, mais ça devrait aller, merci. J'espère juste que je pourrais me servir de mes pieds et de mes mains comme avant...

Qu'est-ce qui t'es arrivé ?

_ J'étais dans le forêt, quand des Gnomes sont arrivés dans leur traîneau d'acier. Ils m'ont attaqués, et m'ont menacés avec leurs tromblons. Je n'ai rien pu faire. Ils m'ont frappé au sol avec la crosse de leurs armes, puis m'ont cloué à cet arbre en me criant des injures et en se moquant de moi.. Après, ils sont partis.

Et ça c'est passé où ?

_ A Blanc-Bois, à côté de la Petite Trouée....

Combien étaient-ils ?

_Ils étaient trois... En tous cas, trois à être descendu du traîneau. Je ne sais pas si il y en avait d'autres à l'intérieur. Il faisait nuit et je n'y voyais pas très bien.

_Et ce traîneau, il était comment ?

_Il était grand, tout en fer, et avait une cheminée par laquelle sortait une épaisse fumée noire. A mon avis, il s'agissait d'un vieux traîneau, car il était tout cabossé, et semblait avancer très lentement.

_Mais qu'est-ce que tu faisais dans la forêt ?

_Je chassais le saltepic.

_Seul, et en pleine nuit ?!

_Bon, très bien, j'avoue... Je suis aller rendre visite à une fille du clan des Dresse-Griffeux... Une fille que j'aime. Je n'ai pas voulu vous le dire avant parce que... Bah, parce que j'aime pas trop parler de ces choses là !

_Derk m'a dit que tu avais perdu ton couteau...

_Oui, lors de mon affrontement avec les Gnômes, je l'ai perdu, et personne ne l'a retrouvé... Il est peut-être dans la neige, ou peut-être que les Gnômes l'ont pris. Je ne sais pas.

Peu après cet interrogatoire (ou pendant, si vous voyiez qu'il tourne en rond), un homme rentrera dans la tente pour venir vous annoncer la venue d'un messager du clan des Dresse-Griffeux.

Seconde Partie :

La disparition des tourtereaux

L'Homme s'appelle Rahim, et explique qu'il est l'envoyé de Krynn, la chef des Dresse-Griffeux. "Krynn m'a envoyée ici pour voir si les Chasseurs n'avaient pas des nouvelles de sa fille Emalynn qui a disparue." Apparemment, personne n'a ici de nouvelles de la fille. Tout le monde la connaissait, car son clan et celui des Chasseurs entretiennent des liens très étroit, mais personne n'a aucune idée de ce qui a pu lui arriver.

Rahim pressera les Archivistes de l'accompagner à son campement, et les Chasseurs, soucieux de conserver leur bonne entente avec le clan des Dresseurs, iront en son sens. Les joueurs n'ont donc d'autres choix que de se mettre en route !

Le campement des Dresse-Griffeux est, à l'inverse de celui des chasseurs, minuscule. En tout et pour tout, deux tentes le composent, et à leur arrivée, les joueurs s'aperçoivent que six personnes à peine les accueillent, dont une seule femme, assez âgée, et trois enfants.

Krynn, la chef du village, est une vieille femme au visage balaféré. Elle vient saluer les Archivistes sitôt qu'elle les aperçoit..

Voici un exemple de dialogue qui vous aidera à jouer cette scène de rencontre.

_Salut à vous, nobles Archivistes. Je me présente, Krynn, chef des Dresse-Griffeux.

_Salut à toi, chef de clan ! Nous sommes ici parce que nous avons appris que ton campement connaît quelques difficultés...

_Oh oui, braves Archivistes ! Ma propre fille, la seule femme encore en âge d'enfanter de tout notre campement, a disparue !

_Et as-tu une idée de ce qui a pu se produire ?

_Non, je l'ignore...J'avais dans l'espoir qu'elle était parti rendre visite à un homme du clan des Chasseur, mais le visage de Rahim m'indique le contraire.

_En effet, nous venons de leur campement, et il n'y a là-bas aucune trace de ta fille. N'y a-t-il eu aucun témoin du départ de ta fille ? Personne n'a rien vu de suspect ? N'avez vous perçu aucun indice de ce qui aurait pu lui arriver ?

