

GABRIEL
PARDON

CYRIL
BERGER

LES GARDIENS DE L'ÉTHÉR



Crédits

COORDINATION ÉDITORIALE

Florent Moragas

DÉVELOPPEMENT

Gabriel Pardon

Cyril Berger

RÉDACTION

Cyril Berger

RELECTURE ET CORRECTIONS

Sandrine Paolino, Guillaume Hatt, Alain Piccard

DIRECTION ARTISTIQUE

Gabriel Pardon

MAQUETTE

Gabriel Pardon

ILLUSTRATION

Gabriel Pardon

PLAY-TESTS

Florent Moragas, Cyril Berger, Téo Chailloux,
Damien Garnès, Sebastien Caussidéry,
Lionelmoi, Gabriel Pardon, Célia Amelot, Jean-
Khalil Atallah

Éditeur

Odonata éditions
4, rue des Capucines
66350 Toulouges

Contacts : odonataeditions@gmail.com

Les illustrations, textes et logo sont Copyright (C de copyright) Odonata éditions, 4, rue des Capucines,
66350 Toulouges, SIREN : 847 567 971 RCS Perpignan.



Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelques procédés que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. »



LES GARDIENS DE L'ÉETHER

Gabriel Pardon

Cyril Berger

SOMMAIRE

DESTINS CROISÉS	4
DANS L'UNIVERS DES GARDIENS LES 3 MONDES	12
LE MONDE DU MILIEU PEUPLES ET CHAMANS DE L'ESPACE	16
LA SAGESSE DES GARDIENS	22
LA TECHNOLOGIE ET LES GARDIENS. L'ÉQUILIBRE EN PÉRIL !	29
LES CHAMANS : CARACTÉRISTIQUES	32
LES LOIS DU MONDE DU MILIEU	35
L'ART MARTIAL	38
MÉDITATION ET LIEN ÉTHÉRIQUE	45
LES POUVOIR DE GARDIENS	47
EQUIPEMENTS ET AVENTURES	50
ARME DE CORPS À CORPS	52
ARMES DE JET	54
EXEMPLE	56
ORACE OU CATHELINÉ	60
LOCKE OU IHOAN	62
JOSHUA OU JESH	64
LE CHAMAN DE L'ESPACE C'EST VOUS !	66
LE GARDIEN DE LA DOULEUR	68
ACTE I LE MESSAGE ÉTHÉRIQUE	70
ACTE II BIENVENUE EN ENFER VERT	74
ACTE III LE VAISSEAU YOGH	80





DESTINS CROISÉS

«Toute cette histoire a commencé il y a très longtemps, bien avant la naissance des Peuples dans le Monde du Milieu. Je me souviens encore de notre Univers Primitif, nimbé de gazs luminescents, bouillonnant d'étoiles rouges et de planètes embryonnaires. En ces temps-là, il se produisit un incident que nous n'avions pas jugé bon de relever. Nous le regrettons amèrement aujourd'hui. Nous l'avons ignoré, oublié, et maintenant, ses conséquences pourraient nous coûter notre existence à tous.

Tout ce que nous pouvons faire à présent, c'est préparer nos Chamans à ce qui les attend.»

Gardien Hibou

AUX ORIGINES

Une boule de feu traverse la jeune galaxie Géôle en pleine gestation. Pareille à une méga-comète, sa longue traîne ardente s'étire sur plusieurs systèmes stellaires dans son sillage. Si l'œil avisé d'un astronome observait ce phénomène, il aurait affirmé qu'il ne s'agissait pas là d'un corps céleste habituel. Hérissee de pointes de métal, elle semble fondre sous la chaleur de friction pour révéler, non pas un corps céleste, mais la coque d'un gigantesque aéronef. Des explosions éclatent de toute part à sa surface, brisant le vaisseau en plusieurs sections condamnées par les incendies internes et le froid spatial.

Un pilote s'accroche désespérément à son poste de navigation, tentant de maintenir le contrôle de son imposant navire-Yogh. Le radioguidage ne répond plus et les systèmes informatiques s'effondrent les uns après les autres. Le Yogh, les yeux rivés sur l'immensité spatiale, tremble sous l'effort pour garder un cap. Un avertisseur clignote soudain sur le panneau de commande. Enfin, un miracle pourra peut-être le sauver. En enclenchant le bouton, son écran holographique grésillant crache l'image d'une petite planète tropicale et inhabitée dans son périmètre. "Parfait". Il programme les derniers systèmes automatiques encore fonctionnels et se précipite vers la nacelle d'urgence. *Impact dans 23 minutes et 9 secondes.*

Le Yogh s'installe dans une chambre de survie éclairée par des câbles lumineux. "Plus le choix", se dit-il. Le vaisseau était condamné, filant à des centaines de kilomètres par seconde vers la planète. Il était encore temps de se préparer au choc. *Impact dans 11 minutes et 38 secondes.* La pensée fugace

d'une explosion spectaculaire traverse son esprit : "Ce sera magnifique", murmure-t-il. Un instant plus tard, la boule de feu se scinde en plusieurs soleils éclatés en traversant l'atmosphère de la planète. *Impact dans 6 minutes et 16 centièmes.* Le ciel s'embrase, déchiré par la chute du gigantesque vaisseau et constellé de fragments éblouissants. De gros insectes primitifs s'envolent, affolés, en nuées vrombissantes au-dessus de la canopée. 7... 6... 5... 4... Les arbres s'enflamment et craquent sous le souffle dantesque. 3... 2... 1... Le navire Yogh percute le sol, soulevant des milliers de tonnes de terre et de roche dans une formidable explosion. Un large sillon fumant de plusieurs kilomètres balafre maintenant la surface, laissant un paysage ravagé par les incendies de forêt et les vapeurs toxiques.

À l'intérieur de la carlingue, les systèmes de régulation réduisent progressivement l'activité de la chambre du Yogh jusqu'à un stade proche de l'hibernation. Il le sait, son attente sera longue, très longue, avant qu'il ne puisse revenir. "Quand mon heure viendra, quand le soleil se lèvera à nouveau sur mon monde, leur douleur sera immense".

QUELQUE PART DANS LES TERRITOIRES GÉÔLES, DE NOS JOURS...

La botte écrasa au plancher la pédale de navigation. Le vaisseau vira brutalement sous la plainte stridente des réacteurs, comme une proie étranglée par un prédateur, jusqu'à ce que son gémissement s'éteigne dans un dernier soupir.

- Vire, vire ! Ils sont sur nous ! Iohan réactivait nerveusement le radar où apparaissent à chaque fois plus de vaisseaux à la périphérie.



- Je suis déjà en train de pousser les réacteurs à fond ! Je dois mettre un maximum de distance entre eux et nous. Sinon, on est foutus ! Aboya Lock en actionnant sèchement son manche de pilotage.

- J'en vois quatre autres qui arrivent, et vite ! Ils essayent de nous prendre à revers.

- Fait chier. Ils peuvent pas nous lâcher ces tocards ? On leur a rien fait pourtant !

- Ben tiens. Tu as juste dégommé le vaisseau qu'on devait leur ramener. Il fallait pas accepter ce job, bordel. Ces gars ne sont pas.....

Un tir frôla le R-STONE, coupant court aux vociférations de Iohan. Lock tira d'un coup sec sur le manche et le frêle vaisseau Faulker piqua à droite. Iohan se demandait sérieusement si le R-STONE n'allait pas tomber en pièces avec des manœuvres pareilles. Mais ce vaisseau était robuste, il en avait vu d'autre. Instinctivement, Lock tapota le tableau de bord en marmonnant " Tiens bon ma belle ".

Un bip strident indiqua que leurs missiles étaient activés. Sur le radar, deux points lumineux se dirigeaient vers plusieurs vaisseaux regroupés en escadrille de combat. Lock ne se faisait pas d'illusions, elle savait bien que ses petits missiles n'étaient que des lance-pierres contre les vaisseaux de guerre de la Fraternité du Spectre. Ils pourront au moins les distraire le temps de se mettre à l'abri.

- BINGO ! hurla Iohan dans les oreilles de sa comparse. Les vaisseaux de la Fraternité se dispersèrent brusquement pour esquiver les missiles, offrant

aux Faulkers un temps bref, mais suffisant, pour disparaître dans une ultime manœuvre vers l'horizon des Territoires Géôles.

En orbite autour de la planète, Iohan et Lock poussèrent un soupir de soulagement en étendant leurs bras et leurs jambes raides. Les vaisseaux mercenaires de la Fraternité étaient loin d'eux à présent. Ils s'absorbèrent un moment dans la contemplation des étoiles, soudain assommés par la chute d'adrénaline dans leurs veines et leur cerveau. Iohan finit par briser le silence :

- Tu as un plan ?

- Peut-être. On va se rendre à Suttana. Un de mes contacts veut qu'on fasse le taxi. En échange de ce job, il pourra changer les identifications du vaisseau.

- Génial...

Le silence s'installa à nouveau dans l'habitacle.



DANS UN APPARTEMENT LUXUEUX DE SUTTANA...

Orace se réveilla une nouvelle fois en sueur. Il sentait son cœur battre la chamade sous sa chemise trempée. D'une main, il tâtonna son crâne fiévreux qui lui faisait un mal de chien, comme si des coups de marteau cherchaient à l'ouvrir de l'intérieur. Il déglutit avec peine et pensa qu'il avait dû hurler avant de se réveiller. Il se sentait épuisé, confus. Ses yeux se creusaient un peu plus chaque nuit dans le halo sombre de ses cernes.

Depuis deux semaines, c'était le même cauchemar qui revenait le hanter. Chaque nuit, il se retrouvait plongé au cœur d'une guerre civile opposant les radicalistes pro-Technologie et les défenseurs des Gardiens. Des bombes technologiques vitrifièrent des villages entiers en ne laissant aucun survivant dans leur souffle atomique. Des Gardiens invoquaient leurs pouvoirs mortels et disloquaient un aéronef, entraînant la suffocation des soldats sous le poids d'une énergie colossale -"Quelle folie". Orace avait connu les horreurs de guerre, pourtant, il ne s'habituaient plus à ces visions puantes de sang. "Que peut-il y avoir de pire ?" Il repensa aux dizaines de Chamans qu'il avait vu mourir ou rendus fous par le choc du lien brisé. C'était si soudain, si brutal, que personne ne comprit pourquoi ils furent séparés de leur Gardien du jour au lendemain. Connaîtra-t-il la même fin ? Un souvenir plus douloureux reflua à sa mémoire. Il revit des militaires, ses anciens compagnons d'armes, égorger sa femme et sa fille. Une larme glissa sur sa joue râpeuse.

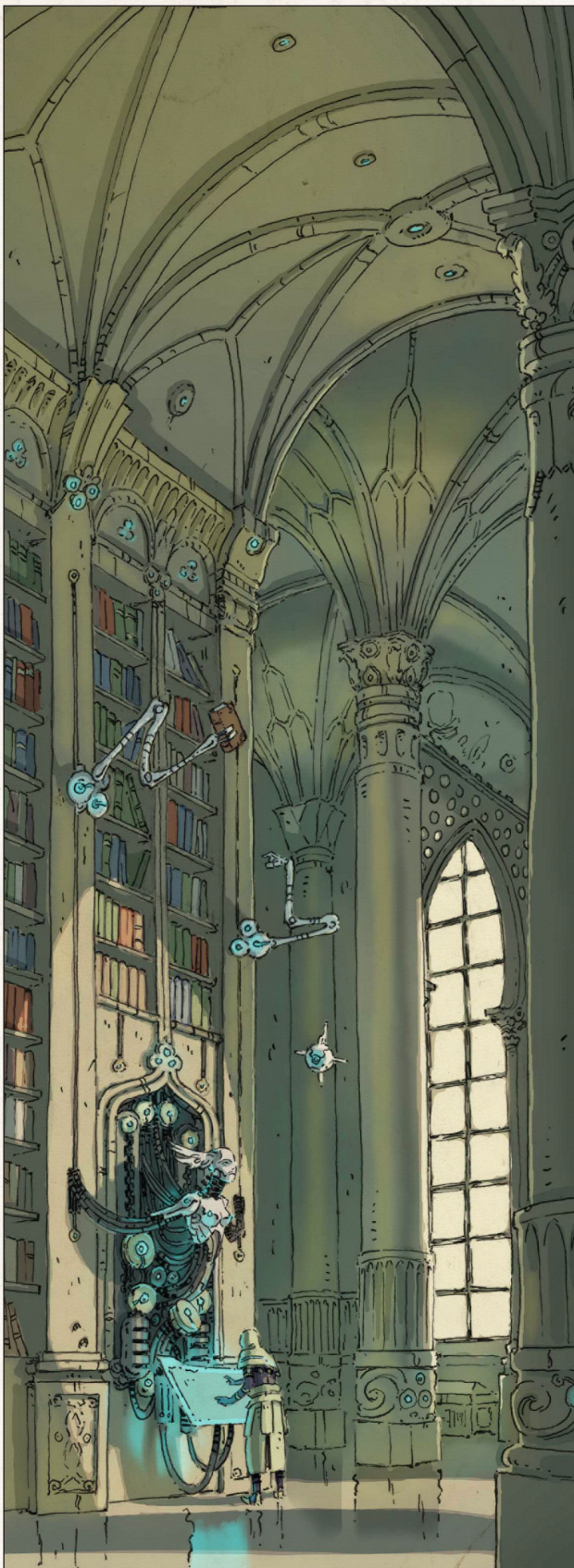
Il tenta de se lever, mais ses jambes engourdis refusèrent de soutenir sa carcasse. "Autant rester couché, essayer de me détendre". Le cerveau encore embrumé par son mauvais rêve, Orace décapsula une boisson énergisante et l'avalait d'un trait. "Ressaisis-toi Orace".

Depuis la mort de sa famille dans cette guerre absurde, Orace n'était plus que l'ombre de lui-même, caressant l'idée d'une mort douce pour oublier. S'il était encore de ce monde, c'était grâce à son Gardien. Il lui était apparu très tard pour un Chaman, mais il l'avait empêché de commettre l'irréparable et, depuis sa révélation, sa présence l'apaisait un peu. Il était son seul ami. Celui qui restait près de lui, le conseillait, l'aidait à poursuivre sa mission pour rendre le monde meilleur. Grâce à lui, Orace était devenu un Saint Homme.

Seulement, son Gardien ne s'était plus manifesté depuis deux semaines.

GRAND COLLÈGE SCIENTIFIQUE GÉÔLE

"Cette institution historique témoigne de notre grandeur, et je suis entouré d'imbéciles heureux". Le visage concentré de Joshua s'illumina quand il réussit enfin à pirater le terminal de recherche de ses collègues. Il les maudit une nouvelle fois entre ses dents et ne vit pas, dans sa précipitation, qu'un logiciel envoyait les données de son piratage informatique aux services de sécurité du Grand Collège Géôle.

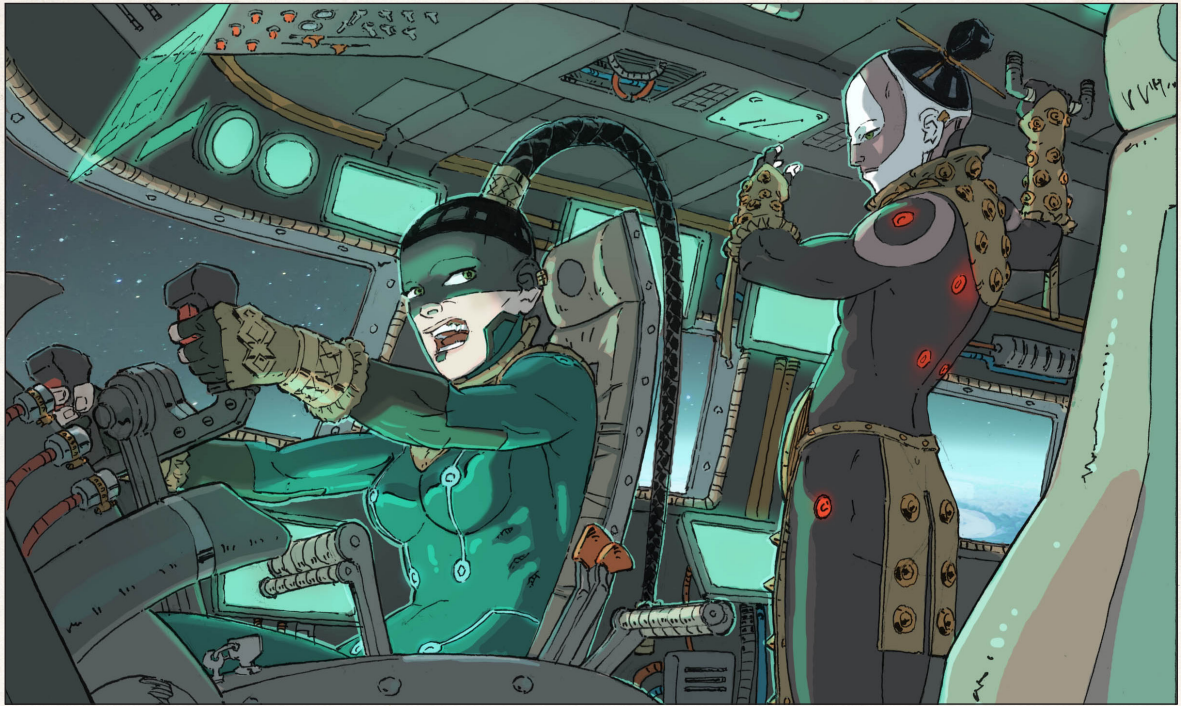


Mais Joshua n'avait pas toujours été ce jeune homme désabusé et vindicatif.

Cela faisait quatre mois que Joshua travaillait sur l'écoulement des flux énergétiques dans le Monde du Milieu dans son "Étude sur les flux et transferts d'entropie à travers les portails techno-quantiques". Un titre jugé trop racoleur par ses confrères. Quelle ironie quand on sait que le Grand Collège Scientifique Géôle a été fondé à la suite d'une découverte technologique Yogh majeure. Cela n'empêcha pas Joshua de poursuivre ses recherches sur la dimension éthérique. Les résultats de son étude s'annonçaient prometteurs : il avait réussi à créer un dispositif pour cartographier les flux éthériques, prouvant ainsi que les Trois Mondes étaient connectés par des filaments invisibles. Mais très vite, il découvrit une anomalie qui le laissa perplexe : des flux énergétiques d'origine Yogh interagissaient avec les flux éthériques habituels.

Joshua n'avait jamais caché son intérêt pour les Yoghs et la Technologie. Il repensa à l'arrivée de ces humanoïdes robotiques dans le Monde du Milieu, probablement venus de la mystérieuse Yoghüle, la troisième galaxie dissimulée par le Voile Noir. Mais ce n'était là qu'une hypothèse. Les scientifiques échouaient encore à définir la nature du Voile Noir, ce qui rendait les expéditions particulièrement périlleuses. Les Yoghs eux-mêmes avaient oublié leurs origines. Joshua conversait souvent avec des collègues Yoghs au Collège, et tous semblaient frappés d'une même amnésie. Un autre mystère restait inexplicable : comment ces robots, qui comptent maints Chamans dans leur communauté, pouvaient-ils posséder un lien éthérique ?

Joshua se ressaisit et se concentra sur les flux énergétiques Yoghs. Seul, il serait difficile de rassembler les données suffisantes. Il aurait besoin d'une équipe de scientifiques sous ses ordres. Il repensa alors au Grand Commandeur de l'Ordre du Collège, qui avait refusé catégoriquement sa demande de subventions pour créer son équipe de recherche. Il était tellement fou de rage qu'il avait risqué l'exclusion. Personne n'aime être traité de "Pédant ignare", et encore moins le Grand Commandeur. Bien qu'il ne fût pas viré cette fois-ci, il se retrouva en bas de l'échelle, relégué à des tâches insignifiantes. Heureusement qu'il avait continué ses recherches en secret, sinon, qui pourrait élucider cette troublante anomalie ?



À BORD DU R-STONE, DANS L'ESPACE PROFOND DE LA DYNASTIE SHILES...

Iohan s'inquiétait pour l'état du vaisseau. Après avoir surchauffé les réacteurs pour échapper à la Fraternité du Spectre, il était convaincu d'avoir entendu un bruit étrange au niveau de la propulsion. Lock avait le don pour brutaliser leur petit bijou. Après quelques contrôles, il se rassura en constatant que les réacteurs fonctionnaient malgré tout. Décidément, ce vaisseau était increvable.

Lock, au repos sur la plate-forme, repassait en boucle les derniers événements dans sa tête. Depuis qu'ils avaient accepté ce contrat avec la Fraternité, ils avaient enchaîné des problèmes plus gros qu'eux. Tout d'abord, ils avaient dû se rendre dans le nuage de Constellance, un endroit charmant si l'on aime les tempêtes éthériques, les ceintures d'astéroïdes et les poches de gaz interstellaires. "Un vrai jeu d'enfant", grommelait-elle avant d'avalier une gorgée de bière amère. Ils avaient frôlé un astéroïde de trop près, avaient échappé aux radiations mortelles d'une jeune étoile, le R-STONE avait perdu un stabilisateur, et le cockpit s'était illuminé dans une explosion

d'étincelles. Ils avaient eu la frayeur de leur vie. Lock se redressa soudain de sa léthargie.

- Le vaisseau tient le coup ? Lança-t-elle à Iohan en train de bricoler les senseurs.

- Il en a vu d'autres. T'en fais pas.

Lock connaissait trop bien Iohan pour savoir quand il lui en voulait de quelque chose. Ce dernier préféra ronger son frein et changer de sujet pendant qu'il remplaçait un circuit grillé :

- Nous sommes maintenant hors de portée de la Fraternité du Spectre. Ils ne vont plus nous faire chier d'ici un sacré bout de temps.

- Pas sûr... C'est qu'ils sont tenaces, ces crevards. Il faut qu'on mette les voiles et qu'on disparaisse des radars le temps que ça se calme. Et ce nouveau boulot tombe à pic.

- Tu en sais plus ? demanda Iohan d'un air dubitatif.

- Pas vraiment. On doit se rendre sur Suttana et retrouver un certain Sunhy dans un bar miteux. Mon contact a déjà arrangé notre arrivée dans un petit spatioport en périphérie de la capitale. Notre mission : récupérer un colis et le livrer là où il le demande. Facile et rapide.

- Mouais, facile et rapide. Comme la dernière fois.

