



# Cyan

**Description.** Physiquement, les Cyans sont les plus humains des humanoïdes. Leur seule différence est d'avoir la peau bleue. Leurs muqueuses (lèvres, langue) sont noires, leurs cheveux sont d'un noir bleuté et leurs yeux d'un bleu tendant sur le vert. Bien proportionnés, ils sont généralement beaux, une fois admise leur étrange pigmentation. Leur langage, très évolué, a des sonorités fluides et musicales, ils connaissent la langue du voyage tout en feignant de ne pas la comprendre.

**Mœurs.** Les Cyans vivent en tribus, elles-mêmes composées de clans centrés autour d'un haut-révant. Ce sont des nomades. Excellents cavaliers, ils montent souvent des aligates, qu'ils élèvent en troupeaux, et vivent sous la tente, pratiquant avec la même adresse commerce, métallurgie, orfèvrerie, maroquinerie et pillage. Tous les clans d'une même tribu sont amis, mais les guerres entre tribus ne sont pas rares. Vis à vis des autres humanoïdes et principalement des Humains, qu'ils appellent *hommes blêmes*, les Cyans affichent le mépris le plus profond.

**La mémoire bleue.** C'est dans leur *mental* que les Cyans sont les plus inhumains de tous les humanoïdes. Ils ont la conscience permanente de n'être réellement qu'un rêve et sentent que leur être véritable se situe au-delà de leur état actuel, comme s'ils avaient une connaissance intuitive de tout leur archétype. De ce fait, ils ne redoutent absolument pas la mort. La connaissance intuitive de l'archétype est parfois si aiguë qu'elle en devient intolérable, c'est ce qu'on appelle la *mémoire bleue*. Le Cyan ne sait réellement plus qui il est : lui-même aujourd'hui, lui-même il y a vingt ans, son fils, son frère, son aïeul ? Pour s'en guérir et retrouver sa stabilité, il doit voler une partie de la personnalité de quelqu'un d'autre. Pour ce faire, il se fait incruster une gemme dans le front par le haut-révant du clan, au moyen d'un rituel que les Cyans sont seuls à connaître. La gemme se met alors à luire (on dit qu'elle est activée) et appelle une certaine caractéristique (Force, Agilité, Vue, etc.). La quête commence.

**La quête.** Dès que le Cyan se retrouve en présence d'un personnage possédant la caractéristique convoitée à un plus haut degré que lui, généralement un Humain, le Cyan en a automatiquement conscience et le fait savoir, retrouvant comme par hasard l'usage de la langue du voyage : « Comme ta *vue* est perçante, homme blême ! ». Puis il doit le tuer de sa propre main. Dès que sa proie expire, la gemme s'éteint (elle est désactivée) et le Cyan acquiert le niveau de caractéristique de sa victime. Si par exemple le Cyan avait 11 en VUE et sa victime 13,

TAILLE	15 / 0	VOLONTÉ	0	Vie	10
APPARENCE	+1	INTELLECT	0	Endurance	20
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	0	RÊVE	+1	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	10
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	10		
Épée cyane	niv +3 init 8 +dom +3				
Arc	niv +3 init 8 +dom +2				
Bouclier	niv +3				
Esquive	niv +3				
Vigilance +3	Discrétion +3	Commerce +3	Équitation +3		
Srv Extérieur +3.					
<i>Prohibées : aucune.</i>					

le Cyan a maintenant 13. Puis il se retrouve en paix avec lui-même jusqu'à ce qu'il soit à nouveau aiguillonné par la mémoire bleue. Certains vieux Cyans possèdent jusqu'à douze gemmes incrustées dans leur front. Les quêtes peuvent durer du temps, et si le Cyan doit tuer sa victime lui-même, cela ne l'empêche pas de se faire accompagner par des membres de son clan. Pour peu qu'un haut-révant non encore en poste puisse se joindre à eux, l'ensemble forme alors un nouveau clan, et c'est tout ce clan qui est en quête.

**Combat.** Les Cyans, usuellement protégés de cuir souple, combattent à l'épée cyane, un cimeterre à l'acier bleuté, et parent au bouclier léger. Les femmes (les Cyanes) ont socialement les mêmes droits et devoirs que les hommes et tirent excellemment à l'arc. Les Cyanes sont également sujettes à la mémoire bleue et à la quête.

# Cynoferox

**Description.** Les Cynoferox sont des humanoïdes à tête de chien. Leur espèce comprend plusieurs races pouvant se croiser : Cynoferox à tête de dogue, d'épagneul, de lévrier, de doberman, etc. Un peu plus grands que les Humains, ils font en moyenne 75 kg. Leur langage, très évolué, a des sonorités agressives et saccadées, semblable à des aboiements. Ils ne parlent jamais la langue du voyage.

**Mœurs.** Les Cynoferox sont toujours l'espèce dominante du rêve où ils vivent, et leurs coutumes, mœurs, organisation sociale, habitats, etc., sont exactement les mêmes que ceux des Humains des autres rêves. Ils en sont l'exacte transposition. Les Humains de leur rêve, en revanche, sont totalement réduits en esclavage. Nus, ils sont élevés en troupeaux et considérés comme des animaux. Les Cynoferox sont l'équivalent des singes de *La Planète des Singes*.

**Combat.** Comme les Humains, les Cynoferox utilisent toutes les techniques de combat.

TAILLE	16 /+1	VOLONTÉ	0	Vie	11
APPARENCE	0	INTELLECT	0	Endurance	22
CONSTITUTION	+1	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	0	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	10,5
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	10		
Épée sorde	niv +3 init 8 +dom +3				
Arc	niv +3 init 8 +dom +2				
Bouclier	niv +3				
Esquive	niv +3				
Vigilance +3 Équitation +3 Srv Cité +3.					
Prohibées : aucune.					

# Drôle

**Description.** Les Drôles, également appelés Trôles, ont l'apparence d'Humains contrefaits : difformes, tordus, hirsutes, pustuleux et morveux. Ils sont doués d'une grande force physique et, malgré leur difformité, d'une stupéfiante agilité. Leurs mains sont d'énormes battoirs aux ongles durs comme des griffes. Ils pratiquent la langue du voyage.