_ Pour tout vous dire, Archiviste, je crains que ma fille ne soit parti avec Borann, l'un des dresseurs de notre clan. Il y a ce matin des traces de pas dans la neige qui pourraient laisser entendre cela.

_ Mais pourquoi ?

_Et bien... Je crains fort qu'Emalynn et lui ne s'aiment d'un amour interdit. Je les ai déjà surpris trop proche l'un de l'autre. Je les aie avertis que cela était défendu par la loi des Hommes, je

pensais qu'il m'avait écouté, mais...

_Mais maintenant tu te demandes si ils ne sont pas partis pour vivre leur amour ailleurs, n'est-ce pas ? Mais où auraient-ils pu se rendre ? Quel lieu aurait bien pu les accueillir ?

_Il y a de cela plusieurs lunes, des Sauvages sont venus nous voir. Ils nous ont proposés de rejoindre leur rang. Ils disaient que leur vie était meilleure que la nôtre. Bien sûr, j'ai refusé, et ils sont partis sans faire d'histoire. J'ai peur que ma fille et son amant ne se soient mis à leur recherche pour pouvoir vivre parmi eux leur monstrueux amour.

_Peut-être...

_Vaillants Archivistes, empêchez-les ! Ma fille est la seule femme de mon clan, et si elle venait à disparaître, mon clan ne tarderait pas à la suivre. Et puis, vous ne pouvez pas les laisser grossir les rangs de ces odieux Sauvages qui refusent de participer à la solidarité des Hommes !

_Soit sans craintes, nous partirons à la recherche de ta fille ! Mais que ferons nous une fois que nous l'aurons retrouvé, elle et son compagnon ? Ils ont fauté, ne l'oublie pas, alors quel jugement leur réserves-tu ?

_A lui, le bannissement : il est jeune et fort, et trouvera place au sein d'un autre clan, j'en suis sûr. A elle... Elle n'est pas futive selon moi, c'est lui qui l'a charmé ! Elle réintègrera notre clan, tout simplement ! Et puis... Je n'ai pas le choix, je vous rappelle qu'elle est la dernière femme...

_Très bien ! Nous verrons cela en temps voulu de toutes façons !

Après cela, les Archivistes devront débiter comme ils l'entendent leur enquête...

Troisième partie :

Jeu de pistes

A partir de maintenant, le scénario devient plus ouvert. Laissez à vos joueurs le soin d'orienter leur enquête comme ils l'entendent.

Les joueurs ont au moins trois pistes à leur disposition : celle des sauvages, celles des " traces dans la neige " et celle de Telann (En effet, le jeune blessé a dit qu'il allait " rejoindre sa maîtresse " lorsqu'il a été attaqué à la Petite Trouée, or, cela se trouve justement sur le chemin du campement des dresseurs !).

La première piste ne sert à rien. Il est pour ainsi dire impossible de savoir où se sont dirigés les Sauvages. Certains pensent avoir entendu qu'ils allaient s'établir au Petit-Pic, une montagne non loin, mais rien n'est moins sûr. De toute façon, c'est une fausse piste.

L'examen des traces, en revanche, peut s'avérer beaucoup plus intéressant. Un jet d'Orientation réussit simplement donnera les mêmes conclusions que celles de Krynn : Borann et Emalynn se sont tous deux enfuis ensemble. Mais une belle réussite (ou supérieure) montrera qu'un troisième homme semble venir d'en dehors du village pour se rendre à la tente d'Emalynn ! A partir de là, il est possible de retracer le parcours effectué par Telann et sa captive (à l'aide de quelques jets d'orientation !)

Il est ainsi possible de retrouver le corps de Borann. Celui-ci est vaillamment défendu par son Griffoux domestique contre une troupe de Couinards qui semblent bien décidé à profiter de ce repas... A l'arrivée des personnages, les Couinards ne s'enfuient pas tout de suite, ils testeront un peu la force des Archivistes avant de se résigner définitivement à abandonner leur pitance.

Les joueurs peuvent alors découvrir le cadavre de Borann qui a été tué par strangulation (il faut obtenir une belle réussite en médecine pour s'en apercevoir, sinon, on aperçoit juste des signes de lutte). Pendant qu'ils examineront le corps, les joueurs verront le Griffoux de Borann leur rapporter un couteau... celui de Telann ! Celui-ci est facilement identifiable, car il porte les mêmes symboles que ceux que Derk gravait sur le nouveau couteau de Telann (jet d'esprit ou de culture réussit pour réaliser cela). A ce moment là, les joueurs devront sérieusement avoir envie de s'expliquer avec le jeune chasseur !