GRAND COLLÈGE SCIENTIFIQUE GÉÔLE

Le sang de Joshua ne fit qu'un tour en apprenant la nouvelle. Non seulement le Grand Commandeur de l'Ordre l'avait écarté du projet, mais en plus, cet impotent avait confié son étude des flux énergétiques Yoghs à une équipe d'incapables. Il frappa la table de ses poings, laissant un creux fissuré bien visible dans le métal. La colère bouillonnait dans ses tripes, son cerveau... Non, il ne se laissera pas faire. Il l'obligera à le respecter et à admettre son génie. Sa place était à la tête d'un haut service scientifique majeur.

La fureur retomba quand il s'aperçut que dans sa dernière analyse les flux Yoghs convergeaient vers une seule direction : Hualea, une petite planète en marge des Territoires Géôles. "En voilà une qu'ils n'auront pas" pensa-t-il. Ayant besoin d'informations complémentaires, Joshua pirata le terminal de ses collègues tout en compilant ses propres données sur son Com-Track. Un sourire aux coins des lèvres, il téléchargea les dernières données. Mais à peine eut-il terminé que la porte de son laboratoire vola en éclats et que deux silhouettes armées se précipitèrent vers lui.

- Éloignez-vous de cette console et mettez vos mains au-dessus de la tête ! Si vous tentez de résister, nous ferons usage de la force.

Joshua resta interdit. Comment les forces de sécurité de l'académie avaient-elles tracé son piratage ? Avait-il été négligent ? Il réalisa que le Grand Commandeur avait dû prévoir un nouvel impair de sa part. Il n'avait pas été en mesure de le virer la dernière fois, aussi avait-il attendu qu'il commette une ultime erreur. Il jura à mi-mots pendant qu'il levait les mains.

- Rendez immédiatement votre Com-Track !

La voix métallique du garde ne laissait aucun espoir. En silence, Joshua s'exécuta et se tourna lentement vers eux. Les gardes, pointant leur arme sur sa poitrine, le forcèrent à se mettre à genoux pour l'immobiliser. D'un coup sec, le soldat arracha son Com-Track implanté sur l'épiderme de son avant-bras et écrasa la puce électronique sous sa botte.

- Joshua, sur ordre du Grand Commandeur, vous devez quitter le Grand Collège Scientifique sans délai. Vous êtes relevé de vos fonctions et

toutes vos possessions et recherches au sein de l'établissement sont désormais la propriété de la Famille Shile.

Joshua, déshonoré, quitta le Grand Collège Scientifique Géôle par la petite porte. Sans ressources ni projets, il passait pour un jeune Suhny paumé dans le monde. Mais c'était mal connaître sa ténacité. "Ils ne m'arrêteront pas", pensa-t-il. "Ils se souviendront de mon nom, Joshua, l'un des plus grands scientifiques et Chaman de sa génération". Il sourit et se sentit empli d'une fougue nouvelle, car il avait réussi à exfiltrer toutes les données sur un terminal privé en plus de son Com-Track. Maintenant, il devait analyser cette masse de données et trouver un transport pour Hualea. Sur ce point, il savait exactement à qui s'adresser : l'un de ses plus vieux amis travaillait dans le spatioport Terminal Aura et connaissait sans doute des pilotes qui feraient l'affaire.

DANS UN APPARTEMENT LUXUEUX DE SUTTANA

Épuisé, Orace s'effondra sur son lit. Il se sentait las, à bout de forces après ces nuits peuplées de cauchemars. Il prit un sédatif en espérant trouver le sommeil et étouffer les images de terreur dans sa tête. Mais à peine ferma-t-il les yeux qu'il se sentit plonger dans un nouveau rêve. Il se voyait donner des ordres à des Chamans Géôles et leurs Gardiens qui lançaient des attaques éthériques dans un formidable chaos bleuté. La violence de leur assauts brisait des machines de guerre équipées d'armes technologiques. Des Sans-Âmes, d'une puissance rare dans leur armure mécanique, amplifiaient la force de frappe de ces machines infernales et marchaient sur eux. Orace cria, en vain. Il restait comme prisonnier à l'intérieur de son rêve.

Soudain, la scène de guerre bascula et changea de décor. Il flottait maintenant dans l'espace aux abords d'une magnifique planète recouverte de forêts luxuriantes. Deux points lumineux apparurent à l'horizon et, en se rapprochant à vive allure, Orace distingua les bolides avec leurs traînées de feu incandescent. Puis, les vaisseaux spatiaux s'éloignèrent de cette planète mystérieuse dont il ne connaissait rien.

La rotation de la planète s'accéléra alors, mais à contre-sens. Les saisons défilèrent à une vitesse folle sous ses yeux, transformant le paysage et les forêts à chaque seconde. Les arbres passaient d'un

vert émeraude au vert foncé, et inversement, sous l'effet de pluies torrentielles successives. La jungle toute entière se mouvait en un super organisme vivant en perpétuelle transformation, comme si les arbres tourbillonnaient dans une danse frénétique. La rotation s'accéléra encore et Orace réalisa qu'il remontait le temps. La végétation s'éclaircissait progressivement et, soudain, le temps se stoppa dans sa course folle. Il vit alors une gigantesque boule de feu s'embraser dans l'atmosphère et s'écraser à la surface, creusant un sillon béant dans un immense brasier.

La planète, les étoiles et le cosmos tout entier s'éteignirent autour de lui. Désemparé, Orace flottait dans le vide absolu. Il se sentit envahi par une profonde tristesse et une grande angoisse, jusqu'à ce qu'une sphère éthérique, d'une douceur bleutée, se renferma sur lui et le plongea dans un silence assourdissant.

SUTTANA, UN QUARTIER DE LA PÉRIPHÉRIE

_ Je suis Joshua. Je crois que vous avez quelque chose pour moi ?

L'homme massif flanqué derrière son comptoir vérifia son identité et sortit d'un tiroir un Com-Track gros comme une puce.

_ Notre ami commun a fait en sorte que votre Com-

Track soit configuré comme vous l'avez demandé. Il m'a aussi chargé de vous dire qu'un transport a été arrangé pour vous. Vous devez vous rendre au Cœur du Griffon, un bar du côté des spatioports. Deux Faulkers du nom de Iohan et Lock vous y attendront.

Joshua acquiesça légèrement de la tête, satisfait de l'efficacité de ces services.

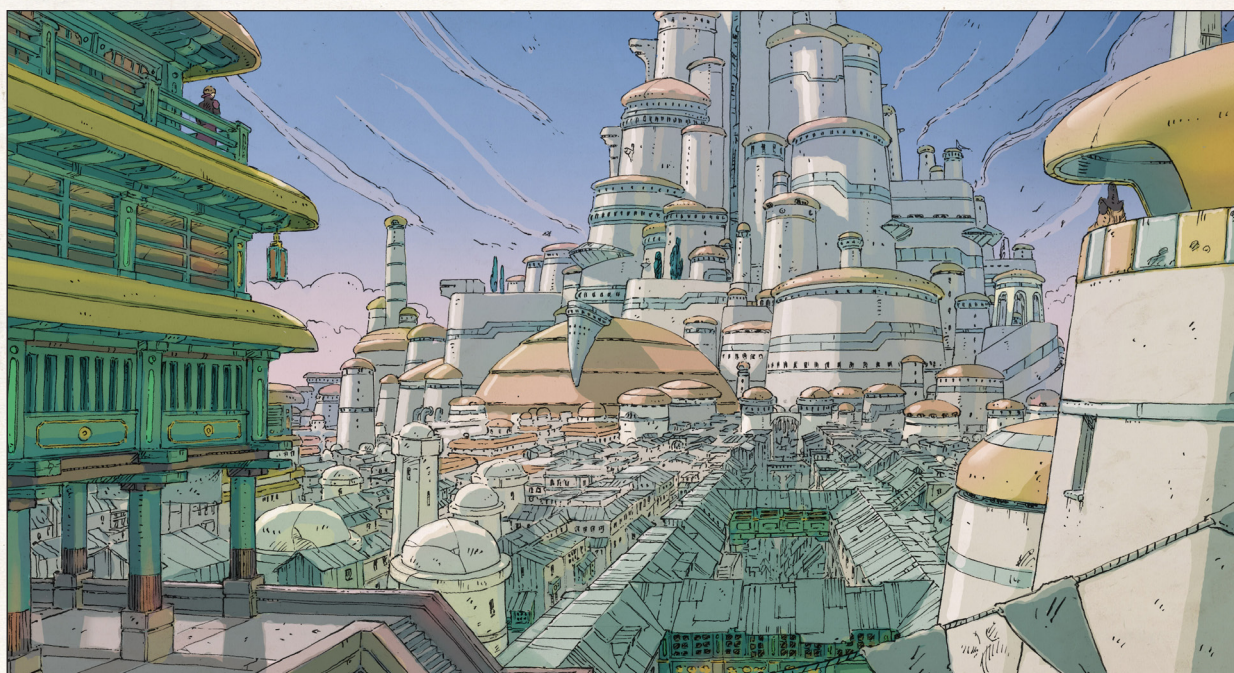
_ Je vous remercie. Pour vous, en guise de remerciements.

Joshua fit glisser sur le comptoir une carte de crédit. Son contenu permettrait au tenancier de vivre confortablement pendant les deux prochaines années. Mais il comprit également que sa discrétion était de mise. Joshua prit congé et ajusta son nouveau Com-Track. Il chercha aussitôt la localisation du bar pour tester sa fonctionnalité. L'appareil projeta une image holographique de haute qualité indiquant le chemin à suivre à travers la cité. "Parfait, il fonctionne à merveille".

À BORD DU R-STONE

- Pour une fois, tout roule comme prévu. Notre vaisseau a bien été bien loué pour la mission et les réparations sont en cours.

- Trop beau pour être vrai, non ? Dans quel guêpier on va encore se fourrer ? Pesta Iohan, de mauvaise humeur. Après ses derniers jours mouvementés, il



aurait préféré disparaître dans la nature plutôt que d'accepter une mission dont il ignorait tout.

- Et il est où ce Cœur du Griffon ?

- D'après mon Com-Track, il n'est pas loin. À 20 minutes à pied.

- Et il faut marcher en plus ? Tu as décidé de pourrir ma journée ?

SUTTANA, À PROXIMITÉ DU SPATIOPORT

L'odeur écoeurante de friture montait aux narines de Joshua avant même de pousser les portes de ce boui-boui Géôle. Il était irrité par l'idée d'avoir affaire aux pilotes. "Ils sont toujours méfiants et peu causants". Mais il n'avait plus d'autre choix. Il entra d'un pas décidé et toisa un intérieur conforme à ce qu'il s'était imaginé : crasseux et dénué de style. "Ils ont vraiment des goûts de chiottes en musique". Une vieille enceinte scandait un même son rythmé beaucoup trop fort, obligeant les clients à hausser la voix pour se faire entendre. Joshua regrettait déjà d'avoir mis les pieds dans ce bar et dut se forcer pour s'avancer à l'intérieur, visiblement mal à l'aise.

Au fond de la salle, il aperçut deux Faulkers en train de boire une de ces infectes bières locales. Résolu, il s'approcha d'eux :

- Je suis le colis.

DANS UN APPARTEMENT LUXUEUX DE SUTTANA

Orace était encore bouleversé par ce qu'il venait de voir dans son rêve. Il était certain que c'était en réalité une vision envoyée par son Gardien pour lui transmettre un message. Ou un avertissement. En se tournant vers la table, il sut que son Gardien l'avait bel et bien contacté : une feuille de papier y était déposée, noircie par quelques lignes tortueuses, typiques de son écriture. Pourtant, il ne se souvenait pas l'avoir écrite. Anxieux, il sortit des draps trempés de sueur et saisit la feuille blanche : *«Tu fais partie d'un tout, mais tu n'es pas seul, Orace. Les trois Mondes ont besoin de toi. J'ai besoin de toi. Tu dois trouver le Cœur du Griffon et suivre le R-STONE. Ta mission commence maintenant.»*



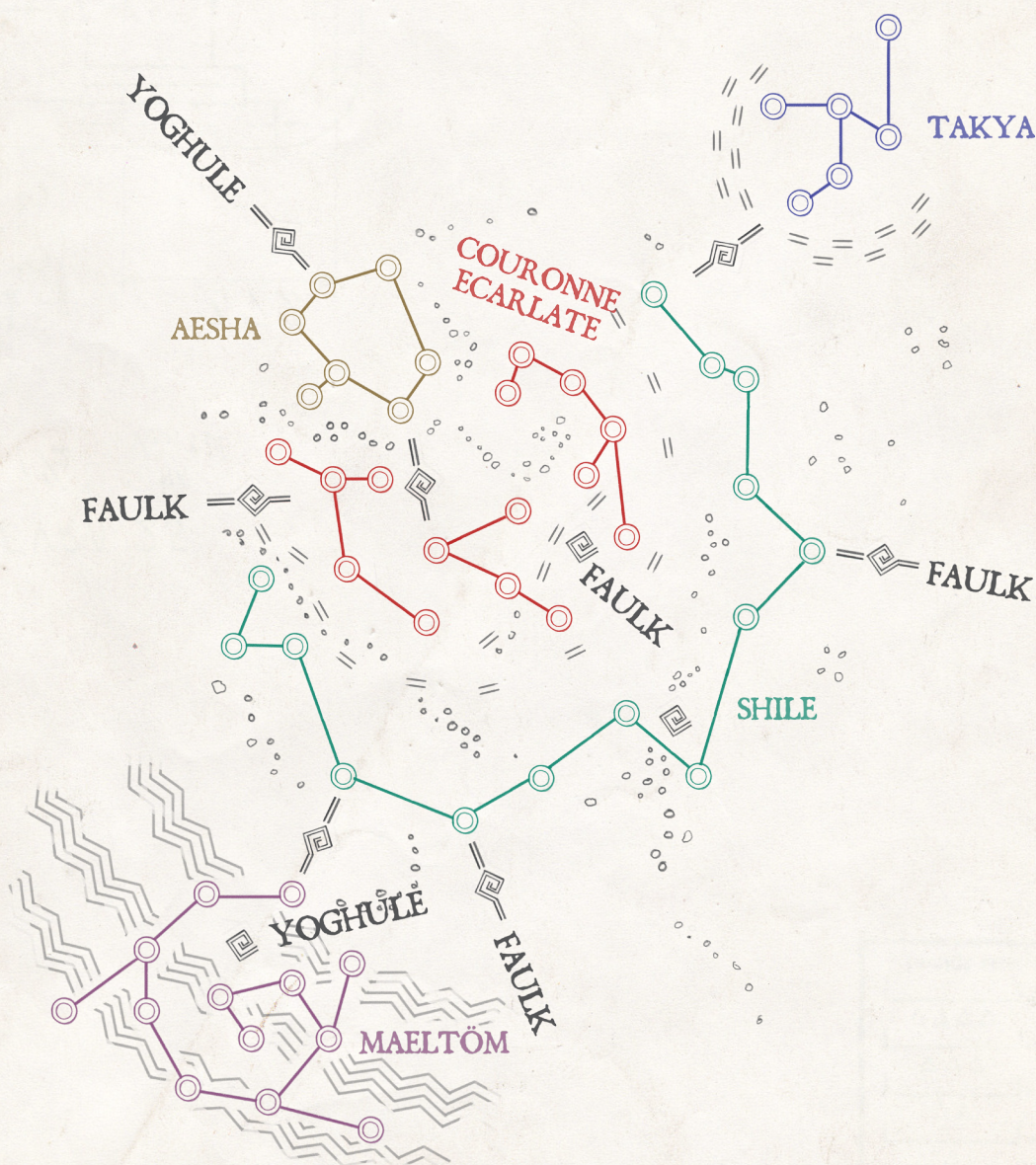
DANS L'UNIVERS DES GARDIENS

LES 3 MONDES

«Nos trois Mondes, si différents soient-ils, sont interconnectés par un méga réseau de flux et de liens éthériques à la base de la Création. Nous l'appelons l'Éther. Cette substance invisible, vitale, est la clé de voûte de toute structure dans l'Univers. Sans Éther, nos Mondes n'existeraient pas. Sans Éther, la vie serait impossible. Les Gardiens ont choisi leur voie, et l'Éther est notre guide.»

Gardien Hibou

L'Univers des Gardiens de l'Éther se scinde en trois mondes distincts. Le Monde d'En haut et le Monde d'En Bas sont les deux dimensions éthériques abritant les différents clans de Gardiens. Le Monde du Milieu, quant à lui, est le plan physique appartenant aux peuples humains.



«Vous pourriez remarquer une curieuse répétition du chiffre 3. Beaucoup de Gardiens pensent qu'il symbolise l'Équilibre. Nous évoluons dans trois dimensions. Nous traversons le passé, le présent, et l'avenir. La naissance, la vie, et la mort. Certains pensent encore que le 3 renferme un code caché qui nous permettrait d'embrasser la totalité des Mondes et de leurs mystères. Il vous serait facile de trouver çà et là d'autres signes représentant le chiffre 3. Pour moi, ce ne sont là que de pures coïncidences. Le 3 reste un 3.»

Gardien Ibis

Les deux Mondes éthériques ne communiquent pas entre eux. Seul le Chaman, dans le Monde du Milieu, peut jouer le rôle de médiateur. Il possède le don de capter les flux éthériques circulant entre les trois Mondes, tel un passeur navigant sur les immenses fleuves nourriciers de nos dimensions. Si, pour une funeste raison, le Monde d'En Haut et le Monde d'En Bas étaient amenés à se percuter, à se mêler l'un à l'autre, ce serait la fin irrémédiable de toute vie dans l'Univers.

LE MONDE D'EN HAUT

Dans l'imaginaire collectif, le Monde d'En haut est une dimension horrifique agitée par la violence et la barbarie. Les Gardiens déchus et les Gardiens Yoghs – qualifiés d'aberrations de la nature selon certains – se partagent des plaines infinies plongées dans l'obscurité et martelées de flashes lumineux. Ce monde reste difficile à percevoir. Même les spécialistes les plus éminents débattent encore sur sa cartographie et, à défaut de preuve, véhiculent les hypothèses les plus folles.

Quelques Sans-Âmes et Yoghs déclarent cependant qu'il existe en ce monde d'imposantes cités technologiques, fiefs des Gardiens Yoghs. Leurs témoignages décrivent ces cités entourées de vastes champs d'une blancheur aveuglante et sillonnés de crevasses noires. C'est dans les profondeurs de ces brèches telluriques que les Gardiens déchus capturent les flux éthériques pour les redistribuer aux Sans-Âmes.

Une minorité de Chamans et de technophiles voient dans ces captures éthériques les prémices d'une apocalypse qui, tôt ou tard, étendra ses ailes sur les deux autres mondes. Mais ils sont le plus

souvent décriés par la plupart des Chamans. Ces derniers restent persuadés que le Monde d'En Haut renferme des secrets sur l'origine des trois Mondes.

«Mon ami, le Monde d'En Haut n'est pas ton affaire. Et si tu croises un Sans-Âme, que tu espères apprendre de sa bouche deux ou trois détails croustillants, alors je vais te faire gagner du temps : il ne te dira rien. Passe ton chemin, et bon courage pour te débarrasser de lui ! On va bien rigoler. Je suis curieux de voir comment tu vas t'y prendre.»

Gardien Singe

LE MONDE DU MILIEU

«Je me surprends, parfois, à plonger mon esprit dans les confins du Monde des humains. Le Voile Noir qui s'étend sur Yoghüle nous empêche de l'observer librement. Mais quand cela nous est permis, nous pouvons admirer les Étendues Faulker avec leurs planètes chaudes orbitant autour de soleils pourpres. Nous pouvons apercevoir les Territoires Géoïles parsemés d'une myriade d'étoiles pareilles à des éclats d'opale, de turquoise et d'améthyste. Combien de lumières éternelles dansent dans la froideur de l'Univers ? Combien de planètes aux mille couleurs dérivent sur le flux des forces cosmiques ? Combien sommes-nous écrasés par tant de splendeurs ?

Le Monde du Milieu est une d'une beauté redoutable à contempler. Nous pourrions y perdre notre âme.»

Gardien Tortue

Il existe dans le Monde du Milieu trois galaxies ayant chacune leurs particularités. L'immensité de l'Univers les situe à des centaines d'années-lumière les unes des autres. Néanmoins, les trois galaxies restent interdépendantes et peuvent être reliées via des flux spatiaux. Si un observateur éloigné les regardait dans leur ensemble, elles lui apparaîtraient comme des archipels plantés au milieu d'un immense océan étoilé, tels les derniers vestiges d'événements passés.

Yoghüle est la plus grande des galaxies ainsi que le berceau des Yoghs. Elle attise actuellement toutes les convoitises et incite les aventuriers intrépides à s'enfoncer dans le Voile Noir. C'est ainsi que les peuples humains nomment cette étrange substance opaque qui recouvre la presque totalité

de cette galaxie. Qui n'a jamais rêvé de percer les mystères de ces territoires inconnus ? D'explorer les cités perdues ? De découvrir la source de la Technologie, que les rumeurs situent au détour d'un canal spatial ?

Yoghüle dissimule encore tant de mystères.

La seconde galaxie, qui regroupe les Territoires Géôles, est presque aussi vaste que Yoghüle. Elle est, sans aucun doute, la plus fascinante et la plus lumineuse à contempler. Mais sa beauté dissimule un côté tout aussi sombre, que tout pilote spatial craint de rencontrer. Les forces destructrices qui l'habitent peuvent survenir à chaque instant et briser n'importe quel vaisseau. Les pilotes avisés devront user d'ingéniosité et concevoir une stratégie de fuite pour éviter une mort immédiate.

Les Étendues Faulker, quant à elles, sont relativement petites. Cette galaxie pacifique porte en elle les origines du peuple nomade. Nombre de flottes et de vaisseaux diverses voyagent à travers les Étendues Faulker en un cycle sans fin. Elles se composent surtout d'étoiles naines et d'astres géants, rougeâtres, entourés de quelques planètes foisonnantes de vie.

Comparées aux lumières bleutées des Territoires Géôles, elles semblent bien ternes et moins impressionnantes. Elles présentent cependant une meilleure stabilité, favorable aux nombreux Sunhys qui la peuplent. Ils peuvent ainsi bâtir des stations spatiales monumentales et prospérer dans cette galaxie d'apparence moribonde.