De retour au campement des chasseurs, les joueurs trouveront Telann toujours alité dans la tente de sa sœur. Peut alors commencer un nouvel interrogatoire, probablement plus

“ musclé ” que la première fois. N'hésitez pas à demander à vos joueurs quelques jets d'esprit (pour voir quand on leur ment) et d'autorité (pour “ convaincre ” Telann de dire la vérité !). Au début, Telann niera en bloc, sortant à chaque fois des mensonges plus grossiers pour essayer de cacher la vérité. Par exemple, si on dit qu'on a retrouvé son couteau loin du lieu du combat avec les Gnomes, il dira que ce sont eux qui ont du le laisser là (!), si on parle du cadavre de Borann, il parlera d'une Horreur qu'il avait croisé cette nuit là (!!!), etc... N'hésitez pas à en faire des tonnes avec Telann, plus il tapera sur les nerfs des joueurs, mieux ce sera. Au bout du compte, il avouera tout ce qui s'est passé, en omettant toutefois de dire qu'il a enlevé Emalynn (il dira qu'elle était consentante pour venir avec lui, et que le combat avec Borann a eu lieu parce qu'il était jaloux... Et il faudra un bon jet d'esprit sur ce coup là pour s'apercevoir qu'il ment).

Quatrième partie : Du métal dans la neige

En suivant les traces du véhicule Gnome, les joueurs finiront, au bout d'une ou deux heures, par tomber sur des empreintes de pas, beaucoup d'empreintes, qui semblent elles aussi suivre la piste du traîneau à vapeur.

Il s'agit du clan des Sauvages qui, se rendant au campement des Chasses-Saltepik pour essayer de dévoyer quelques personnes, sont tombés sur la trace du véhicule et ont décidé de partir à sa poursuite. Les Gnomes possèdent souvent de véritables trésors que des pillards comme les Sauvages ne souhaitent pas laisser passer

Tout dépend à présent de l'attitude des personnages : si ils font preuve de discrétion (la réussite d'un jet adéquat s'imposera !) et suivent les traces à distance, ils surprendront les Sauvages occupés à désosser le traîneau et à récupérer tout ce qu'ils peuvent. Si en revanche les joueurs arrivent sans précaution particulière, ils trouveront alors la carcasse du traîneau absolument seule... il faudra alors que les joueurs réussissent un jet de vigilance (pas très difficile) pour détecter l'embuscade que les Sauvages leur ont tendu rapidement en les entendant arriver.

Dans l'un comme l'autre des cas, laissez tout de même à vos joueurs la possibilité de parlementer. N'oubliez pas qu'à ce moment là, les joueurs ne savent pas où peut être Emalynn, et ils voudront sans doute questionner les Sauvages pour en apprendre plus sur ce sujet.. De plus, les Sauvages ne sont pas fous, ils savent que les Technomanciens sont de redoutables adversaires, aussi, ils hésiteront à les attaquer, même si ils ont l'avantage (ils sont six).

En discutant finement, on pourra apprendre des Sauvages que l'épave ne contenait pas de femme, juste les restes de quatre Gnomes. Toutefois, un vêtement humain (un bonnet de laine) prouve qu'il y a bel et bien eu la présence d'un prisonnier à bord du véhicule. En examinant l'épave du traîneau, il est également possible de se rendre compte qu'il a été attaqué magiquement (les chenilles sont gelées). La découverte des empreintes de pas du Titan ne sont alors plus qu'une question de temps.

Toute la difficulté va être à présent de partir sans déclencher de bagarre, car si les Sauvages préfèrent éviter les dangers que représente un combat contre des Archivistes, ils préféreront s'y résoudre que d'abandonner leur prise. Et le problème est que théoriquement, les joueurs ne devraient pas permettre aux Sauvages de partir avec leur butin. Non seulement, les hors-clan sont des traîtres à la cause humaine, mais surtout, ils ont leurs sacs chargés de métal, un matériau fort dur à trouver, et qui trouverait bien vite une utilité parmi les Hommes... N'hésitez pas à rappeler à vos joueurs leurs devoirs d'Archivistes, et le fait qu'ils ne devraient pas laisser des Sauvages s'en tirer comme ça. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'un affrontement est inévitable. Il existe toujours une voix du milieu.