LE MONDE D'EN BAS

Tous les Chamans vous le diront. Le Monde d'En bas est d'une beauté incomparable. Ceux qui ont eu la chance de l'apercevoir dans une vision, ou par l'intermédiaire d'un Gardien, le décrivent comme une contrée baignée d'une douce lumière dorée. Même les Chamans les plus austères sentent leur cœur s'ouvrir à sa vue.

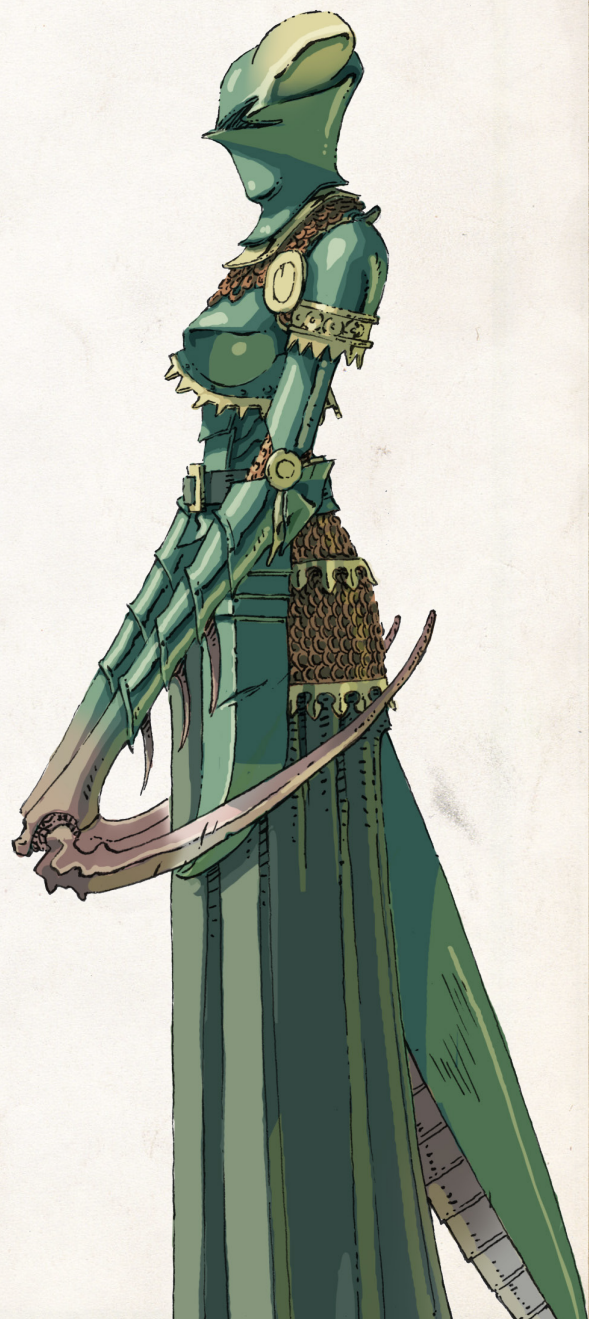
Ce monde dessine une mosaïque de forêts primaires, de vastes plaines et de vallons boisés, de lacs, de rivières, de récifs montagneux abrupts et de plages ocre bordant des océans infinis. Là, tout n'est que sérénité et plénitude. Les Gardiens paressent sur leur territoire de prédilection. Mais

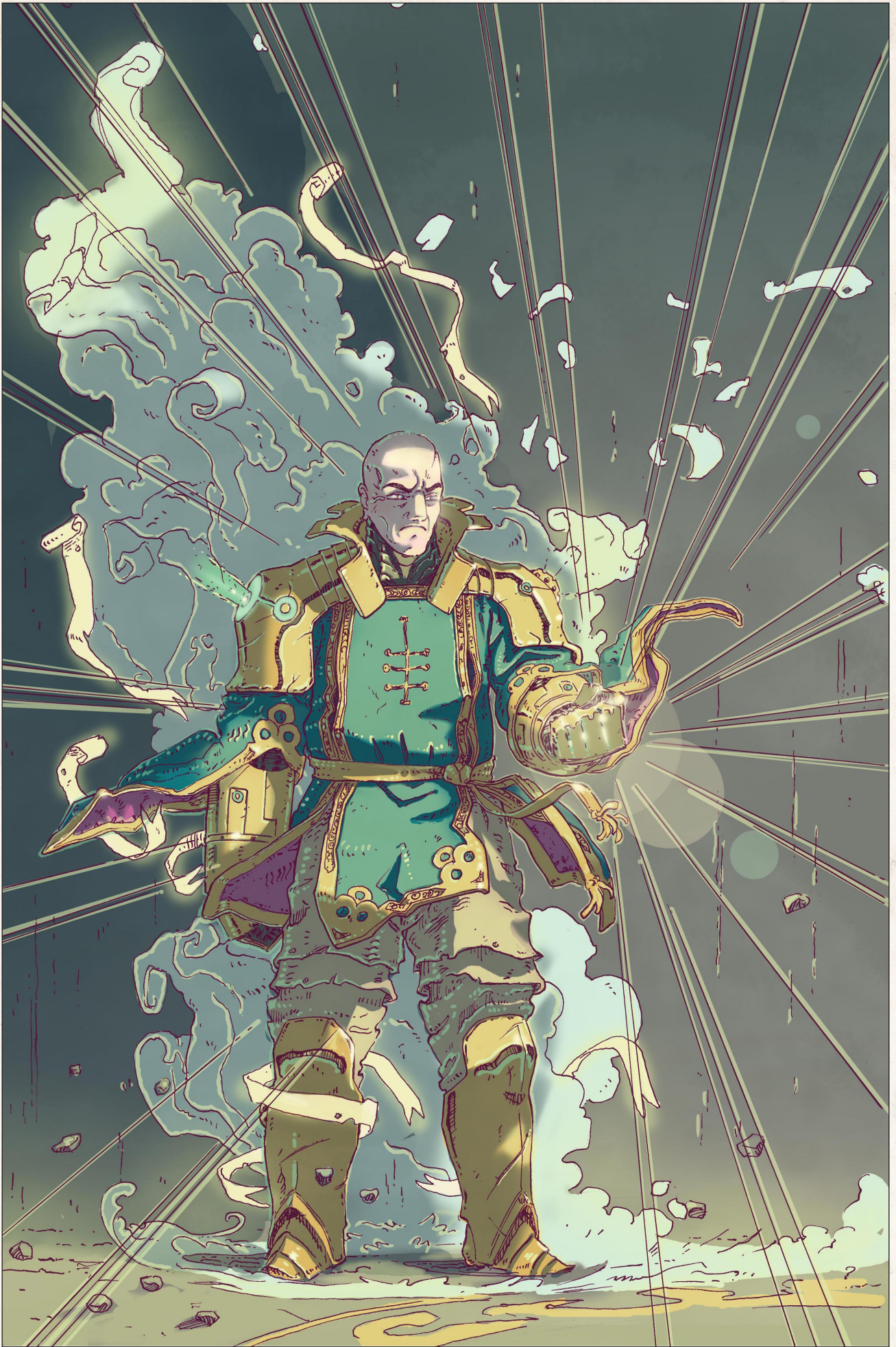
la plupart d'entre eux préfèrent se maintenir en médiation, et vivre par procuration à travers leur Chaman dans le Monde du Milieu.

Ici, le temps n'existe pas. L'espace est un concept tout aussi relatif dans un monde où un Gardien peut changer de lieu sans se déplacer. Ici, le monde semble verrouillé de l'intérieur. Il est étranger aux lois de l'entropie et demeure enfermé sur lui-même, dans une boucle aussi immuable qu'éternelle.

«J'entends beaucoup de Chamans affirmer que notre Monde est un paradis incommensurable. Qu'il regorge de beautés surnaturelles et de paysages vus nulle part ailleurs. Peut-être ont-ils raison de le croire. Mais dites-moi : quel est l'intérêt de vivre dans un monde où rien ne change ?»

Gardien Corbeau





LE MONDE DU MILIEU

PEUPLES ET CHAMANS DE L'ESPACE

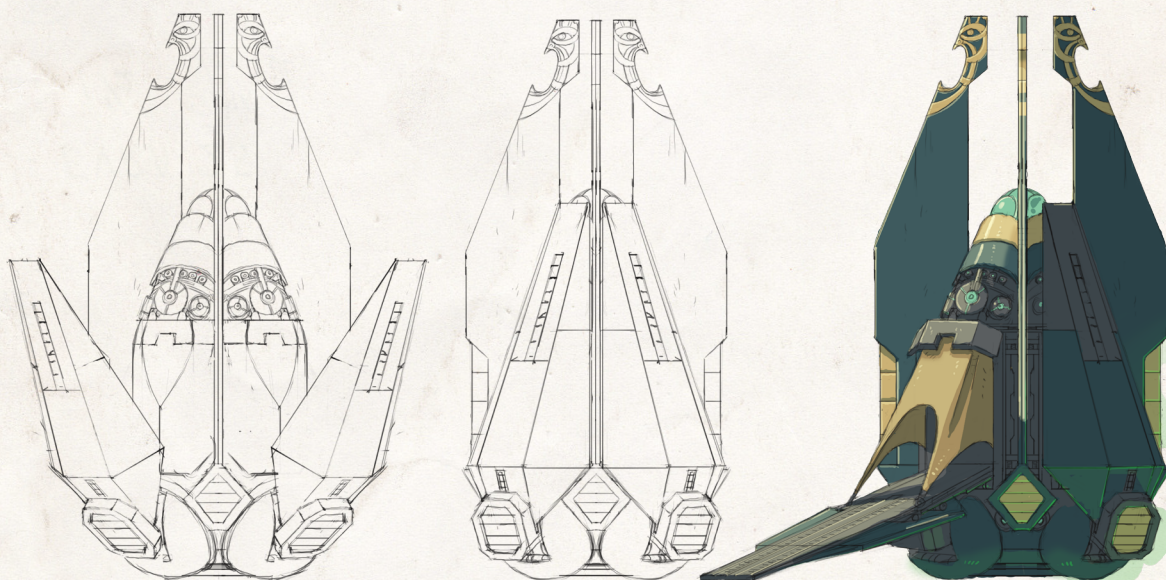
«Il existe autant de Gardiens dans les Mondes éthériques que de Chamans dans le Monde du Milieu. Chacun de nous est lié à son homologue humain. Même les Yoghs, ces robots dotés d'une âme artificielle, ont leurs propres Gardiens.

Et il ne pourrait pas en être autrement : sans notre intervention, vous ne pourriez pas évoluer. À l'inverse, nous avons besoin de vous pour nous introduire dans votre dimension. Car c'est dans votre Monde du Milieu que les aventures prennent forme et déterminent l'avenir de tous.

Nous sommes vos Gardiens, aidez-nous à faire évoluer votre monde.»

Gardien Hibou

Dans les trois galaxies du Monde du Milieu cohabitent cinq peuples aux personnalités et aux idéaux variés. Deux d'entre eux, les Géôles et les Faulkers, peuvent se targuer de posséder leur propre galaxie façonnée à leur image. Les trois autres peuples, les Sunhys, les Sans-Âmes et les Yoghs, s'intègrent tant bien que mal auprès des dominances Géôles et Faulkers.





GÉOLE

Le Géôle est d'un naturel arrogant et hautain, persuadé d'être le sauveur privilégié du Monde du Milieu. Animé par un fort sentiment patriotique, il a su propager sa culture au-delà des frontières de son territoire et imposer, par là même, sa pleine puissance.

Il est davantage un sédentaire bâtisseur qu'un envahisseur tyrannique, mais il n'hésite pas à piller sans vergogne les ressources naturelles d'autres planètes. Tous les moyens sont bons pour continuer à ériger des cités toujours plus hautes, plus impériales, à l'image de sa grandeur.

Les Territoires Géôles sont divisés en cinq vastes empires, chacun regroupant plusieurs noyaux familiaux. Chaque Famille représente ici une nation organisée dans un système de chaîne, selon un ordre politico-social établi par un fief. Les Familles vassales sont soumises à une autre plus influente, établissant ainsi un empire centré autour d'une puissante Famille régnante.

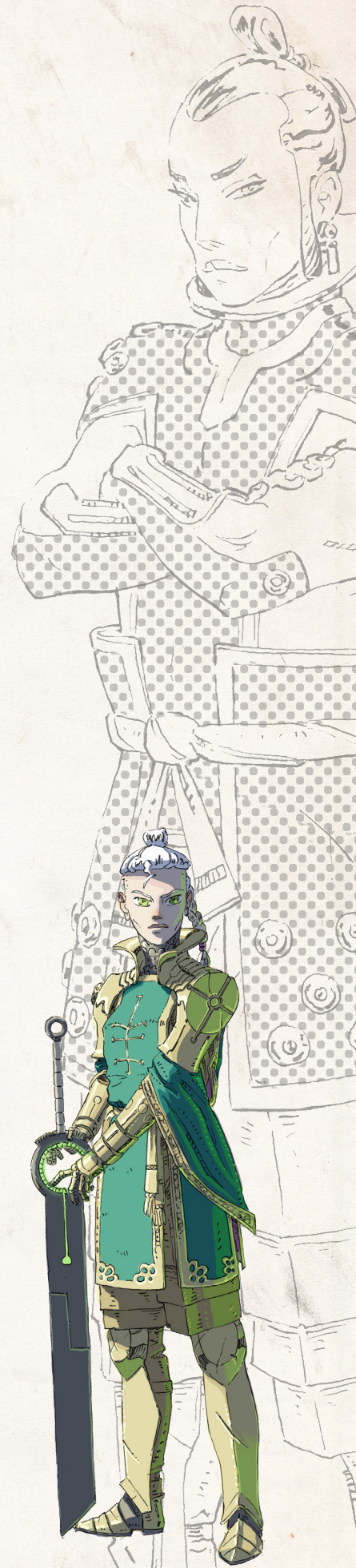
Parmi les peuples existants, le Géôle est le plus technophile de tous. Il reste convaincu qu'il lui est possible de contrôler la technologie et qu'elle sauvera son peuple. Mais les Géôles risquent d'en payer le prix fort.

Une minorité d'entre eux rejette cette voie périlleuse et réclame le retour aux lois fondamentales, les lois des Gardiens. En ces jours incertains, ce sont deux idéologies radicalement opposées qui ébranlent les Territoires Géôles. Les Technophiles mènent leur croisade contre les Gardiens et les Chamans, mais c'est toute une guerre qui gangrène secrètement, jour après jour, les cinq empires. Si elle s'embrasait, l'ensemble des Mondes s'en retrouverait bouleversé.

«Le Géôle a le cuir dur. Il est de ces races à la fois sublimes et abjectes, étrangères à la pitié, qui portent un regard froid sur le monde.

Mais il est aussi un roc inébranlable, capable du meilleur comme du pire pour ceux qu'il estime.»

Gardien Ibis





FAULKER

Contrairement aux Géôles, les Faulkers sont un peuple nomade. Un Faulker n'appartient pas à une terre, mais à son Clan et à son vaisseau. Il est un électron libre parcourant les immenses Étendues Faulkers, prônant une vie faite de voyages sans fin.

Il hérite d'une culture millénaire, transmise de génération en génération depuis les premiers âges de la création du peuple Faulker. Leur père fondateur était un grand guerrier qui fonda, jadis, les principes et les règles du Clan. Certains le disent Chaman, d'autres racontent qu'il était un leader charismatique.

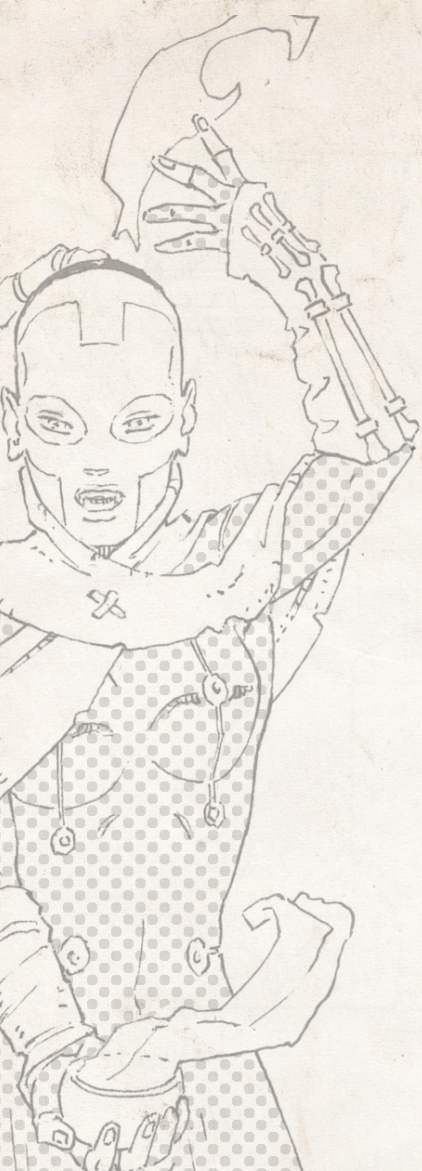
En vertu de la loi suprême Ogün, le Faulker devra se consacrer corps et âme à la survie de son Clan tout en observant le respect dû aux autres Clans, condition sine qua non du maintien de la paix au sein de la galaxie. Ainsi ont parlé les sages. Leur assemblée se réunit sur leur planète sanctuaire et les sages débattent, deux semaines durant, de la politique et de la culture Faulker, ou adoptent des décrets d'unification face aux menaces extérieures.

Cependant, un plus grand danger s'étend au sein même de la communauté.

À travers la galaxie, de plus en plus de Clans bouleversent l'ordre établi en choisissant une vie sédentaire. Pire encore, certains d'entre eux ont commencé à détourner les ressources de planètes sanctuaires. Le bruit de l'affrontement monte, et plusieurs Clans se sont déjà engagés dans un conflit fratricide.

«J'entends les Géôles et d'autres peuples parler des Faulker comme des sous-hommes primitifs. Ils ont tort. Ils ne connaissent pas l'histoire du peuple nomade et méprisent les Chaman Faulkers. Ils ignorent que, sans eux, le Monde du Milieu se serait abîmé dans le chaos depuis bien longtemps. Alors ne sous-estimez jamais un Faulker.»

Gardiën Corbeau





SUHNHY

Les Sunhys sont un peuple hybride né d'une union entre une Famille Géôle et un Clan Faulker, il y a de cela plusieurs centaines d'années. Depuis leur création, les Sunhys ont su s'imposer aux quatre coins des galaxies en se regroupant dans des Écoles. Ces hauts-lieux institutionnels, dans lesquels les Sunhys partagent leur érudition et enseignent la sagesse, sont le cœur de leur culture. Les Sunhys sont, sans aucun doute, un peuple profondément pacifique et altruiste, qui se refuse à participer aux guerres des autres peuples.

Toujours en quête de savoir, les Sunhys ont coutume d'entreprendre de longs pèlerinages pour approfondir leurs connaissances et apporter leur aide à qui en a besoin. Ils peuvent aussi choisir une vie de méditant solitaire, se consacrant à la réflexion et à la recherche philosophique.

La Technologie, entre autres, occupe leurs pensées : son avènement est-il inéluctable ? Représente-t-elle un obstacle à combattre ? Les Sunhys travaillent ainsi à trouver des réponses aux troubles de ce monde.

De part leur savoir et leur impartialité, ils sont également fort appréciés pour leur sens politique et leur diplomatie. Il n'est pas rare qu'ils soient appelés à intervenir en tant que juge, médiateur ou négociateur dans les affaires des autres peuples.

Les Sunhys sont, par conséquent, les bienvenus dans tout le Monde du Milieu. Ils peuvent recevoir des concessions de grandes Familles, ou devenir des chefs de Clan, mais ils n'en restent pas moins attachés à leurs principes.

«Ma foi, à première vue, les Sunhys ont l'air peu vaillant. Mais ne vous y trompez pas. Si vous n'avez jamais entendu parler de leurs guerriers ou de la puissance de leurs Chamans, alors vous êtes plus ignorants que vous ne le pensez.

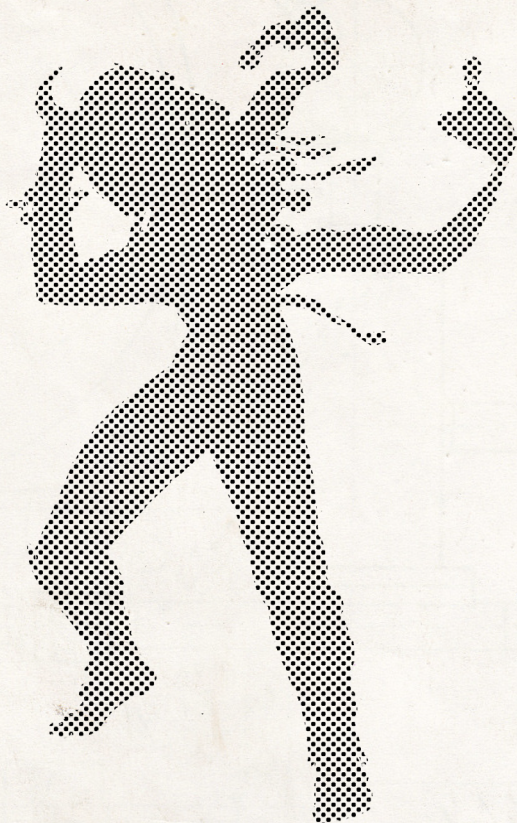
Réfléchissez-y deux fois quand vous rencontrerez un Sunhy.»

Gardien Singe



Les deux peuples suivants ne sont pas jouables dans ce livret découverte. Toutefois, vous serez amenés à rencontrer un Sans-Âme et un Yogh au cours de vos aventures. Quelques détails sur leur nature et leurs caractéristiques vous seront bien utiles.

SANS-ÂME



Pour commencer, les Sans-Âmes ne sont pas un peuple à proprement parler, même s'il est plus facile pour la plupart de les catégoriser ainsi.

Le Sans-Âme est un Chaman, Géôle, Faulker ou Sunhy, qui a perdu le lien éthérique avec son Gardien suite à un désaccord insoluble.

Que l'un ou l'autre ait décidé de briser le lien, les répercussions sont tragiquement les mêmes pour le Chaman. À chaque fois que cela se produit, le Chaman risque la mort suite au choc de la rupture. S'il survit, c'est la folie qui le guette. Il arrive parfois qu'un Chaman, consumé par une rage de vivre, triomphe de la mort et la folie. Si tel est le cas, il devra pactiser avec les Gardiens déçus pour continuer à s'alimenter en flux éthériques, et survivre.