Les joueurs peuvent par exemple négocier un partage. Si on propose aux pillards un compromis “ raisonnable ” (où ils gardent un profit non-négligeable!), ils accepteront sans doute de partir sans poser de problèmes.

Les joueurs ont également la possibilité d'essayer d'intimider les Sauvages, mais dans ce cas

ils ont intérêt à être convaincant (et à obtenir de bons jets d'autorité !). Quelques sorts d'intimidation savamment lancés pourront également aider les pillards à se résigner à abandonner.

Vos Archivistes ont également le droit de fermer les yeux, et de laisser partir les pillards ; soit qu'ils comptent s'occuper d'eux plus tard, soit tout simplement qu'ils se disent que pour une fois, une petite entrave à l'usage ne serait pas si grave. Après tout, ce sont eux qui ont trouvés l'épave les premiers, et les joueurs n'ont de toute façon pas forcément de quoi emporter le métal sur le moment, alors...

Ou bien, les joueurs peuvent très bien décider de ne pas négocier du tout, et de massacrer ces mécréants... Après tout, cette décision, bien que violente, n'est absolument pas en désaccord avec la loi des Hommes que les Archivistes ont promis de servir.

Quoi qu'ils se passent, laissez vos joueurs libres de leurs actes et responsables de leurs conséquences.

Une fois cet épisode passé, les joueurs pourront reprendre le fil de leur pistage et, enfin, arriver à la grotte de ViveNeige, le lieu de détention de la belle Emalynn.

Cinquième partie : L'antre de ViveNeige

Suivant les traces, les joueurs vont atteindre en moins d'une heure la petite grotte naturelle où s'est installée la femme Titan. Il s'agit d'une grotte toute simple, qui ne comprend rien d'autre qu'une couche composée d'épaisses fourrures de Laineuses, un foyer sur lequel repose une énorme marmite et Emalynn, enchaînée à un piquet planté dans la paroi, qui, tout en pleurant sur son sort, fait de son mieux pour cuisiner un ragoût avec les aliments que ViveNeige lui a laissée à cet effet (ViveNeige lui a expliqué que si le plat n'était pas à son goût, c'est elle qu'elle mangerait !).

Au moment où les joueurs arrivent, ViveNeige est absente. Elle est partie dans la forêt chercher davantage de viande (car la vue de la jolie Emalynn a creusé son appétit, mais comme elle n'a aucune envie de perdre sa servante aussi rapidement, elle est partie chercher de quoi combler cette envie). Mais les joueurs, eux, ne savent rien de son absence ! N'hésitez pas à leur faire faire d'inutiles tests de discrétion et de vigilance, juste pour maintenir l'ambiance et leur faire croire que le danger est imminent... Ce qui n'est d'ailleurs pas tout à fait faux.

Toujours est il que vos joueurs vont parvenir à approcher Emalynn sans la moindre difficulté réelle. Ils la découvriront, attachée à son épaisse chaîne, et elle suppliera les joueurs de venir à son aide " *Vite, avant qu'elle ne revienne !* ". Mais délivrer la fille ne sera pas si simple, car la fille est solidement attachée (il s'agit d'une chaîne Gnome, barbelée, et dotée d'un collier qui se ferme à clef... Bien sûr, c'est ViveNeige qui l'a.)

Attendez que vos joueurs soient au pire moment possible (par exemple dans la grotte, s'escrimant sur la chaîne de la pauvre jeune fille) pour faire revenir la femelle Titan de sa chasse. Laissez à vos joueurs la chance d'entendre le Titan arriver (en réussissant un jet de vigilance). Cela leur permettra de s'organiser, d'une part, mais renforcera également l'ambiance de la scène en faisant monter le stress.

Quoiqu'il en soit, à moins que vos joueurs ne soient particulièrement futés et trouvent une échappatoire (ce qui va être difficile vu le peu de mobilier de la grotte et le fait qu'elle ne possède qu'une seule issue), ils vont se trouver nez à nez avec le Titan. Et là, tout peut arriver...