Mais cette forme de semi-existence n'est pas sans conséquence. Elle le transforme en un être déshumanisé et asexué aux prunelles rouge sang. Une apparence quelque peu repoussante, assimilée aux démons, qui le refoule aux bancs de la société.



YOGH

Les Yoghs, quant à eux, sont des robots. Ou, plus exactement, des Chamans androïdes. D'où viennent-ils ? Qui les a créés ? L'hypothèse la plus probable stipule que la galaxie Yoghüle serait leur berceau originel. Mais aucun sage dans cet Univers ne connaît de réponse plus précise. Les Yoghs eux-mêmes ne pourraient en dire plus. Dans leur malheur, tous les Yoghs sont affectés par une sorte d'amnésie générale qui les empêche d'accéder à leur mémoire, et à la vérité sur leur propre existence.

Trouver une aide quelconque de leur part ne sera donc pas aisé, compte tenu des controverses circulant à leur sujet. Ils suscitent soit l'admiration dans les communautés technophiles, soit la peur et le dégoût chez les plus superstitieux. Ce peuple continue d'être méprisé et persécuté car, à la différence des humains, tous les Yoghs sont des Chamans affiliés aux étranges Gardiens technologiques du Monde d'En Haut.



LE CHAMAN DE L'ESPACE

«L'Univers tout entier est empli de chants et d'histoires extraordinaires racontant nos exploits, notre puissance et nos dons surnaturels. Nous sommes l'inspiration. L'objet de votre Foi.

Mais je vous dois cette confession : sans vous, nous ne valons que peu de chose. Car vous êtes les héros de l'Histoire : les Chamans de l'Espace.»

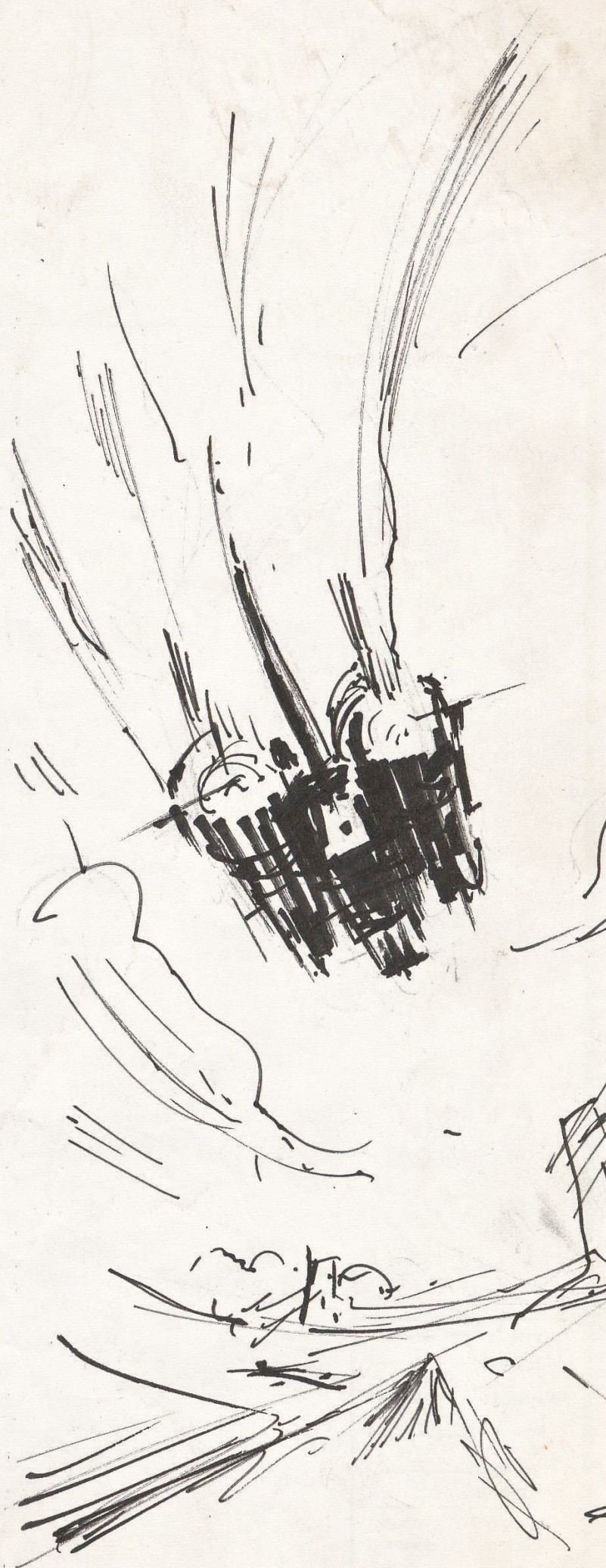
Gardien Tortue

Un Chaman de l'Espace est cette personne qui, un jour, prend conscience de la valeur du lien qui l'unit à son Gardien. Il comprend que ce lien, désormais éclairé, peut être une bénédiction ou une malédiction. Il lui permet d'accomplir des prouesses et d'être relié en permanence à un être éthérique qui, accessoirement, fait un bon compagnon de route. Mais s'il se trouve en dysharmonie avec son Gardien, il connaît la souffrance et la destruction.

Un Chaman, c'est aussi un être humain comme les autres. Il peut être vil ou vertueux, téméraire ou avisé. Le lien avec son Gardien le façonne durant sa vie pour le faire évoluer, mais il n'est jamais à l'abri de commettre des erreurs. Il se peut que ses décisions, apparemment justes, engendrent la désolation.

C'est pourquoi le Chaman porte une lourde responsabilité : il doit guider les mondes en préservant toujours le control de ses émotions et en canalisant son lien. Mais surtout, il poursuit un but ultime : la recherche perpétuelle de l'Équilibre dans la balance des énergies.

Maintenant que vous êtes un Chaman, votre objectif devient votre sacerdoce. Agissez avec discernement, regardez au-delà des apparences, faites corps avec votre Gardien, et, surtout, restez intègre.



LA SAGESSE DES GARDIENS

Dans la vaste toile de l'Univers, nos Mondes Éthériques tissent des réalités bien différentes de celles de votre Monde du Milieu. Mais si vous ouvrez votre esprit, vous réaliserez que nous partageons une vérité fondamentale : l'existence est une expérience inestimable.

Le lien subtil qui nous unit à notre Chaman est précieux. Grâce à lui, nous pouvons partager cette expérience jusqu'à sa mort. Ou jusqu'à ce que le lien soit brisé. Mais ne croyez pas que cette union nous définisse. Voyez comme vous êtes uniques, voyez comme nous le sommes aussi.

Gardien Tortue

Les Gardiens sont des entités anthropomorphes vivant dans deux dimensions éthériques opposées : **le Monde d'En Haut et le Monde d'En Bas**.

Ils sont organisés en communautés, chacune comprenant un nombre d'individus variables. Leurs personnalités sont uniques, façonnées par les expériences vécues avec les Chamans entrés en contact avec eux. Tout comme les humains, ils ont des qualités et des défauts, des énergies et des objectifs personnels qu'ils poursuivent indépendamment de leur Chaman.

Au sein d'une même communauté, les Gardiens partagent des pouvoirs communs avec les Chamans qui leurs sont liés. Mais ils ne partagent pas tous la même force : un Gardien lié à un Chaman éclairé sera plus vigoureux et plus flamboyant qu'un Gardien entretenant une union fragilisée.

Le lien éthérique est donc essentiel pour les entités les plus puissantes : en cédant une fraction de cette union au Chaman, le Gardien peut concrétiser ses intentions dans le Monde du Milieu, altérer les lois de la physique et repousser les limites de l'impossible. Il permet en même temps à son Chaman de réaliser des miracles.

Si certains redoutent le pouvoir des Chamans et les traquent sans répit, la plupart des humains les vénèrent tels les mages antiques que l'on évoque aujourd'hui encore dans les récits et les légendes.

DEUX EX MACHINA ?

Nous comprenons donc pourquoi les Gardiens ont ce besoin de se connecter aux Chamans. Mais

comment ces derniers vivent-ils cette connexion ? Subissent-ils en permanence la pression de leur Gardien ? Ou ressentent-ils leur main compatissante sur leurs épaules ?

Il est vrai que le Chaman demeure libre de ses choix. Mais une réponse aussi simple est incomplète.

Ce lien éthérique ne fonctionne que dans une relation d'équilibre et de réciprocité sans faille entre Chaman et Gardien. Et l'influence exercée l'un sur l'autre n'en sera que plus forte. Il est donc inexact de prétendre que les Gardiens imposent leur volonté. Ils agissent davantage comme conseillers dans une relation où chacun peut tracer sa voie, dans le profond respect du lien sacré.

Seulement, la situation se complexifie quand des Gardiens plus ambitieux bouleversent cet équilibre précaire.

Certains d'entre eux utilisent ce lien en agissant à travers leur Chaman pour résoudre des conflits et aider les humains à évoluer. Mais d'autres, animés par des desseins plus obscurs, œuvrent pour les écarter de la Technologie, l'ennemie absolue des êtres éthériques.

Selon eux, la technologie est un poison aliénant le cœur des humains en les précipitant vers la dépendance. Ce vice insidieux entraîne la perte, tandis que l'égoïsme grandissant consume les peuples, les uns après les autres, dans une lente décomposition morale.

Leur aversion extrême contre la technologie questionne. Est-ce la peur de perdre leur emprise sur les habitants du Monde du Milieu qui les

anime ? Ou sont-ils guidés par des raisons encore insoupçonnées ?

Nul ne peut le dire.

Malheureusement, la relation entre le Gardien et son Chaman peut parfois basculer. Il arrive qu'un profond désaccord s'installe entre eux, risquant de provoquer un conflit et la fracture du lien. Si une telle rupture a lieu, ils seront tous deux affectés par une longue agonie de l'être.

Concernant le Chaman, la séparation est une expérience traumatique si dévastatrice sur le plan psychologique et émotionnel qu'elle peut le conduire à la mort. Ou pire, la folie. Seuls les esprits les plus solides parviennent à surmonter cette épreuve pour devenir des Sans-Âmes.

Quant au Gardien, s'il ne crée pas rapidement un nouveau lien avec un autre Chaman, il risque de perdre sa principale source de vitalité, qu'il tire du Monde du Milieu. Dépérissant, il sera condamné à devenir un Spectre errant dans les confins éthérés, faible et oublié de tous.

«Nous avons besoin de nous relier à vous, car vous êtes magnifiques.

Dans votre grandeur, vous accomplissez l'impossible, toujours prompt à vous battre et à vous sacrifier pour vos idéaux. Votre sagesse vous guide vers ce qui est juste, quel qu'en soit le prix.

Le Flambeau de la Force et de la Vertu éclaire votre chemin.

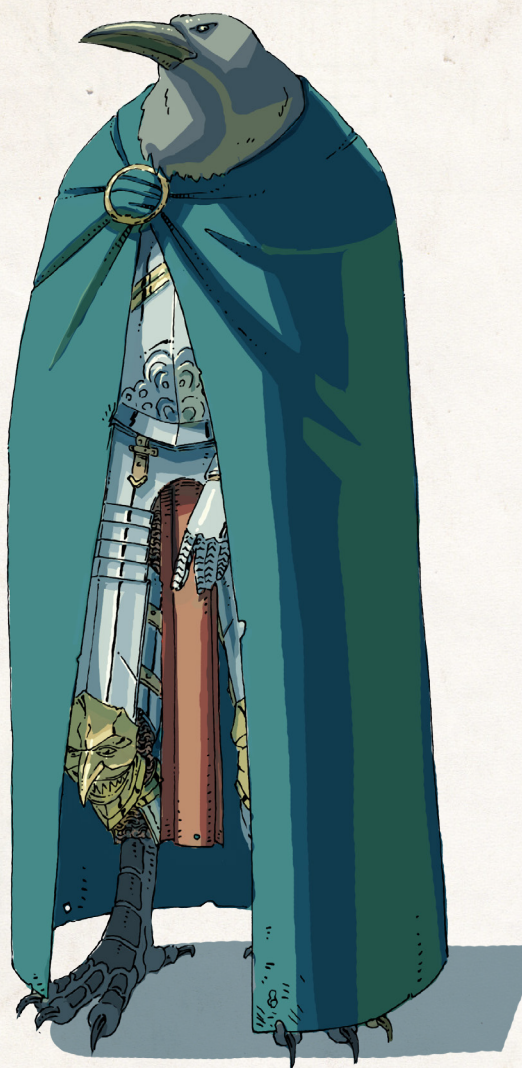
Mais vous, Peuple du Monde du Milieu, vous possédez aussi le pouvoir de destruction. Votre puissance n'a d'égale que votre orgueil. Vous seriez prêt à réduire les plus grandes cités en poussière pour la gloire, à soumettre des empires à votre volonté, à faire régner votre feu infernal.

Nous avons besoin de vous, car vous comblez la seule chose qui nous manque : l'excitation du moment présent.»

Gardien Corbeau



GARDIEN CORBEAU



PEUPLE LIÉ : FAULKER, SUNHY.

Le Gardien Corbeau est le maître du Monde d'En Bas. Vivant en solitaire, il chasse régulièrement les autres Gardiens qui pénètrent sur son territoire sans y être invités.

Le Corbeau, au plumage d'un noir bleuté, est l'un des rares Gardiens à savoir créer à partir du vide originel. Il renferme en lui les mystères de la vie et porte chance à son Chaman. Grâce à son don, le Chaman peut acquérir une vision extralucide sur le monde qui l'entoure, percer le voile des illusions et discerner la part du Bien et du Mal en

chacun des êtres. Il peut également ressentir les changements énergétiques en lui-même ou dans son environnement, si subtiles soient-ils.

Vous en conviendrez, il est difficile de duper un Corbeau.

Mais ce n'est pas là sa seule qualité. Charismatique, il fait aussi un excellent leader. C'est par l'intermédiaire de son Chaman que sa voix claire transcende le cœur des humains et favorise la communication au sein d'un groupe. Grâce à son esprit vif, ses partisans parviennent plus facilement à trouver des ententes et des solutions.

Malheureusement, le Gardien Corbeau est le plus souvent déprécié par la majorité des peuples du Monde du Milieu. Être un gardien visionnaire, annonciateur de mauvais présages, lui vaut une mauvaise réputation qui lui colle aux plumes. Parmi tous les peuples, les Géôles sont ceux qui le craignent le plus, l'associant à la trahison et à la mort. Selon eux, les Chamans liés au Corbeau ne seraient que des sorciers noirs et corrompus, capables de manipulations sordides pour parvenir à leurs fins. Et parfois, la réalité leur donne bien raison.

Dans le pire des cas, certains de ces Chamans n'hésitent pas à exploiter les énergies négatives de leur victime pour la dominer, la consommer, la manipuler selon leur volonté. Ils se nourrissent de ses émotions les plus douloureuses et des mauvais sorts qui l'affectent, tels des vampires dépourvus de toute humanité.

Une telle perversion du lien ne peut mener le Chaman que vers une seule issue : la destruction du lien éthérique, avec les conséquences néfastes que nous connaissons bien.

GARDIEN HIBOU

PEUPLE LIÉ : GÉÔLE, FAULKER.

Les Gardiens Hiboux peuplent les forêts et affectionnent les heures de la nuit pour sortir chasser, lorsque l'éther se trouve à son firmament. À l'instar du Corbeau, le Hibou est par nature un esprit solitaire sur son territoire, parcourant de longues distances pour s'imprégner des variations éthériques.

Il est assurément le Gardien possédant la vue la plus perçante. Il ne s'agit pas seulement d'une acuité visuelle, mais aussi d'un pouvoir de vision au-delà des apparences.

L'ensemble des peuples a coutume de l'associer à la Sagesse pour son don de Claire-Vision et sa droiture implacable. Mais il véhicule en même temps une image arrogante et un laxisme déconcertant face aux épreuves de la vie. Malheureusement, ce revers lui confère la réputation d'être un Gardien particulièrement ambigu.

Le Gardien Hibou et son Chaman sont des intuitifs. Grâce à leur sixième sens fort développé, ils trouvent spontanément l'origine d'un problème. Leur regard perce les êtres jusqu'aux tréfonds de leur âme, déchire le voile des illusions pour révéler mensonges et tromperies aux yeux des humains. Si un interlocuteur tente de leur cacher ses intentions, tous ses secrets s'en retrouvent dévoilés au grand jour.

Son devoir de Vérité fait du Gardien Hibou à la fois un guide spirituel pour son Chaman et un mentor avisé sur les comportements humains.

En plus du don de clairvoyance, ce Gardien offre à son Chaman un ancrage solide pour rester profondément enraciné à la réalité physique. Garder ainsi les pieds sur terre est un atout majeur pour les Chamans préférant mener une vie d'aventure et d'exploration du monde. Et si certains d'entre eux se comportent comme des têtes brûlées, ils n'en restent pas moins des guides prudents et bienveillants.

À travers leur quête et leur esprit visionnaire, Gardien et Chaman s'encouragent mutuellement à l'introspection. À défaut, il leur serait bien plus difficile de voir clair en eux-mêmes, pour se débarrasser de mauvaises habitudes ou mécanismes inconscients néfastes.

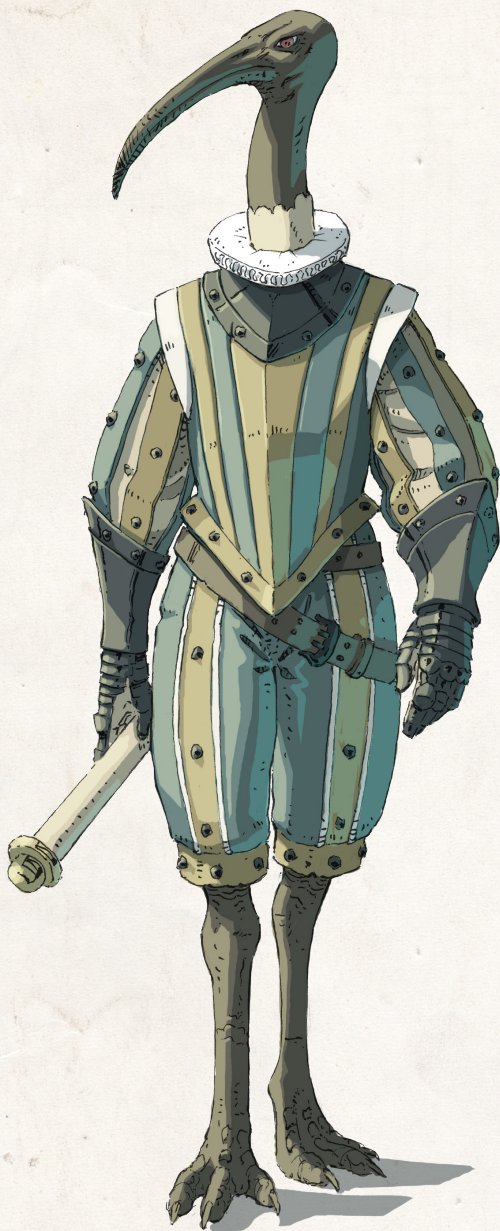
Même si le Hibou se veut sage et clairvoyant, il demeure en lui, comme en chaque Gardien, une part d'ombre pouvant entraîner la destruction du lien. S'il se laisse dominer par ses ténèbres, lui-même et son Chaman en oublieront leur identité. Ce dernier développe alors un complexe du sauveur qui ne lui sera que préjudiciable. Plutôt que d'aider son prochain, il devient intrusif et

nuisible en interférant sans intelligence dans les affaires humaines.

Ce complexe lui apportera une immense misère intérieure. Une solitude le menant à un anéantissement psychologique en le dissociant de son environnement. Cela signifie que tous ceux qui l'ont connu, ses amis, ses amours, et même sa famille, se détourneront de lui.

Le Chaman, ainsi abandonné à ses délires, n'est plus qu'une ombre errante emplie de haine et d'amertume contre l'humanité.





GARDIEN IBIS

PEUPLE LIÉ : GÉÔLE, SUNHY.

Le Gardien Ibis vit toujours à proximité de points d'eau. Il aime s'y prélasser et contempler les magnifiques paysages qui entourent son domaine. Mais ne le croyez pas ainsi endormi. Son regard porte si loin à travers les Mondes qu'il peut

suivre son Chaman et scruter le moindre de ses agissements.

Les Gardiens Ibis sont à la fois craints et vénérés par leurs partisans. Depuis la nuit des temps, les Géôles et les Sunhys les perçoivent comme des bienfaiteurs et des guérisseurs purgeant le corps et l'âme du Chaman. Ils représentent la sagesse ancestrale, le discernement et la pureté.

Toutefois, le Gardien Ibis ne porte que peu d'intérêt, voire aucun, aux affaires du Monde du Milieu ou de son Chaman. Sa grande érudition et sa soif de connaissance prévalent sur les sentiments et la compassion, ce qui peut le rendre cynique, voire calculateur.

Très souvent, les Chamanes portent sur leurs épaules le poids du jugement de leur Gardien. Depuis toujours, les représentations de ce Gardien, que l'on retrouve dans les anciennes familles Géôles ou dans les Écoles de Pensée Sunhys, le montrent tel le scribe au porte-plume. Il ne manque jamais de tenir le compte des pensées et des actions de son Chaman. Il en est le Juge et le Bourreau.

Les peuples le craignent également pour son affiliation à la Technologie. Les ailes noires de l'Ibis sont un symbole de chaos dans l'imaginaire collectif. Leur forme étrangement triangulaire semble rappeler aux humains que la symétrie n'appartient pas à l'ordre naturel.

Ce Gardien est le plus difficile à cerner. Ses intentions et ses desseins restent trop complexes à déchiffrer pour le commun des mortels. Mais il s'avère qu'il a tendance à se relier à un même type de Chaman : les voyageurs spatiaux, les guérisseurs et les exécutants de la loi. Ils sont d'un caractère introverti, très observateurs et dotés d'un esprit tranchant, logique.

Le pouvoir du Gardien permet également au Chaman d'être éloquent en public et de tirer profit des mondanités. Affable et captivant, il sait gagner l'affection de ceux qui l'écoutent, mais aura besoin tôt ou tard de se replier pour se ressourcer.

Cependant, le sens du bien et du mal n'étant pas leur priorité, il arrive que les Ibis choisissent des individus machiavéliques comme Chaman. Et leur intérêt apparent pour autrui sera tout calculé.

La relation entre ce Gardien et le Chaman reste complexe et nuancée. Ils peuvent être généreux, altruistes, mais ils n'oublient jamais rien. Chaque service rendu est compté. À tout moment, l'un ou l'autre peut réclamer en retour une aide ou une faveur comme un paiement de dette.

Les Gardiens Ibis sont les ennemis héréditaires des Gardiens Serpents et Crocodiles. Une ancienne légende raconte que les Ibis proliféraient tant que leur nombre menaçait de détruire le Monde d'En Bas. Les Gardiens Serpents et Crocodiles se seraient alliés pour dévorer leur progéniture et ramener l'équilibre. Mais un tel infanticide ne se saurait être pardonné, et les Ibis les tuèrent de rage. Depuis cette sombre histoire, une guerre entre les Ibis et les Serpents et Crocodiles demeure latente. Il conviendrait de ne pas raviver ce feu mortel.

GARDIEN SINGE

PEUPLE LIÉ : GÉÔLE, FAULKER.

Le Gardien Singe vit principalement dans les grandes forêts d'éther. Suspendu aux branches, la légende lui prête la prouesse de se déplacer par acrobaties et sauts gigantesques, illustrant par là son goût pour créer des chemins hors des sentiers battus. C'est dans les plus hautes branches qu'il peut contempler l'ensemble des Mondes et se sentir confortable. Mais il sait aussi bien s'adapter aux savanes et aux contrées désertiques pour accompagner d'autres communautés de Gardien.

Parmi toutes les communautés existantes, le Singe est le plus sous-estimé par ses pairs. Son caractère joueur et inventif le discrédite aux yeux des autres Gardiens, qui ne le prennent que très peu au sérieux. Il n'en a cure. Mieux que cela, il en rit. Et son grand sens de l'humour, doublé d'autodérision, peut en exaspérer plus d'un.

Cependant, le Gardien Singe est bien plus qu'un farceur incontrôlable. Derrière ses grimaces, il apporte de nouveaux paradigmes permettant à son Chaman de porter un regard neuf sur toute situation apparemment inextricable. Il prend de la hauteur, ouvre le champ des possibles et lui montre quel nouveau chemin emprunter.

Le Singe est curieux de nature. Il aime étudier la sagesse des Anciens, leurs expériences, et réitérer

leurs expérimentations sur lui-même ou sur les autres. Son caractère fait que ni lui, ni son Chaman, ne supportent la routine. Chaque journée est une nouvelle opportunité pour inventer, tester de nouvelles techniques, explorer une voie inconnue quand toutes les autres ont été épuisées. C'est pourquoi le Singe se lie généralement aux pionniers et aux artistes. Ils sont des originaux, parfois incompris, qui voient le monde autrement.

Cela ne les empêche pas d'être généreux avec leur prochain. Au contraire, l'abnégation et le don de soi sont des vertus premières à leurs yeux. Apporter leur aide les remplit de joie et de fierté. Ils pourraient déplacer des montagnes pour leurs amis. Et toujours avec le sourire, sans jamais se prendre au sérieux.

Lorsque le lien éthérique entre Gardien et Chaman est corrompu par une énergie négative, leur vision du monde change radicalement. Ils deviennent des accumulateurs compulsifs excités par un désir de richesse, quitte à voler leur voisin. Leur esprit d'inventeur se ferme. Ils en deviennent butés, incapables de créer ou d'imaginer, préférant rester sur leurs acquis.

Dans les cas extrêmes, ils deviennent dangereux



quand leur délire les pousse à adopter leur arme ultime. Cette arme n'est nullement physique mais intellectuelle : elle symbolise le renoncement pur et simple à la sagesse des Anciens, en proclamant qu'il ne s'agit là que d'inepties. S'enfoncer dans cette voie les conduit irrémédiablement vers la rupture du lien.

GARDIEN TORTUE

PEUPLE LIÉ : GÉÔLE, FAULKER, SUNHY.



Le Gardien Tortue est sans aucun doute le plus rare et le plus énigmatique de tous. Selon la légende, il n'existerait qu'une petite dizaine d'individus, car sa toute-puissance est telle que l'Équilibre en serait menacé.

Il bâtit sa philosophie et son pouvoir sur un concept très simple : prendre son temps permet de mûrir sa

destinée. Bien qu'ils soient des maîtres de la lenteur, la Tortue et son Chaman sont étonnamment des voyageurs invétérés. Seulement, ce n'est pas le but du voyage qui les importe, mais la contemplation du voyage en lui-même.

Lorsque Gardien et Chaman sont en symbiose, reliés l'un à l'autre dans une harmonie absolue, il s'en dégage une énergie merveilleuse. Ils apportent la parole sage sur la terre des humains, leur apprenant l'importance de vivre en paix avec son temps.

Pourchasser des chimères ou la quête de grandeur sont, selon eux, des pièges d'illusions dont il faut se libérer. Car l'Univers pourvoit toujours et murmure ses messages à ceux qui savent écouter. Tout est juste. Tout est au bon moment, au bon endroit.

La connaissance et la concentration sont les principales valeurs enseignées par le Gardien Tortue pour surmonter les épreuves de la vie. Il sait partager son enseignement sans se montrer invasif et uniquement s'il peut être entendu. Il incite surtout son Chaman à s'écouter et à garder confiance en toute circonstance.

La carapace de la Tortue symbolise la sérénité, la survie et la protection. Elle procure au Chaman un sentiment de sécurité et l'incite à la prudence sur tous les chemins qu'il explore.

Considérant ce Gardien comme un porteur de lumière, il serait fort improbable qu'une énergie négative contamine le lien éthérique. Seulement, rien ni personne n'est à l'abri des ténèbres. Quand l'ombre s'étend entre eux, une rage monstrueuse éclate en leur cœur, faisant naître une haine contre le monde entier. Là où ils préconisaient la paix et l'introspection, ils apportent la guerre et la rébellion.

Plus la relation entre le Gardien et son Chaman se dégrade, plus leur confiance mutuelle s'abîme en une menace partagée, insoutenable, jusqu'à ce que l'un d'eux pose le genou à terre et demande à son bourreau de mettre fin à leur tourment.

LA TECHNOLOGIE ET LES GARDIENS. L'ÉQUILIBRE EN PÉRIL !

Ce n'est pas sans raison que mes semblables associent le chiffre Trois à l'Équilibre. Cet équilibre peut être menacé lorsque deux forces opposées se confrontent, provoquant une tension extrême capable de réveiller les pires instincts, aussi bien en nous qu'en vous.

Parfois, même les Gardiens avisés ne parviennent pas à trouver un consensus. La Technologie est-elle un obstacle dans l'évolution des humains ? Ou, au contraire, sera-t-elle leur guide vers la Libération, comme beaucoup le pensent ?

Gardien Ibis

Dans le Monde du Milieu, la technologie est omniprésente et déchire les passions. Grâce à la technologie, les peuples se sont rapprochés et les informations circulent à une vitesse jamais égalée jusqu'à maintenant. Le confort de la technologie a rendu la vie plus facile, plus séduisante et plus attrayante. Mais elle divise et a entraîné des conflits sanglants.

«Vous vous êtes enfermés derrière un rempart de technologie. Elle a infiltré chaque recoin de votre vie et vous n'avez rien vu venir.

La Technologie peut être un don précieux, ou mortel. Voyez la haine dans votre cœur. Voyez les conflits incessants pour vous accaparer des fragments de richesse sur Yoghüle. Elle vous fascine au point d'en perdre la raison.

Affranchissez-vous de son emprise. Il est encore temps de retrouver le chemin de la vertu.»

Gardien Hibou

Par nature, les Gardiens s'opposent généralement à la Technologie. Dans le Monde du Milieu, de nombreux partisans militent pour maintenir l'ascendant spirituel des Gardiens sur les humains, pendant que les esprits progressistes clament leur désir de s'en défaire. Selon eux, la Technologie pourrait évincer les Gardiens et les empêcher d'interférer parmi les humains. Autrement dit, elle rendrait aux peuples leur libre-arbitre en les coupant du lien éthérique.

Les partisans des Gardiens condamnent ce courant de pensée profane et ne sauraient tolérer la dominance de la Technologie. Ce nouveau cancer

du monde gangrène les peuples et pourrait détruire leurs relations privilégiées avec les Gardiens. Plus le flux éthérique se tarit, plus les humains deviennent matérialistes et dépendants de la technologie.

LA CIRCULATION ÉTHÉRIQUE

La Technologie modifie considérablement les flux éthériques, mais aussi le niveau des agrégats chez les humains et les Chamans.

Cette vibration altérée affecte gravement leur comportement et leur santé, provoquant notamment l'apparition de pathologies maintenues jusque-là en sommeil par les liens éthériques. Elles peuvent avoir une origine traumatique dans l'enfance ou survenir suite à un choc. Mais quelles que soient les circonstances, la Technologie accroît leurs effets aggravants sur la santé physique et psychologique.

Enfin, elle corrompt le sens moral et éthique en éloignant les humains des principes inspirés par les Gardiens. L'humanité se découvre alors une multitude de facettes bienveillantes et malfaisantes, avançant à tâtons pour retrouver un droit chemin de plus en plus obscur.

QUAND L'ÉGO ENTRE EN JEU

Dès l'instant où une technologie perturbe l'ordre éthérique, énergétique et moral, l'égo intervient pour compenser l'absence des Gardiens et tenter de rétablir l'équilibre.

Pour ainsi dire, un humain dominé par les intérêts et les peurs de l'ego devient une personne tourmentée. Il préférera abandonner les traditions en faveur de nouvelles vérités dictées par la technologie dominante, quitte à transformer sa nature humaine profonde et ses agrégats. Le Chaman, comme tout autre humain gouverné par l'ego, changera lui aussi son regard sur le monde.

perdition. Et vous, Chamans, vous serez le dernier espoir pour rétablir l'Équilibre.

LA TECHNOLOGIE EST PARTOUT, UNIVERSELLE

En ces temps troublés, la Technologie a conquis le monde des Gardiens de l'Éther. Grâce à ces derniers, les humains ont pu frôler l'illumination. Mais en se ralliant à la Technologie, ils pourront atteindre la perfection. Sans elle, les Étendues Géôles et les Territoires Faulkers n'auraient jamais pu se contacter. Les vaisseaux ont rejoint les contrées lointaines, et les tours de communication, érigées par l'École des Messagers, ont permis l'expansion des grands Empires jusqu'à leur apogée.

De cette évolution découlent deux grandes familles de la Technologie. D'un côté, la technologie usuelle, présente au quotidien dans chaque société, regroupe les Com-Track, les centrales énergétiques et les spatioports. Elle n'interfère en rien sur la circulation des énergies.

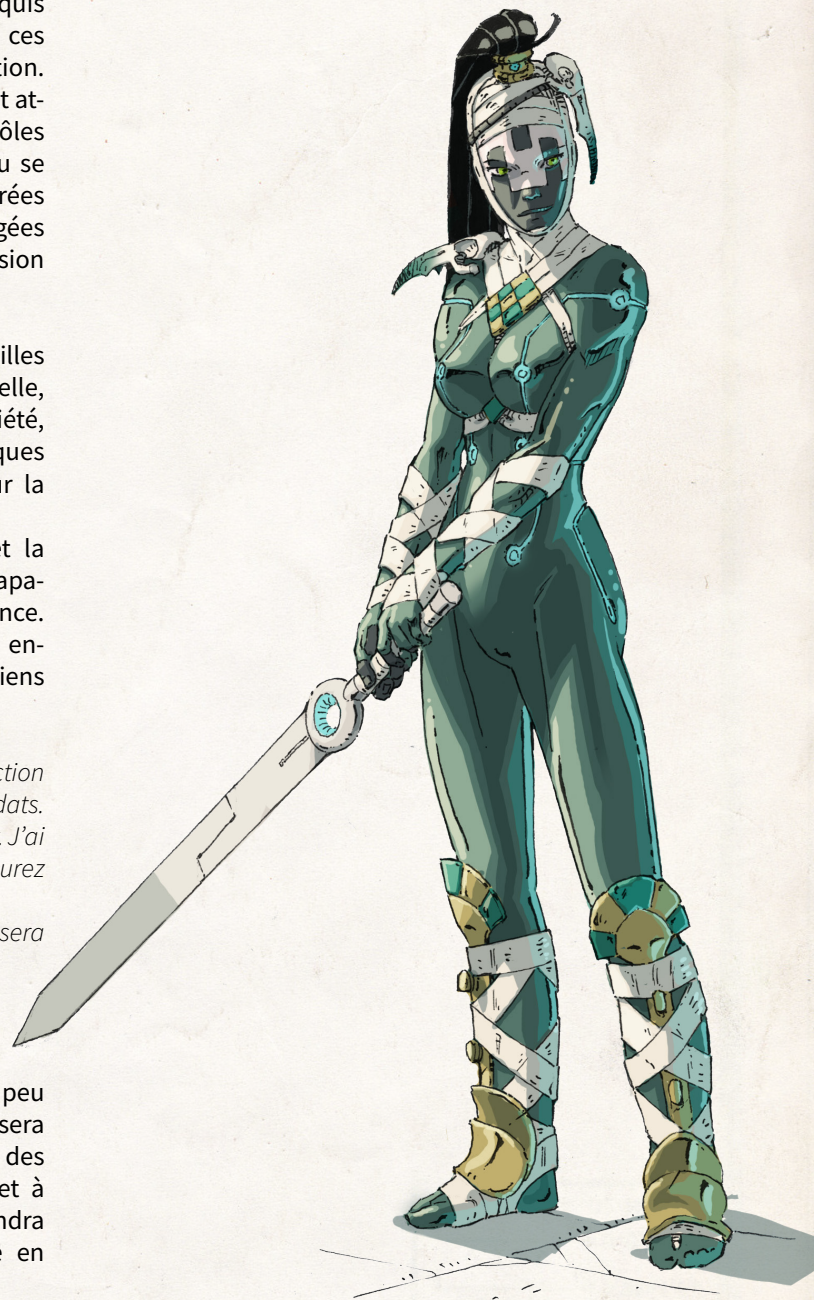
En revanche, la technologie des implants et la thérapie génique, qui attribue à l'humain des capacités surnaturelles, ne sont pas sans conséquence. Elles perturbent la circulation énergétique et entrave irrémédiablement l'influence des Gardiens sur le Monde du Milieu.

«J'ai vu des Familles Géôles ordonner la construction d'exo-squelettes greffés à même la chair des soldats. Ils n'ont pas conscience de la gravité de leur erreur. J'ai tenté de vous mettre en garde, mais vous demeurez sourds à la voix de la raison.

Votre amour pour la guerre et la Technologie causera notre perte à tous.»

Gardien Corbeau

La Technologie est une dimension qui sera peu abordée dans ce livret découverte. Elle sera davantage développée dans le Livre de Base des Gardiens de l'Éther, le Jeu de Rôle. Au fur et à mesure des suppléments, la Technologie prendra une place plus importante dans un monde en





LES CHAMANS : CARACTÉRISTIQUES

«Nous choisissons nos Chamans selon leur personnalité. Il existe des Chamans guerriers animés par le goût du sang, des philanthropes érudits ou des scientifiques ambitieux. Si certains sont des philosophes, d'autres seront des esprits pragmatiques. Ces derniers sont les plus favorables à la Technologie, persuadés qu'ils sauront la contrôler et la fusionner à l'éther. Des utopistes inconscients des dangers qu'ils causeront dans nos mondes.

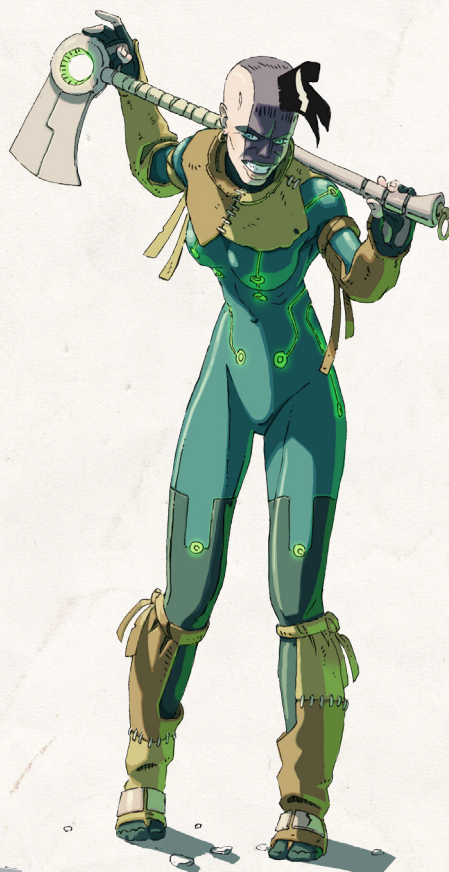
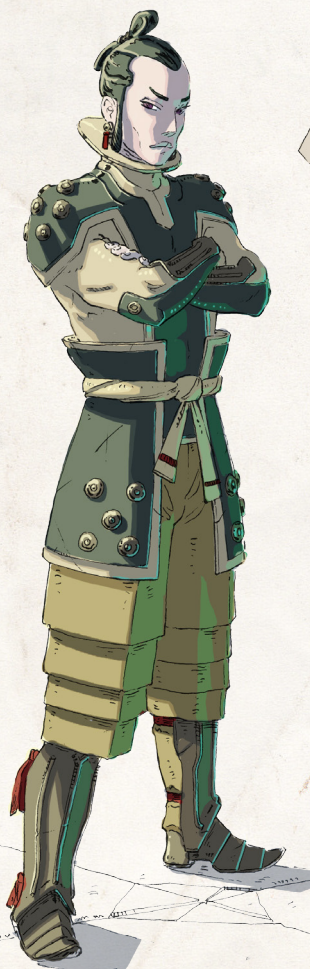
Alors prenez garde à ce que vous souhaitez. Chacune de vos pensées et de vos actions compte car elles détermineront ce que vous êtes.»

Gardien Corbeau

Le Monde du Milieu est régi par des lois et des mécanismes physiques qui, selon une philosophie Sunhy, expliquent l'ensemble des phénomènes naturels. Ces ensembles sont exploités dans la vie du Chamane et se traduisent en deux groupes :

Les agrégats : ils constituent son niveau de vitalité et l'évolution de ses capacités. Plus un agrégat est élevé, plus le Dé joueur est fort, et plus il pourra diminuer le niveau de difficulté.

L'art martial : cette discipline de prédilection rassemble toutes les techniques de combat qu'un Chamane possède pour se défendre et neutraliser ses adversaires.



LES AGRÉGATS, OU COMMENT LA VIE TROUVE SON CHEMIN

Les Chamans possèdent quatre agrégats distincts qui, en plus de mesurer leur vitalité, indiquent également leurs forces et leurs faiblesses.



LES AGRÉGATS PHYSIQUES :

ils représentent la force physique, la dextérité ainsi que la beauté du corps. Avec un niveau d'agrégats élevé, le Chaman pourra se vanter et jouer de ses atouts physiques.

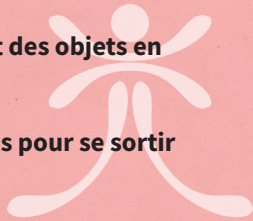
Les agrégats physiques sont utilisés lors des épreuves suivantes :

Sprinter ou être endurant sur de longues distances.

Soulever ou déplacer une charge importante.

Attraper adroitement des objets en mouvement.

Avoir les bons réflexes pour se sortir d'une impasse.



LES AGRÉGATS SENSORIELS :

ils regroupent les cinq sens (la vue, le goût, l'ouïe, l'odorat, le toucher) et leur acuité. Un Chaman possédant des agrégats importants peut saisir des informations plus précises dans son environnement.

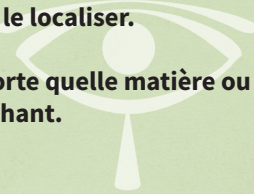
Les agrégats sensoriels sont utilisés lors des épreuves suivantes :

Goûter un plat et identifier ses ingrédients.

Regarder au loin ou détecter un danger.

Identifier un son et le localiser.

Reconnaître n'importe quelle matière ou matériau en le touchant.



LES AGRÉGATS MENTAUX :

ils représentent la capacité de raisonnement d'un Chaman et l'étendue de ses connaissances. Plus le Chaman possède d'agrégats, plus il pourra résoudre des problèmes complexes ou déchiffrer rapidement des écrits anciens.

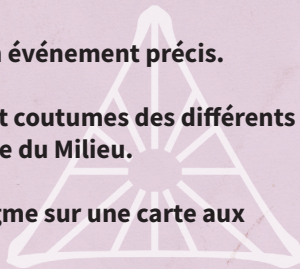
les agrégats mentaux sont utilisés lors des épreuves suivantes :

Comprendre le fonctionnement d'une technologie.

Se remémorer un événement précis.

Assimiler les us et coutumes des différents peuples du Monde du Milieu.

Décoder une énigme sur une carte aux trésors.



LES AGRÉGATS SENSITIFS :

ils traduisent les ressentis et des flux entre le Chaman et son environnement ou des individus proches. Ils déterminent aussi son niveau de charisme et sa sociabilité. Ainsi, le Chaman sera capable de ressentir l'énergie d'un lieu, de détecter si son interlocuteur ment, ou d'utiliser son charme pour obtenir ce qu'il désire.

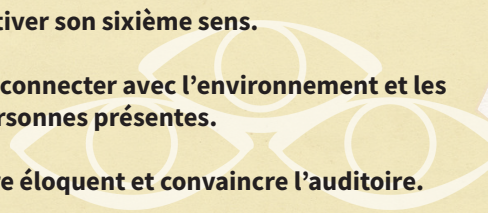
Les agrégats sensitifs sont utilisés lors des épreuves suivantes :

Activer son sixième sens.

Se connecter avec l'environnement et les personnes présentes.

Être éloquent et convaincre l'auditoire.

Manipuler un tiers.



L'ART MARTIAL

Le Monde du Milieu peut s'avérer hostile et fatal pour les Chamans inexpérimentés. Des mercenaires, des Yoghs antiques, des déments belliqueux ou des bêtes féroces ne se laisseront pas de les traquer à travers les galaxies. Leur agilité au combat et leurs techniques de défense seront leur seule chance pour se préserver d'une mort prématurée.

L'art martial se décompose en trois attributs :



Attaque au corps à corps : elle permet au Chaman de dominer son adversaire et de manier les armes de contact telles que les dagues, les épées ou les fléaux en combat rapproché.