ViveNeige est de bonne humeur, aussi n'attaquera-t-elle pas les joueurs à vu. Au contraire, elle plaisantera, se moquant de leur " taille ridicule " et de leur " air penaud ". Un jet réussi de culture, permettra de savoir que les Titans sont très joueurs lorsqu'ils sont dans un bon jour. C'est de toute évidence le cas de la femme titan et il est donc peut être possible de s'en sortir par la ruse.

Comme tous les Titans, ViveNeige aime s'amuser. Si les joueurs lui proposent un spectacle

divertissant, alors peut-être les laissera-t-elle partir. Du moins, c'est ce qu'elle pourra laisser penser... Mais si elle s'aperçoit que les joueurs sont vraiment divertissants (si ils jouent bien de la musique, par exemple), elle fera tout son possible pour les garder "à son service".

Les joueurs peuvent aussi essayer de parier leur liberté, sur une course, un duel d'énigmes ou toute autre chose. Cela peut paraître une excellente idée, car il est connu que les Titans adorent les paris. (jet de culture simple pour le savoir) Malheureusement, ViveNeige est mauvaise perdante, et si les joueurs gagnent, elle piquera une crise et rentrera dans une rage furieuse.

Si ils n'ont vraiment aucune idée, les joueurs peuvent également tenter l'affrontement frontal, mais cela ne sera pas de tout repos (ViveNeige est un redoutable adversaire. Considérez la comme un PNJ fort).

En vérité, il existe une infinité de possibilité pour le déroulement de cette scène, laissez les joueurs entreprendre celles qu'ils jugent la meilleure, et improviser la réaction du Titan en conséquence. Pour rendre plus intéressante cette scène finale, il faut que vous fassiez de ViveNeige un adversaire particulièrement retors, à la fois mentalement et physiquement. N'hésitez pas à la faire passer pour une créature de prime abord agréable, voir charmante (elle est d'une grande beauté et possède une très jolie voix), puis subitement sournoise et mesquine. Il faut que vos joueurs en bavent pour véritablement savourer leur triomphe en délivrant la belle Emalynn.

Une fois Emalynn libérée, les joueurs pourront entreprendre son escorte jusque son campement, ce qui se fera sans encombre ni anicroche d'aucune sorte.

Conclusion

Si les joueurs ne le savent pas encore, Emalynn leur expliquera tout son périple. Désormais, il reste aux Archivistes la tâche de juger de l'éventuelle punition de la jeune fille (qui n'a en fin de compte rien à se reprocher), de fixer le sort de Telann (qui lui s'est montré irrespectueux de la loi des Hommes en essayant de contraindre une femme à l'aimer, et qui, surtout, est l'assassin du jeune Borann) et enfin de gérer l'éventuel prise de métal sur le chariot des Gnomes.

Une fois toutes ces formalités remplies, vos joueurs auront bien mérités un peu de repos !

Pour cette aventure, accordez à vos joueurs 10 points d'expérience. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, faire qu'ils ont récupéré dans le traîneau des Gnomes du matériel mécanique intéressant, ou pourquoi pas, un journal de bord plein de précieuses informations, mais cela n'est pas indispensable, vous pouvez tout à fait prétendre que plus rien n'est récupérable (ce qui est tout à fait possible) ou bien que les sauvages ont détournés tout ce qu'il y avait de plus intéressant (ce qui est tout aussi probable !).

Quelques fiches utiles

Créatures

La fiche donnée est celle d'un individu moyen. Les caractéristiques peuvent varier de plus ou moins deux points, de même que les compétences.

Création rapide :

Animal faible = Caractéristiques -1 et Compétences -1

Animal fort = Caractéristiques +1 et Compétences +1

Grognard	Con = 5	Cbt = 6	Rus = 4	Ath = 7	Notes
P.V = Conx3		Bagarre +5 Init. +5	Vigil. +6 Diskrét. +4 Orient. +6	Course +5	Dents (PVx2, PEx1)

Noirbec	Con = 6	Cbt = 7	Rus = 2	Ath = 5	Notes
P.V = Conx2	Vigueur +3	Bagarre +6 Init. +3	Vigil. +7		Serres / bec (PVx2, PEx1) Si fait une belle réussite lors d'une attaque, crève un œil.