Attaque à distance : le combat à distance implique l'utilisation d'armes capables d'atteindre leur cible sur une longue distance. Le Chaman peut manipuler des shurikens, des bolas ou des frondes...



Défense : cet attribut confère au Chaman la capacité d'esquiver, de parer une attaque ou de se défendre contre tout type d'arme.

«Ne compte que sur toi-même, Chaman. Tu devrais travailler tes attaques et tes prises si tu veux rester en vie, car tu seras seul face à la mort. Je me demande quel genre de combattant tu feras ? Choisiras-tu les armes technologiques ou les techniques ancestrales ?»

Gardien Singe

Pour plus d'informations sur ces trois attributs martiaux, référez-vous au chapitre 2.3 – l'art martial.

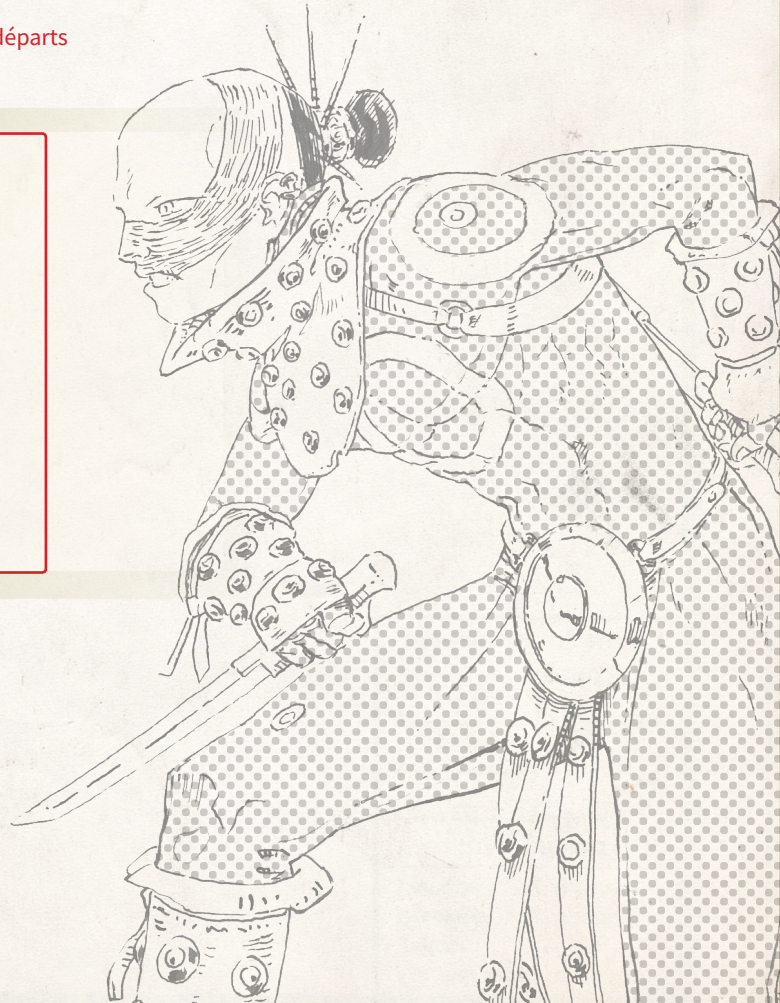
ANATOMIE DE LA FICHE DE SAUVEGARDE

Nom du personnage

Agrégats et points étheriques de départs
Puis ceux restant

Lock					
	PHY	SENSO	MENT	SENSI	ETHE
	2	6	4	4	8
	8				
	6				
	4				
	3				
	XP				
	Équipement				
	Pouvoirs du gardien				

Capacité au corps à corps, au tir, défense et nombre d'actions



LES LOIS DU MONDE DU MILIEU

«Quels que soient les Mondes, des règles existent pour les régir. Bien que nos Mondes éthériques en possèdent, le Monde du Milieu est celui qui en a le plus. C'est sans doute à cause de la nature humaine : vouloir régir le moindre aspect par des règles. Cela dit, nous avons de la chance, le Monde du Milieu est régi par des simples lois (un ancien héritage du Monde éthérique). Allez, mettons-nous au travail et apprenons-les. Nous avons du pain éthérique sur la planche.»

Un Gardien Ibis

Dans ce monde, nul n'est maître de son destin. Tous redoutent les lendemains, de peur que le mauvais sort frappe à leur porte. L'incertitude est bien le seul sentiment immuable dans le cœur des humains. C'est pourtant ce destin insaisissable qui déterminera le plus souvent les actions des Chamans sous la forme d'un jet de dés.

LE DESTIN, OU QUELS SONT LES DÉS À UTILISER

Pour mener à bien une partie des Gardiens de l'Éther, la table de jeu doit être munie de deux sets de dés. Ce set doit comporter un dé à 4 faces (D4), un dé à 6 faces (D6), un dé à 8 faces (D8), un dé à 10 faces (D10), un D à 12 faces (D12) et un dé à 20 faces (D20).

Le premier set de dés attribué aux Chamans (ou joueur) est appelé le Set Chamane.



Le second set de dés, le Set de Difficultés, sert à mesurer le niveau de difficulté et les risques encourus.



GUIDE D'ÉPREUVES

Durant leurs aventures, les Chamans seront confrontés à divers choix qui nécessiteront une intervention du destin. Le Maître des Gardiens demandera alors aux joueurs de lancer les dés si la situation présente un risque d'échec : est-ce que le Chamane pourra sauter d'un toit à un autre et semer ses ennemis ? Risque-t-il de casser tel objet technologique en essayant de le réparer ? Ou saura-t-il faire bonne impression à la cour de la Dynastie des Shiles en se remémorant le protocole dû à l'étiquette royale ?

Ces situations sont répertoriées suivant un guide d'épreuve. Le Chamane sera, par exemple confronté, à des épreuves du type :

Épreuve Physique [Facile]

Le Chamane doit solliciter sa force physique de façon modérée. Il peut être amené à courir sur une courte distance, à lever un objet moyennement lourd, ou à nager dans des eaux calmes.

Épreuve de Mental [Moyen]

Le Chamane doit rester concentré ou faire appel à ses connaissances. Cette épreuve demande plus d'attention quand le Chamane ne doit pas faire d'impair chez les autres peuples ou résoudre un problème mathématique posé par un Yogh.

Épreuve de Sensitif [Difficile]

Si le Chamane se retrouve enfermé dans une pièce obscure, à moitié sonné, il devra mobiliser tous ses sens pour évaluer la situation et tenter de fuir... S'il le peut.

QUAND LE DESTIN SE DRESSE SUR VOTRE CHEMIN

Chaque épreuve présente un certain niveau de difficulté symbolisé par un D indiquant l'ampleur de la tâche. Ces différents niveaux sont classés selon le tableau suivant :

Très facile	Dé 4	
Facile	Dé 6	
Moyen	Dé 8	
Difficile	Dé 10	
Épique	Dé 12	

QUAND LE DESTIN RIME AVEC "ESPOIR"

En-dehors des combats, les Chamans lancent un D joueur lié à son niveau d'agrégat en cours. Ce D joueur peut être modifié par des traits particuliers, des blessures ou un état d'épuisement.

Pour plus d'informations sur ces modificateurs, référez-vous au chapitre en **MÉNAGER SES EFFORTS POUR RESTER EN VIE** P 37.

Le tableau suivant indique le type de D joueur à utiliser en fonction de la valeur de son agrégat :

2 ou -	Dé 4	
3 à 5	Dé 6	
6 ou +	Dé 8	

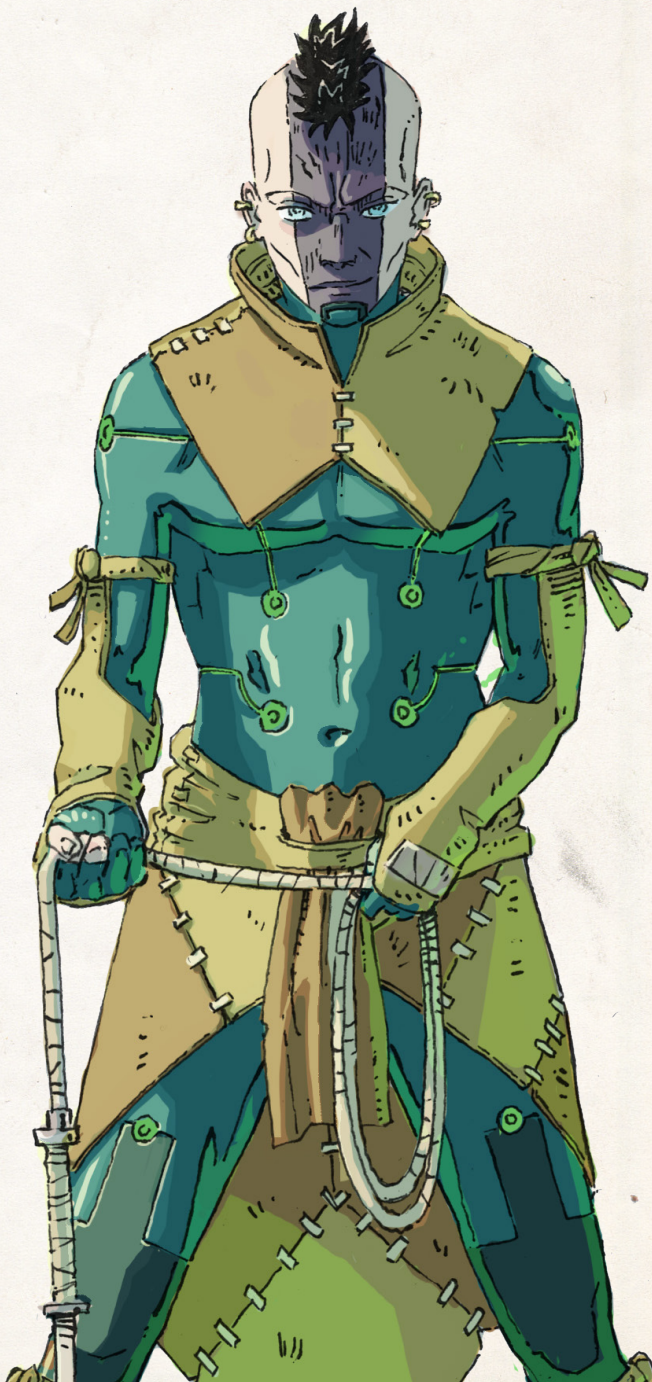
Il sera possible de lancer un D joueur d'une valeur de D10 ou D12, illustrant ainsi une aide ponctuelle accordée par un Gardien bien disposé avec son Chaman.

LE SORT EN EST JETÉ

Pendant ses aventures, le Chaman se trouvera fatalement confronté à des épreuves sans possibilité de fuite. Pour en connaître l'issue et savoir s'il réussira à les surmonter, le joueur doit se munir de son D joueur, du D de difficulté, et les jeter en même temps :

Si le D joueur est supérieur ou égal au D de difficulté, c'est une réussite.

Si le D joueur est inférieur au D de difficulté, c'est un échec.



DES AGRÉGATS POUR TRIOMPHER... AU PRIX DE SA VIE

Avant de lancer les dés, le joueur peut annoncer qu'il va dépenser un ou plusieurs agrégats correspondants à l'épreuve en cours pour réduire le niveau de difficulté et augmenter ses chances de réussite. Chaque point d'agrégat dépensé équivaut à une diminution de 1 du D de difficulté, jusqu'à un minimum de D4. Le joueur lance les dés, puis il dépense les agrégats qui lui ont servis. La fatigue vient après l'effort !

Cette action entraînera, en conséquence, des pertes de vitalité.

MÉNAGER SES EFFORTS POUR RESTER EN VIE

Le niveau de vitalité du Chaman peut modifier les D joueurs et les D d'arts martiaux en les diminuant avec plus ou moins de gravité.

Sa vitalité se mesure en quatre paliers :

UNE SANTÉ DE FER : tous les agrégats sont supérieurs à 0. Il n'y a aucune modification sur les dés du Chaman.

ÉPUISE : un agrégat est à 0. Tous les dés du Chaman sont dégradés d'un 1D.

BLESSÉ : deux agrégats sont à 0. Tous les dés du Chaman sont dégradés de 2D.

DANS LE COMA : trois agrégats ou plus sont à 0. Le Chaman peut mourir s'il ne reçoit pas rapidement une aide extérieure.

CE QUI EST GRAND, ET NOUS DÉPASSE AU FIRMAMENT

Dans le jeu de rôle des Gardiens de l'Éther, les joueurs ne pourront pas utiliser de dé supérieur au D12 ni inférieur au D4.

Mais alors, pourquoi un D20 ?

Ce dé particulier est réservé aux pouvoirs des Gardiens ainsi qu'à la puissance de la Technologie. Il est un outil puissant capable de changer le cours d'une aventure, en brisant, entre autres, l'équilibre



instauré entre les trois Mondes. Le D20 est, de surcroît, inaltérable. Il vous sera donc impossible de le diminuer ou de l'augmenter de quelque manière que ce soit.

L'ART MARTIAL

Il y a bien des manières de se débarrasser d'un indésirable. Ruse, tromperie, humiliation, sont l'apanage des stratèges peu scrupuleux. Ils n'entendent rien à la noblesse du combat honorable.

Alors que le Chaman, lui, est un initié aux arts de la guerre. Son apprentissage passe par le maniement des armes dès son plus jeune âge. Comment pourrait-il survivre autrement ? Le Monde du Milieu est une fosse remplie d'ombres rampantes... En tant que Gardien, je préfère maintenir mon Chaman en vie le plus longtemps possible, car sa mort sera une douleur extrême. Comme à chaque fois.

Gardien Corbeau

Les situations de combat seront des épreuves courantes durant vos parties. Ce sont vos choix et votre résistance face à l'adversaire qui détermineront l'avenir de l'univers des Gardiens de l'Éther.

Pour se conformer à la mécanique de jeu, il sera nécessaire au Maître des Gardiens et aux Chamans de connaître leur fiche de combat. Il existe autant de fiches que de peuples pour vous offrir plusieurs stratégies, reflétant ainsi votre personnalité et vos préférences d'actions dans l'affrontement.

Dans ce livret découverte, vous pourrez vous initier au combat auprès des peuples présents dans cette aventure, à savoir les Géôles, les Faulkers et les

Sunhys. Dans le livre de base, l'ajout de deux autres peuples pimentera un peu plus l'aventure (soyez patients) ...

FICHE DE COMBAT

La situation de combat mêle à la fois le jeu de plateau et le roleplay pour satisfaire les joueurs les plus dramaturges. Cette fiche représente les capacités martiales d'un peuple et regroupe les informations essentielles pour plus de clarté et de fluidité pendant la phase d'action :

The diagram shows a combat card with various sections and a dice tower. Callouts 1-4 are as follows:

- 1** Les actions de rangs (Action ranks)
- 2** Les actions de réactions (Reaction actions)
- 3** Les agrégats (Aggregates)
- 4** Le lien étherique (Etheric link)

The dice tower shows the following dice and their results:

D10	1	2	3	4	5	6	7
D8	1	2	3	4	5	6	7
D6	1	2	3	4	5	6	7
D4	1	2	3	4	5	6	7

«Autrefois, j'entendais les Faulkers parler du Katum pour décrire une action rapide. Puis ils ont commencé à l'employer pour demander réparation par les armes après une offense, et les autres peuples se sont approprié ce concept Faulker. Aujourd'hui, partout dans les galaxies, un Katum n'est plus rien d'autre qu'un acte de guerre.»

Gardien Hibou

KATUM

Un Katum est un tour de combat divisé en plusieurs phases appelées "Tun". Ils comprennent le déplacement, les attaques à distance, le corps-à-corps, le pouvoir du Gardien, les capacités technologiques,... Autant de manœuvres "coup par coup" accomplies en 3 secondes :

TUN DE DÉPLOIEMENT

Cette première phase ne peut s'exécuter qu'une seule fois par Katum (sauf cas contraire spécifié dans le scénario). Le Maître des Gardiens et les Chamans commencent par installer leurs pions et les adversaires sur le plateau de combat. Puis, le Maître des Gardiens donne les directives de déploiement ainsi que les indications et restrictions applicables sur ce plateau. Celles-ci peuvent être temporaires ou générales durant le Katum.

TUN D'ACTION

Lors de ce Tun, les Chamans se munissent de leurs jetons d'action et les placent sur leur fiche de combat respective (dans ce livret découverte, les Chamans possèdent trois jetons). Sur cette fiche sont présentées deux types d'action : **les actions de rang**, numérotées de 1 à 7, et **les actions de réaction**.

1 2 3 4 5 6 7



Les cases de ce rang doivent comporter un jeton d'action pour être déclenchées pendant le Tun de résolution. Quant aux cases grises,

elles correspondent à des phases courtes de récupération durant l'affrontement. Il vous sera donc impossible d'y déposer un jeton d'action.



Les joueurs peuvent communiquer entre eux pour élaborer une stratégie. Soyez judicieux, car une fois ce Tun terminé, vous ne pourrez plus modifier votre plan d'action pour le katum en cours.

Le Maître des Gardiens, quant à lui, dispose d'une fiche nommée "Tactique", regroupant les adversaires et leur schéma tactique. À noter que les adversaires les plus coriaces (les Boss) peuvent en avoir plusieurs

TUN DE RÉOLUTION

Vous voici au cœur du conflit. Le Maître des Gardiens appelle les actions de rang de 1 à 7 sur la fiche de combat. À chaque appel, si le Chaman a disposé un ou plusieurs jetons d'action sur son rang, il les résout aussitôt. Si ce n'est pas le cas, il attendra l'appel le concernant.

Dans certains cas, il se peut qu'une action programmée ne soit plus valable durant ce Tun. Le Chaman peut alors simplement l'ignorer.

Les actions de réactions sont aussi réalisées pendant ce Tun et doivent respecter les pré-requis pour être déclenchées. Elles peuvent survenir durant une phase de combat d'un autre joueur ou d'un adversaire. Pendant ce temps, le Maître des Gardiens répertorie les actions de ces derniers sur sa fiche Tactique.

NOTE IMPORTANTE : les actions des Chamans sont résolues dans leur ordre de préférence et sont toujours prioritaires sur les actions des adversaires. Les bonus et les malus prennent effet lors du déclenchement de l'action.

LES ACTIONS COMMUNES



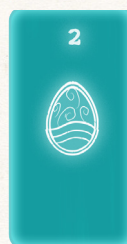
Attaque au corps à corps : trois jetons d'action peuvent être cumulés sur cette case. Cette action permet d'attaquer un adversaire se trouvant sur la même case que le Chaman avec une arme de mêlée. Chaque action suivante diminue la défense d'une cible d'un D, jusqu'à un minimum de D4.



Action de mouvement : trois jetons d'action peuvent être cumulés sur cette case. Pour chaque action, le Chaman se déplace d'une case sur le plateau de combat.



Attaque à distance : trois jetons d'action peuvent être cumulés sur cette case. Cette action permet d'attaquer un adversaire se trouvant à une case de distance minimum du Chaman avec une arme de jet. Chaque action suivante diminue la défense d'une cible d'un D, jusqu'à un minimum de D4.



Pouvoir du Gardien : un seul jeton d'action est autorisé sur cette case. Lors du déclenchement de cette action, le Chaman choisit un pouvoir de son Gardien, l'utilise aussitôt et dépense les points de lien étherique correspondants. Le Chaman devra donc s'assurer qu'il en possède suffisamment. Dans le cas contraire, il devra les recharger avant de mener cette attaque.

LES ACTIONS PROPRES AUX PEUPLES

Les Chamans possèdent des atouts et des capacités spécifiques hérités du peuple auquel ils appartiennent. Ces cases dédiées au peuple ne peuvent accueillir qu'un seul jeton d'action :



RÉMINISCENCE

En activant ce pouvoir, le Chaman Sunhy peut choisir l'Aura de motivation ou le Reflux et applique son effet immédiatement.

«La capacité d'adaptation fait des Sunhy un peuple vainqueur. Ils ont su tirer avantage des progrès et des atouts des autres peuples plutôt que de se positionner en rivaux séculaires. Ils sont au seuil de la perfection.»

Gardien Tortue

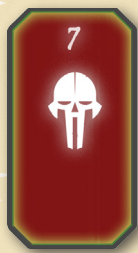


AURA DE MOTIVATION

En activant ce pouvoir, le Chaman Géôle donne un agrégat à tous les Chamans présents sur le plateau de combat. Cependant, il ne bénéficie pas lui-même de son pouvoir.

«Tant qu'un Géôle respire, c'est la mort qui vous guette». Telle est la devise des combattants Géôles. L'abandon ne fait pas partie de leur vocabulaire. Entre vivre sans honneur ou mourir en héros, le choix est évident, n'est ce pas ?»

Gardien Ibis



REFLUX

En activant ce pouvoir, le Chaman Faulker peut se déplacer sur n'importe quelle case du plateau de combat.

«Un couard, dites-vous ? Pourtant, un Faulker qui court n'a rien d'un fuyard. Si vous n'y prenez pas garde, vous ne verrez pas venir l'ombre fugace qui frappe sa proie au moment où elle s'y attend le moins.»

Gardien Singe

LES ACTIONS DE RÉACTIONS

Les actions de réactions ne peuvent contenir qu'un seul jeton d'action et celui-ci doit avoir été programmé durant le Tun d'action. Elles peuvent être jouées à tout moment, y compris durant le tour d'un PNJ. Elles interrompent alors son action et le combat reprend normalement son cours après sa résolution. Cependant, ces actions de réaction peuvent être soumises à des conditions pour être déclenchées.

Lorsque plusieurs actions de réaction sont jouées par les Chamans, ces derniers doivent s'accorder sur leur enchaînement. Dans le cas contraire, c'est le Maître des gardiens qui aura le dernier mot.

Dans le cas où un Chaman et un PNJ joueraient une action de réaction en même temps, il revient au Chaman le choix de donner ou non le premier coup.

Les Chamans disposent d'une **action commune** et de **deux actions par peuple**.

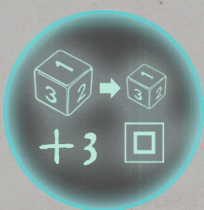
ACTION DE RÉACTION COMMUNE



ACTION DÉFENSIVE

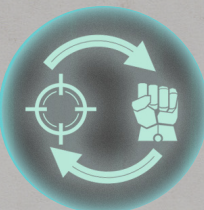
La défense du Chaman est augmentée d'1D (maximum D12), puis reprend sa valeur initiale après l'attaque. Cette action de réaction est commune à tous les peuples.

ACTIONS DE RÉACTION GÉOLES



ACTION DE LA DERNIÈRE CHANCE

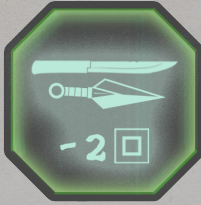
Lorsque le Chaman effectue une attaque à distance ou de corps à corps, il dégrade son D d'attaque de 1D. Puis le Chaman récupère 3 agrégats qu'il répartit comme il le souhaite. Cette action de réaction est spécifique au peuple Géôle.



ACTION SALVATRICE

Le Chaman inverse son rang d'attaque au corps à corps avec son rang d'attaque à distance. L'inversion de ses rangs est effective pour le Katum en cours. Cette action de réaction est spécifique au peuple Géôle.

ACTIONS DE RÉACTION FAULKER



ACTION MARTIALE

En activant cette action, le chaman voit le cout de la capacité d'arme d'une de ces attaques durant ce Katum, diminué de 1. Cette action de réaction est spécifique au peuple Faulker.



FUMIGÈNE

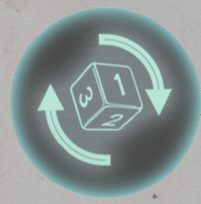
En activant cette action, le Chaman désigne une case du plateau et lance un fumigène. Les Chamans et les PNJ se trouvant sur cette case augmentent leur défense de 1D. Le fumigène est actif jusqu'à la fin du Katum.

ACTIONS DE RÉACTION SUHNY



SOUFFLE ÉPIQUE

Le Chaman met à disposition 2 actions que ses compagnons pourront s'approprier et répartir sur leur fiche comme ils le souhaitent. Cette action de réaction est spécifique au peuple Sunhy.



ESSENCE DE PROBABILITÉ

Le Chaman, ou un autre combattant, peut relancer le D lors de n'importe quelle épreuve de combat. Cette action de réaction est spécifique au peuple Sunhy.

PLATEAU DE COMBAT

Le plateau représente une arène de combat qui permettra aux combattants de se positionner vis-à-vis de leurs adversaires et d'élaborer des stratégies. Il possède un total de treize cases et suit les règles suivantes :

Les cases de couleurs sont des zones spécifiques possédant un symbole. Elles peuvent servir de repère ou de lieu de départ d'un conflit. Elles peuvent aussi être affectées par des capacités technologiques, des pouvoirs (voir pouvoirs) et des modifications énoncées dans le scénario d'engagement.

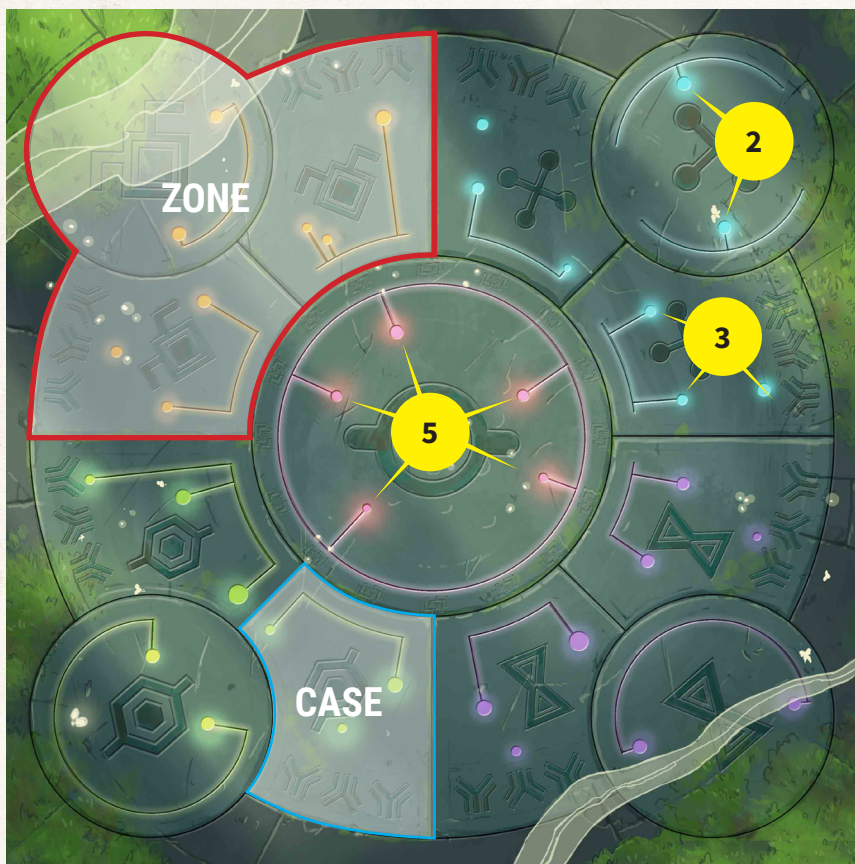
Les combats au corps à corps ont lieu uniquement si le combattant et son ennemi se trouvent sur la même case.

Si un combattant effectue une attaque à distance sur un ennemi engagé dans un combat au corps à corps avec un autre adversaire, l'attaque à distance se résout avec une diminution de 1D.

Chaque point de lumière présent sur les cases indique le nombre maximum de joueurs pouvant se trouver sur la case.

- 5 pour la plus grande
- 3 pour les intermédiaires
- 2 pour les plus petites

Si une case atteint son nombre maximum de personnage, la case est amalgamé avec les cases adjacentes. Les combattant se trouvant sur cet ensemble de case sont considérés comme étant au corps à corps. Les attaques effectuées dans ces cases sont diminuées de 1D. Les attaques de tirs ne peuvent pas être effectuées par les personnages présent sur ces cases



DÉGÂTS

Les armes du Monde du Milieu sont dévastatrices et affectent directement les différents agrégats du Chaman :

Toutes les armes peuvent provoquer des perforations ou des blessures (agrégat physique), des commotions ou des lésions cérébrales (agrégat mental), la perte d'un sens (agrégat sensoriel) ou engendrer l'épuisement par un combat violent ou des étourdissements (agrégat sensitif).

Les armes des Chamans et de leurs ennemis ne possèdent aucune référence de dommages. Les dommages causés par une arme sont égaux à la différence entre le D d'attaque et le D de défense.

Quand un Chaman reçoit des dégâts, il les déduit comme il le souhaite sur ses différents agrégats. Les PNJ n'ont qu'une seule référence d'agrégat et les dommages sont à déduire sur leur totalité en cours.

FUITE

Si le scénario d'engagement ne s'y oppose pas, la fuite est une option possible en effectuant une action de mouvement sur l'une des 4 cases en périphérie du plateau. Mais si un Chaman ou un PNJ choisit de sortir, il ne pourra plus prendre part au combat en cours.

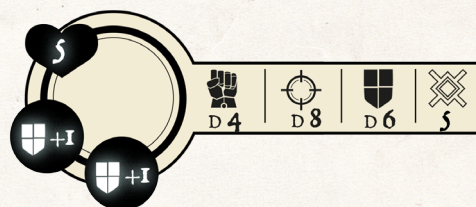


TACTIQUE DES ADVERSAIRES

À la différence des Chamans, les adversaires suivent un déroulement déjà établi sur leur fiche Tactique. Le Maître des Gardiens devra suivre ces indications pour effectuer les actions par rang et selon l'empilement d'éventuelles actions.

À noter que les adversaires ciblent des combattants spécifiques en fonction de leur psychologie.

PNJ n'ont qu'une seule référence d'agrégat et les dommages sont à déduire sur leur totalité en cours.



TACTIQUE I

I	
2	
3	
4	
5	
6	
7	



2 utilisations max

Repli : Tous les mercenaires se déplacent d'une case

Tir de suppression : Lors d'une action d'une attaque à distance, la cible voit sa défense diminuée de 2D

MÉDITATION ET LIEN ÉTHÉRIQUE

«Relève-toi ! Penses-tu vraiment que le sommeil seul suffise pour reprendre des forces ? Allons, tu es un Chaman, pas un fainéant d'humain.

Si tu veux retrouver ta pleine puissance et survivre aux épreuves qui t'attendent, il te faudra suivre ces trois règles d'or : méditer, méditer, et méditer.»

Gardien Singe

LA MÉDITATION

Dans le Monde du Milieu, beaucoup de non-pratiquants considèrent la méditation comme une forme d'introspection pour réfléchir et se réfugier dans son sanctuaire intérieur. Il n'en est rien.

Il est vrai qu'elle enseigne à celui qui médite le lâcher-prise et les techniques de concentration et de relaxation. Mais en vérité, elle remplit un rôle bien plus crucial.

Pour un Chaman, la méditation est une pratique mentale et spirituelle indispensable pour entrer en communion avec son Gardien et l'Univers. Elle lui permet d'apaiser son corps et son esprit après une épreuve et de le préparer aux prochaines.

Plus concrètement, c'est en méditant que le Chaman peut restaurer sa santé et son énergie en chassant les ondes néfastes ou les mauvaises pensées de son esprit. Autre fait important, la méditation permet la régénération du corps physique après un conflit et du lien éthérique avec son Gardien.

In fine, la méditation est l'unique voie de guérison. Grâce au déblocage des tensions physiques, mentales et énergétiques, le Chaman peut jouir d'une harmonie totale avec lui-même et son environnement

LE TAMBOUR CHAMANIQUE

Le maniement du Tambour agit directement sur l'esprit du méditant pour entrer rapidement dans un état de transe. Le rythme régulier et profond des percussions se propage dans tout son corps jusqu'à résonner dans son esprit pour modifier son état de conscience. Sous l'appel du Tambour, le Chaman est prêt à pénétrer le monde de l'invisible.

Ceux qui pratiquent le Tambour en prennent généralement grand soin. Plus qu'un instrument, il est davantage un objet fétiche orné et façonné à l'image du Gardien qu'il invoque. Son usage renforce la confiance et le lien entre le Chaman et son Gardien, éloignant ainsi, chaque jour un peu plus, le risque de rupture entre eux.

COMMENT SE DÉROULE LA MÉDITATION ?

Durant les parties des Gardiens de l'Éther, la méditation vous permettra de vous soigner et de communier avec vos Gardiens respectifs. Elle offre en même temps un moment propice pour intégrer et capitaliser vos expériences.

«La méditation ne vous procure pas seulement un bien-être physique et mental. Elle vous ouvre aussi les portes de nos Mondes éthériques, et quand cela se produit, nos énergies se rencontrent alors en un formidable maelstrom éclatant de mille feux.

Cette éruption éthérique est une sorte de catalyseur pour vous autres, Chamans. Elle vous offre cette étincelle pure et délicate qui enflamme vos esprits, et qui manque cruellement au reste des créatures du Monde du Milieu.»

Gardien Tortue

Les Chamans sont confrontés à toutes sortes de dangers et de menaces. Chaque épreuve sur son chemin présente un risque de perdre des agrégats et par conséquent la vie.

Bien utilisée, la méditation est un rouage qui peut décider de la victoire ou de la défaite pendant un conflit.

Dès que le Chaman entre en médiation, il peut

choisir entre les deux actions suivantes :

Gain d'agrégat : À la fin de la méditation, tous les agrégats du PJ supérieurs à 0 reviennent à leur niveau maximum.

Soin d'agrégat : Tous les agrégats à 0 passent à 1 à la fin de la méditation. Les autres agrégats restent à leur niveau actuel.

À la fin de l'action, vous devez procéder à une nouvelle méditation pour choisir l'attaque éthérique une nouvelle fois.

À l'issue de la méditation, le lien éthérique est entièrement restauré.

«Il te faudra beaucoup de patience pour trouver ton équilibre lors d'une méditation. Tu sentiras ton corps et ton esprit se fondre dans une mer de sérénité. Plus tu pratiqueras, plus tu retrouveras rapidement cet espace en toi.

Pour y parvenir, le plus important est de trouver un lieu calme et isolé où tu pourras méditer en paix. La posture assise ou allongée n'a que peu d'importance, pourvu que tu te sentes confortable et détendu.

Laisse tes pensées vagabonder hors de ton esprit, et focalise-toi sur ta respiration jusqu'à ce que tu sois centré en toi-même. Jusqu'à ce que tu deviennes ton propre observateur. Là est la méditation.»

Gardien Hibou

QUAND EST-CE QUE JE PEUX ENTRER EN MÉDITATION ?

La méditation est une action possible une fois par acte de jeu. Dans le scénario du livret découverte, les Chamans pourront effectuer trois méditations maximum, et chacune d'elles doit durer deux heures sans interruption. Si un Chaman se retrouve interrompu pendant sa méditation, celle-ci est considérée comme nulle et sans effet..

«Il y a les règles du jeu, et il y a la réalité du terrain. Les explorations réservent toujours leur lot de surprises, que ce soit en bien ou en mal. Sans doute que les

Chamans devront choisir leur moment pour méditer et se ressourcer. S'ils souhaitent méditer, laissez-les faire. Mais s'ils optent pour l'attaque éthérique, les ennemis viendront à eux. C'est un choix prépondérant, alors qu'ils mesurent bien leurs actions.»

Gardien Corbeau



Les pouvoirs de gardiens

«Lorsque vous remarquez enfin que votre lien s'éveille à vous, vous devenez pleinement un Chaman. Si nous sommes liées jusqu'à la fin du voyage, nos transferts sont courts et explosifs. Notre relation est symbiotique. Vous nous alimentez et nous vous octroyons des pouvoirs. Si vous abusez de nos ressources, c'est qu'il y a quelque chose à résoudre. Prenez le temps et pesez chacun de vos actes, même les plus signifiants.»

Un Gardien Ibis


Les Chamanes de l'espace vont aussi profiter des bienfaits et des pouvoirs de leurs Gardiens en échange de lien éthérique ainsi que d'agrégats : leur vie. Pour ce livret découverte, les PJ vont choisir un Gardien en fonction du pré-tiré qu'ils ont choisi. Le Gardien va fortement influencer la façon de jouer son Chaman et sa psychologie. Ce chapitre traite des pouvoirs que le Chaman possède lors de l'attribution de son Gardien. Chaque Chaman possède trois pouvoirs. Deux sont communs à tous les Gardiens et le troisième est unique. Choisissez avec discernement, l'avenir du Monde du Milieu est en jeu.

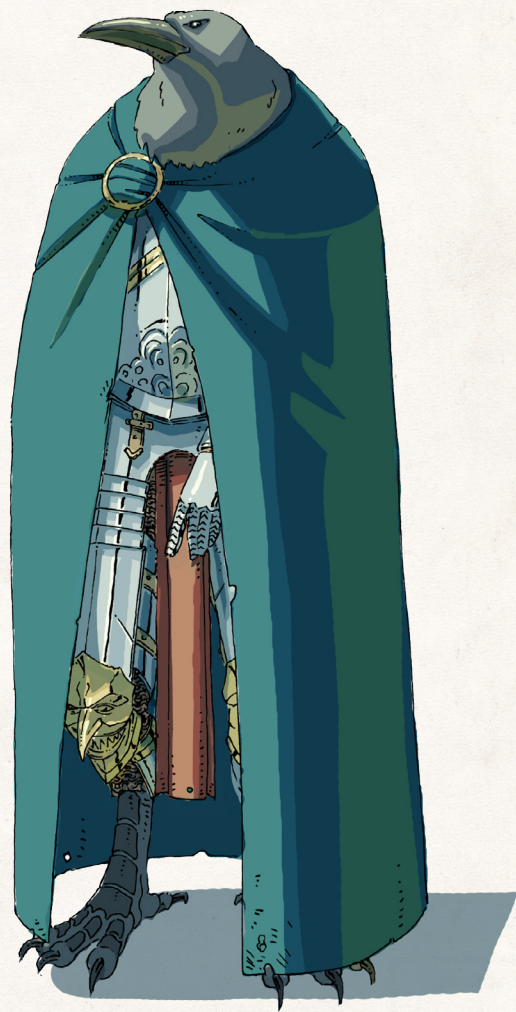
Gardien Corbeau

Le pacte de l'arsenal

«Tes armes sont le prolongement de ton corps et de ton esprit. Utilise-les pour donner le coup de grâce.»

Lorsque le plateau de combat est en place, le Chaman active immédiatement l'effet d'une arme qu'il possède. Les coûts en agrégats associés à cet effet sont alors convertis en dépenses de lien éthérique.

 Coût éthérique : 1 par agrégat normalement dépensé.



GARDIEN HIBOU

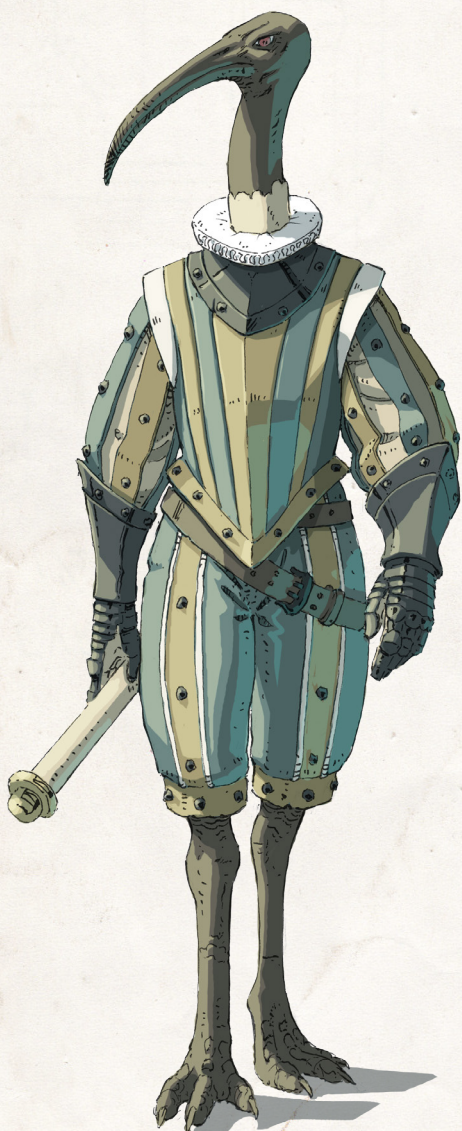
L'intuition est une vertu

«Ressens, agis, réagit. Surtout suit ton instinct, c'est lui qui te tiendra en vie.»

Lorsque le plateau de combat est utilisé, le Chaman désigne une zone de couleur. Cette zone ne coûte aucun point de mouvement pour les Chamans qui la traversent.



Coût éthérique : 3



GARDIEN IBIS

Le porteur d'espoir

«Tu deviens une ancre, la lumière dans le noir. Guide-les vers la victoire.»

Lorsque le plateau de combat est en place, le Chaman donne des actions (3 maximum) que les autres Chamans se répartissent comme ils le souhaitent. Ces actions sont à placer immédiatement sur les fiches de combat.




Coût éthérique : 2 par action donnée

GARDIEN SINGE

Imprévisible

«Dans quel camp Suis-je ? Ha ha ha ha !»

Lorsque le plateau de combat est utilisé, le Chaman peut prendre des actions déjà programmées et non jouées sur les fiches des autres Chamans. Le Chaman les place immédiatement sur son plateau. Lors de ce transfert d'action, le Chaman ciblé reçoit deux agrégats à placer comme il l'entend.

 Coût éthérique : 3 par action prise




GARDIEN TORTUE

La rapidité de la lenteur

«Toujours lentement et en cadence. Tu sauras déjouer les pièges de l'empressement.»

Lorsque le plateau de combat est utilisé, le Chaman subit automatiquement la prochaine attaque du Katum en augmentant sa défense à D20.

 Coût éthérique : 4

EQUIPEMENTS ET AVENTURES

«Tu convoites peut-être nos pouvoirs, mais tu aurais tort de ne compter que sur notre concours, mon ami. N'oublie pas que ton équipement reste ton premier allié dans cette aventure. Alors je te conseille de ne jamais t'en séparer. À vrai dire, un Chaman sans son équipement, c'est un poisson hors de l'eau. Tes heures seraient comptées.»

Gardien Singe

Tous les Chamans pré-tirés possèdent un équipement qui leur sera utile dans la plupart des situations du scénario "Gardien de la Douleur".

COM-TRACK

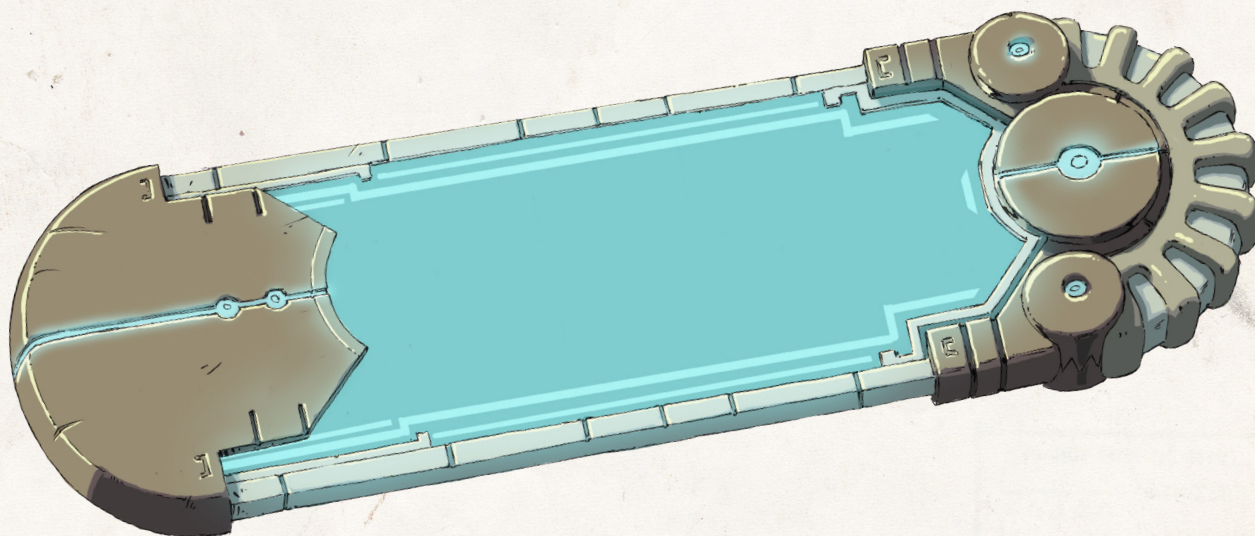
Chaque habitant du Monde du Milieu se doit de posséder ces équipements technologiques de base. Ces appareils, qui incluent des ordinateurs personnels et des dispositifs de communication, peuvent couvrir des distances aussi vastes qu'une planète. Ils permettent également de stocker des clichés photographiques, des séquences vidéos et diverses autres données qui seront utiles au Chaman durant son aventure.