Couinard	Con = 1	Cbt = 3	Rus = 5	Ath = 6	Notes
P.V = Conx5		Bagarre +3 Init. +5	Vigil. +4 Diskrét. +6	Escal. +5	Dents (PVx1, PEx½)

Babillard	Con = 6	Cbt = 5	Rus = 4	Ath = 7	Notes
P.V = Conx4	Vigueur +5	Bagarre +5 Init.+3	Vigil.+3	Course +3 Escalad +6	Bâton (PVx1, PEx3) Poing (PVx½, PEx1) Les babillards possèdent également les caractéristiques Habilité, et Savoir à 1 (avec Imiter +5).

Tisse-Globe	Con = 2	Cbt = 5	Rus = 2	Ath = 6	Notes
		Bagarre +4 Init.+4	Diskrét. +7	Escalade (réussite auto)	Crochet (PVx1, PEx½ + poison) Poison paralysant (Virulence 8, paralyse 1 heure par qualité de réussite)
P.V = CONx4					

Groinf	Con = 6	Cbt = 6	Rus = 3	Ath = 5	Notes
P.V = CONx4	Vigueur +6	Bagarre +5 Init.+4	Vigil.+3 Orient. +3	Course+5	Corne (PVx2, PEx1) Lors d'une charge, reçoit un bonus de « +4 » en bagarre, et les dommages deviennent (PVx3, PEx2)

Horreur	Con = 7	Cbt = 7	Rus = 6	Ath = 4	Notes
P.V = CONx6	Vigueur +6	Bagarre+6 Init. +6	Vigil. +5 Esprit+3 Persua. +3 Discrét. +3 Orient. +4	Course +6 Escalad +5	Griffes (PVx2, PEx2) Crocs (PVx3, PEx1) Tentacules (PVx1, PEx3) Terrifiant (test de peur à -7)

Personnages non-joueurs :

Sont présentés ici les individus « typiques » de chaque race. Les individus peuvent varier de +/- 2points en carac, et +/- 3 en compétences (voir en avoir d'autres, évidemment).

Création rapide :

PNJ faible : Caractéristiques -1 et Compétences -2

PNJ fort : Caractéristiques +1 et Compétences +2

Titan	Con = 7	Cbt = 7	Rus = 3	Ath = 7	Hab = 3	Sav = 3	Notes
P.V = CON x 5	Magie +5 Vigueur +4 Autorit +6	Combat +5 Init. +4 Jet +4	Esprit+4 Vigil.+4 Persua +6	Course +5 Escal +5	Loisir +5	Nature+4	Arme improvisée Fourrures

Golem	Con = 7	Cbt = 7	Rus = 7	Ath = 7	Hab = 7	Sav = 7	Notes
P.V = CON x 7	Magie +7	Combat +7	Vigil.+7				Armes Bouclier «Armures»

Gnome	Con = 3	Cbt = 3	Rus = 7	Ath = 3	Hab = 7	Sav = 7	Notes
P.V = CON x5	Autorit +6 Volonté +6	Combat +6 Init. +6 Tir+6	Vigil +4 Esprit +6 Persua +4 Discret +4 Orient+4	Equit. +5	Doigté +5 Artisan +4	Mécan +5	Tromblon Plastron Poignard

Homme	Con = 5	Cbt = 5	Rus = 5	Ath = 5	Hab = 5	Sav = 5	Notes
P.V = CON x4	Santé +4	Combat +4 Init+4 Jet +4	Vigil +4 Discret +4 Orient+4	Course +4 Escala +4	Artisan +4	Nature +4	Epieu Fourrures

Coeur de Métal

Présentation

Traits de Caractère

Caractéristiques

CONSTITUTION		COMBAT		RUSE	
Autorité	+	Bagarre	+	Discrétion	+
Magie	+	Initiative	+	Esprit	+
Santé	+	Jet	+	Orientation	+
Vigueur	+	Mêlée	+	Persuasion	+
Volonté	+	Tir	+	Vigilance	+
ATHLETISME		HABILETE		SAVOIR	
Acrobatie	+	Artisanat	+	Culture	+
Course	+	Doigté	+	Mécanique	+
Equitation	+	Imitation	+	Médecine	+
Escalade	+	Loisir	+	Nature	+
Natation	+	Travail Domestique	+	Relations	+

Caractéristiques Secondaires

Destin	P. Vie	P. Endurance	P. Stabilité	P. Pouvoir	Expérience

Notes

Faits et Rencontres

Matériel