Ces Com-Tracks se déclinent en plusieurs variantes, chacune reflétant le rang social ou la personnalité de son porteur. Par exemple, Joshua portera un Com-Track de type implant, qu'il peut activer via un imperceptible bouton de commande greffé sur son avant-bras. Les Com-Tracks de Iohan et Lock

sont pareils à des assistants personnels reconnaissables avec un écran intégré. Quant à Orace, son Com-Track a l'apparence d'une montre complexe façonnée dans un alliage de métaux précieux de bois rare.

LUMIÈRE PORTATIVE

Cet appareil est le meilleur allié des Chamans aimant braver la nuit. Grâce à son rayonnement lumineux, son porteur est capable de distinguer son chemin dans l'obscurité sur une quinzaine de mètres. Qu'il prenne la forme d'une sphère ou d'un bâton luminescent, il a l'avantage d'être peu encombrant et de se fixer sur de multiples supports : armure, tunique, sangle, casque, etc. Iohan et Lock ne se séparent jamais de leur précieuse lumière portative fixée à leur combinaison.



JUMELLES DE PHASE

La multifonctionnalité des jumelles de phase en fait un instrument très populaire dans le Monde du Milieu. Les humains comme les Chamans se procurent généralement des lunettes ou des visières dotées d'amplificateurs de lumière, d'un système infra-rouge et d'un zoom grossissant jusqu'à 1 kilomètre. Orace détient une paire de jumelles de phase héritée de son père.

OUTIL DE RÉPARATION RUDIMENTAIRE

Ce nécessaire de bricolage permet d'emmener partout avec soi les outils essentiels aux réparations d'urgence. Son propriétaire peut ainsi rafistoler des petits appareils et les refaire fonctionner plus ou moins longtemps. Selon le type de machine ou de dispositif, le Maître des Gardiens est libre d'imposer une épreuve de réparation ou un temps de fonctionnement jusqu'à l'intervention d'un spécialiste en réparation. Iohan et Lock, étant les plus ingénieux du groupe, possèdent naturellement une trousse d'outils pour le voyage.

LE TAMBOUR CHAMANIQUE

Il est l'unique instrument qui sert de focalisateur pour la méditation. Jouer du tambour a un effet direct sur le pratiquant, favorisant le décloisonnement de son corps et de son esprit pour le faire entrer en transe.

Son rythme régulier, profond, rééquilibre les ondes cérébrales et insuffle l'énergie dans le corps du Chaman, le préparant ainsi à voyager dans les mondes invisibles. Pendant sa transe, tant que le tambour résonne dans ses cellules, le Chaman peut recharger son lien éthérique et se soigner après un conflit. Joshua et Orace entretiennent un lien si fort avec leur Gardien qu'ils disposent d'un tambour chamanique décoré à son effigie.

Les finances et les transactions ne sont pas un sujet central dans ce livret découverte. Notez toutefois que les Chamans possèdent une carte de paiement intégrée dans leur Com-Track. En tant que Maître des Gardiens, vous pouvez leur accorder des achats courants si besoin est. Quant à l'achat d'un vaisseau, ce sera une tout autre affaire ...

Enfin, vous découvrirez le R-STONE, un équipement quelque peu singulier. Il s'agit du vaisseau appartenant à Iohan et Lock, ou plus précisément d'un vaisseau "emprunté" au Clan des Maraudeurs pour une durée indéfinie. À force d'être bricolé, retapé et trafiqué par ses deux nouveaux acquéreurs, le R-STONE n'est plus un vaisseau de transport de série acheté par les Maraudeurs. Ses réacteurs améliorés en font un bolide capable de semer n'importe quel vaisseau qui tenterait de l'aborder.

Sachez que Iohan et Lock n'ont pas fait le travail à moitié : son système de changement d'identification augmente considérablement les chances de ne pas être détecté comme un vaisseau de contrebandier. Un avantage non négligeable qui permettra aux Chamans de stationner dans la quasi-totalité des spatioports.

Dans ce livret découverte, les Chamans seront peu ou pas confrontés aux dangers des galaxies ou aux combats spatiaux (ces situations seront développées dans le jeu complet). Le R-STONE sera principalement employé comme un véhicule de base afin de relier Suttana à Hualea.

Ces équipements ne seraient pas complets sans quelques armes pour débiter sereinement une aventure. Pour surmonter les épreuves à venir, les Chamans doivent s'équiper d'une arme de mêlée et d'une arme de jet. Elles leur appartiendront jusqu'à la fin de la partie et ne pourront être ni volées, ni brisées.

«J'aimerais tant que ton talent de persuasion ou que nos pouvoirs suffisent à dissuader les ennemis... Mais en ce monde, il te faudra faire chanter le fer pour survivre. Quand tu affronteras ton adversaire, ton arme sera l'unique rempart entre toi et la mort. Je tiens à toi, tu le sais. La valeur du lien qui nous unit vaut mille âmes éteintes dans ton sillage. Je t'en conjure, choisis bien tes armes, tes sœurs mortelles.»

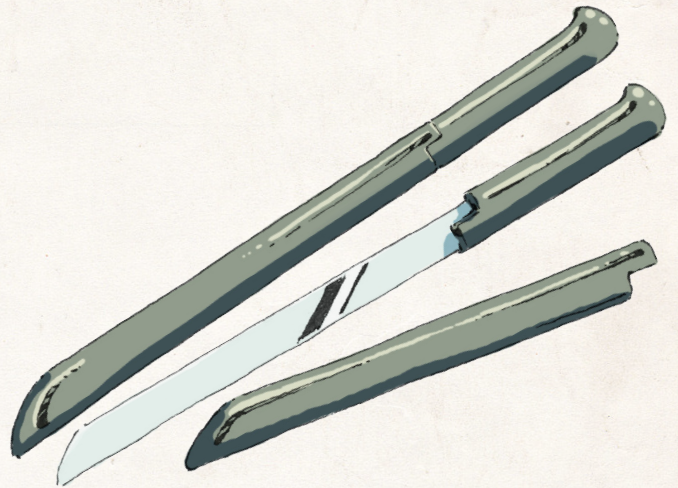
Gardien Tortue

ARMES DE CORPS À CORPS



DAGUES YU

Les dagues Yu, d'origine Faulker, sont vénérées au sein de ce peuple. Elles symbolisent le passage de l'adolescence à l'âge adulte, période durant laquelle chaque individu reçoit sa dague suite au rite de passage célébré par son Clan. De nombreuses dagues, récupérées sur les morts Faulkers, ont envahi le marché noir Géôle. Ces derniers sont particulièrement amateurs de ces armes exotiques qu'ils collectionnent comme des trophées.



DAGUES YU



Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman augmente les dégâts de 2 par agrégats physique dépensés. Dépensez les agrégats après l'épreuve martiale de corps à corps. Cet effet peut être cumulé maximum **3 x**.

MARTEAU

Le marteau est sans conteste l'arme privilégiée des Géôles, sa puissance de frappe illustrant parfaitement leur philosophie de dominer le monde : écraser l'autre et ne lui laisser aucune chance, tant au sens figuré que littéraire. Certains guerriers se plaisent à tourner en dérision ces combattants Géôles, armés de leur marteau et auréolés de souveraineté. Mais bien employé, le marteau peut être dévastateur dans les rangs ennemis, ne laissant aucun survivant.

Cette arme fit son apparition dans les équipements de combat au fil des interminables conflits entre la Dynastie Shiles et le Maëltrom. L'armée du Maëltrom était alors équipée d'armures technologiques que les armes tranchantes des guerriers Shiles ne parvenaient plus à percer. Ils échangèrent leurs lames traditionnelles pour des marteaux de guerre, renversant ainsi l'issue du conflit en brisant les armures perfectionnées et en infligeant de lourds dommages à chaque frappe.



MARTEAU

3  ou 3 

Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman frappe le sol et crée une onde de choc, sur la case où se trouve le Chaman, tous les ennemis prennent **1D4 de dégâts**. Dépensez les agrégats après l'épreuve martiale de corps à corps.



ÉPÉE

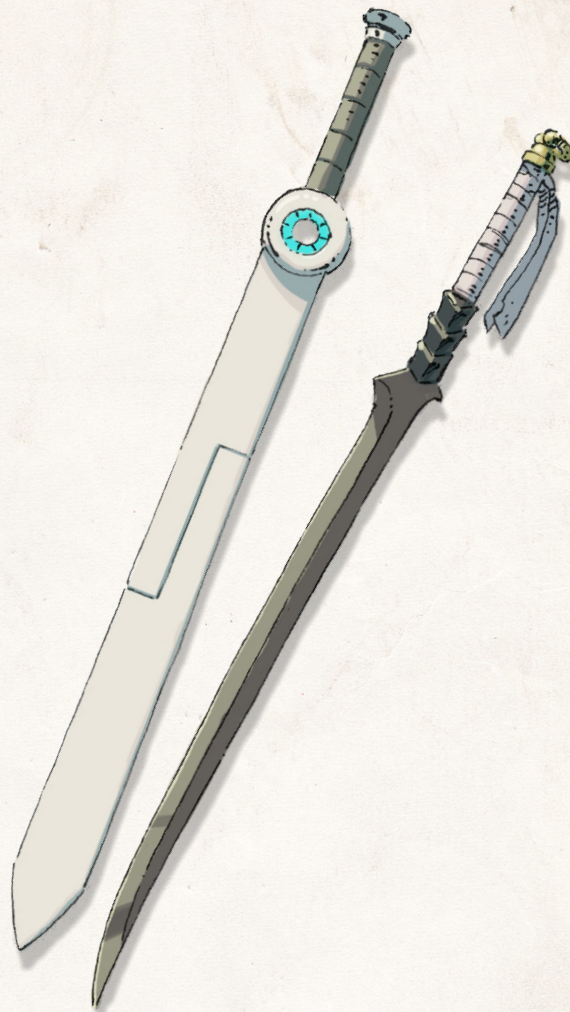
Il existe toute sorte d'épées, d'origines et de formes multiples. De l'épée courte, à l'espadon, en passant par le nodachi, cette arme ancestrale s'est rapidement répandue dans l'arsenal des peuples du Monde du Milieu. Chamans et guerriers, possèdent une relation particulière avec cette arme. Pour certains, ce n'est qu'un outil ayant une fonction meurtrière. Pour d'autres, c'est une œuvre d'art permettant à l'esprit du Gardien de s'exprimer au travers d'elle. Les épées sont des armes courantes, admirées et maniées par les différentes strates sociales des peuples du Monde du Milieu.



ÉPÉE



Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman peut relancer son épreuve de corps à corps si elle échoue.
Dépensez les agrégats après l'épreuve martiale de corps à corps.



LANCE/HALLEBARDE

La lance et la hallebarde comptent parmi les armes les plus anciennes, datant des premiers temps de l'humanité. Robustes et facile à forger, ce type d'arme a connu bon nombre de déclinaisons dans les différentes cultures : épieu, javelot, pique, etc. Elles sont associées dans la mythologie à de grands guerriers et à des Chamans rebelles, figures iconiques de la fureur et du massacre en temps de guerre.



Lance / Hallebarde



Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman peut effectuer une attaque sur un ennemi se trouvant sur une case adjacente, en outre les dégâts sont augmentés de 1.
Dépensez les agrégats avant l'épreuve martiale de corps à corps.



ARMES DE JET



SHURIKEN

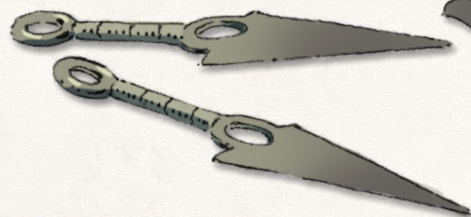
Cette arme à distance regroupe une large famille de sous-catégorie. En forme d'étoile, ressemblant à un stylet avec une pointe en métal, en losange ou carré, le shuriken était une arme largement utilisée par les assassins de Taky. Avec le développement technologique qu'a connu le Monde du Milieu, les Yoghs ont amélioré le concept et ont créé des étoiles de lancer tranchant comme des rasoirs à l'efficacité redoutable. Mais il faut un long entraînement pour maîtriser ces armes discrètes et mortelles. L'enseignement des shurikens est un secret bien gardé et peu de maîtres en la matière en dispensent un. Le shuriken est très apprécié par l'ensemble des Chamans qui y voit en cette arme la symbolique de la tournée. En effet, les branches de l'arme personnifient les différentes directions du Destin.



SHURIKEN



Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman peut se déplacer gratuitement d'une case après l'attaque.
Dépensez les agrégats après l'épreuve martiale de tir.



FRONDE

La fronde est sans doute aussi ancienne que les peuples du Monde du Milieu. Il est tout à fait probable qu'elle soit encore plus ancienne. Facile à transporter et à fabriquer, c'est une arme largement répandue. Si son origine se perd dans la nuit des temps, les historiens Géôles affirment que c'était une arme défensive. Destinée à repousser des prédateurs, elle s'est affirmée comme arme de guerre à suite à de nombreuses évolutions technologiques. Des champs magnétiques ont remplacé la corde et la bille céda sa place à des balles de fer pouvant contenir du gaz ou des explosifs. Bien que de nombreux guerriers ne prennent pas au sérieux cette arme, il faut constater que son efficacité ne s'est jamais démentie au fil du temps.



FRONDE



Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman peut augmenter les dégâts de 2 points.
Dépensez les agrégats avant l'épreuve martiale de tir.
Cet effet peut être cumulé maximum **3 x**.





BOLAS

Ce type d'arme est si diversifié qu'il existe autant de bolas qu'il y a de combattants habiles à les manier. Chacun d'eux aime passer du temps à les modifier, les perfectionner, pour les rendre plus maniables et précis. Les bolas sont des lassos composés de trois masses sphériques reliées par un lien de cuir ou une corde. À l'origine, les guerriers les utilisaient pour capturer un ennemi en entravant ses jambes ou ses chevilles. Avec le temps, à force de modifications, les bolas se firent plus meurtrières en brisant les os ou en causant des hémorragies internes.

Ce sont des Chaman célèbres qui ont popularisé cette arme améliorée auprès des guerriers de la Dynastie Shiles.



BOLLAS



Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman peut immobiliser un adversaire jusqu'à la fin du Katum. Dépensez les agrégats avant l'épreuve martiale de tir.

BWAKA

Surnommé aussi le Poignard de Cœur par les Faulker, le Bwaka est un couteau de lancer pouvant posséder jusqu'à trois lames larges et triangulaires. Il était surtout utilisé pour la chasse par des Clans pastoraux, puis il s'est progressivement imposé comme une arme de guerre appréciée pour sa longue portée. S'il est lancé avec suffisamment de force, ce Poignard de Cœur peut littéralement empaler sa cible, la prenant par surprise.

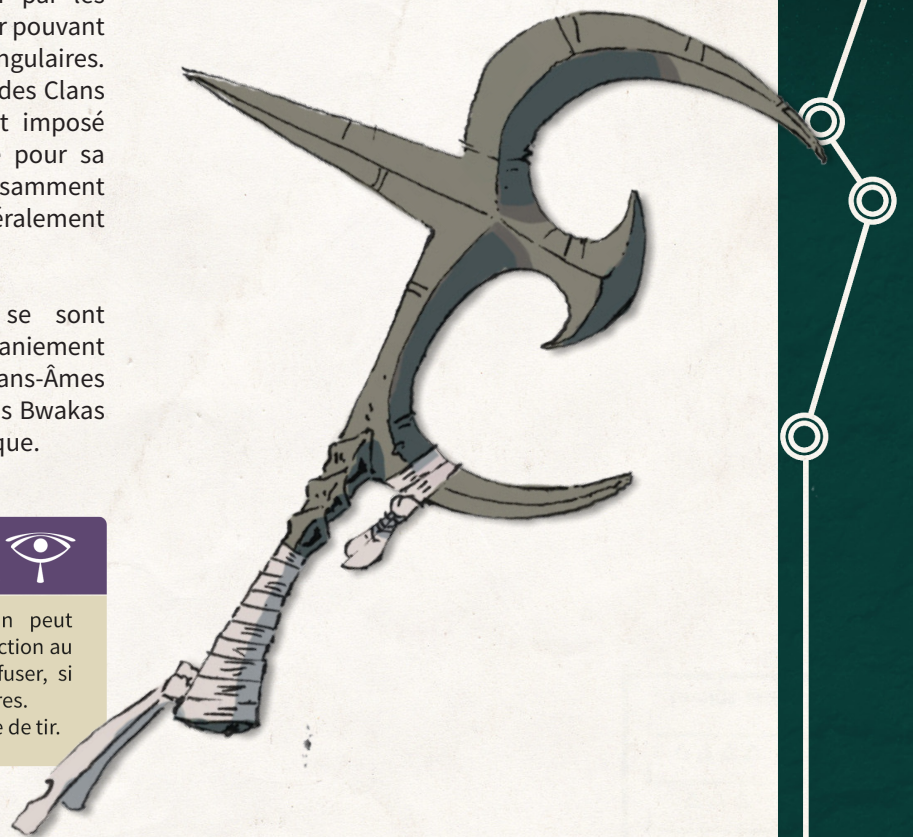
De façon inattendue, les Faulkers se sont désintéressés des Bwakas, préférant le maniement des armes plus légères et discrètes. Les Sans-Âmes les ont récupérés à leur profit, faisant des Bwakas une arme symbolique de ce peuple atypique.



BWAKA



Lorsque le plateau est utilisé, le Chaman peut déplacer un adversaire de **2** cases dans la direction au choix du joueur. Le PNJ peut choisir de refuser, si celui-ci le fait, il perd **2** agrégats supplémentaires. Dépensez les agrégats après l'épreuve martiale de tir.



EXEMPLE

«Puisqu'une démonstration vaut mieux qu'un long discours, je vais ouvrir un passage vers l'univers des Gardiens de l'Éther. Prenez le temps de sentir votre poitrine se soulever. Et laissez-vous guider par ma voix, vous allez entrer en méditation. Maintenant, nous nous connectons à votre lien éthérique ... Préparez-vous à ouvrir les yeux sur un nouveau monde.»

Gardien Hibou

Florent, Gabriel et Cyril se sont réunis autour d'une table pour commencer leur première partie des Gardiens de l'Éther. Après avoir choisi leur personnage pré-tiré, le Maître des Gardiens plante le décor :

Trois Chamans se sont rencontrés dans le bar *Le Coeur du Griffon* et se retrouvent eux-mêmes assis à discuter vivement autour d'une table. Ils sont trop absorbés par leurs plans de vol vers Hualea pour remarquer la présence d'une troupe avançant vers le bar d'un pas précipité. En un instant, quatre soldats armés font irruption dans le bar et dévisagent des clients sidérés. À leurs oreilles, leur Com-Track laisse entendre quelques mots grésillants : "Nous l'aurons bientôt".

Le Maître des Gardiens demande en premier lieu à Orace, le Chaman Géôle incarné par Gabriel, et à Joshua, le Chaman Sunhy incarné par Florent, de faire une épreuve de Mental [D10] pour reconnaître les soldats qui viennent de s'introduire dans le bar. Concernant Iohan, le Chaman Faulker incarné par Cyril, il n'a nullement besoin d'effectuer cette épreuve car il reconnaît ces soldats en un coup d'œil.

Gabriel prend son D joueur D6 et le D difficulté D10. Son résultat est de 3 pour le D joueur et de 6 pour le D de difficulté. C'est un échec pour Orace.

Florent **sacrifie 2 agrégats Mentaux** pour diminuer la difficulté de D10 à D6. Il prend son D6 joueur et le D6 de difficulté. Son

score est de 4 sur son D joueur contre 2 sur le D de difficulté : Joshua reconnaît les mercenaires de la Fraternité du Spectre.

Mais il est trop tard pour réagir. Les mercenaires de la Fraternité ont identifié Iohan et donnent l'assaut au mépris des règles de sûreté des citoyens. Ils fondent sur leur groupe tel des oiseaux de proie.

1 Le Maître des Gardiens place le plateau de combat au centre de la table, énonce

les premiers éléments du conflit et les positions de départ données dans le scénario. Les Chamans se campent au centre du plateau. Un mercenaire de la Fraternité est placé sur les quatre cases externes. Ainsi positionnés, ils cherchent à encercler le Faulker ainsi que le groupe (Tun de déploiement).

2 Une fois les personnages placés sur le plateau, les Chamans prennent 3 jetons d'action et les mettent sur leur fiche de combat respective (Tun d'action).





Le Chaman Sunhy place ses 3 jetons d'action de la manière suivante :



Action de réaction "Essence de Probabilité"



Action de Gardien,

Action de combat corps-à-corps/distance



Le Chaman Faulker place ses 3 jetons d'action de la manière suivante :



Action de réaction "Fumigène".



Action de mouvement

Action de Peuple



De son côté, le Chaman Géole place ses 3 jetons d'action de la manière suivante :

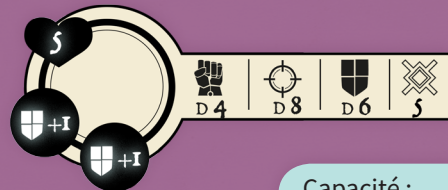


Action de réaction de défense.



Action de combat à distance

Le Maître des Gardiens regarde la tactique des PNJ



TACTIQUE I

1		Capacité : le Maître des Gardiens choisit 2 utilisations maximum durant le combat
2		Action de mouvement (1 case)
3		
4		Action de combat à distance
5		
6		Action de Combat au corps-à-corps
7		

2 utilisations max

Repli : Tous les mercenaires se déplacent d'une case.

Tir de suppression : lors d'une action de combat à distance, la cible voit sa défense diminuée de 2D.

Repli : Tous les mercenaires se déplacent d'une case.

Tir de suppression : lors d'une action de combat à distance, la cible voit sa défense diminuée de 2D.

Le Tun d'Action étant terminé, le Maître des Gardiens peut dès à présent commencer le Tun de Résolution. Il est temps de régler ses comptes :

le Maître des Gardiens appelle le **Rang 1**. Les mercenaires utilisent leur capacité, le **Tir de Suppression**. En l'activant, la défense des Chamans sera baissée de 1D jusqu'à la fin du Katun.

Rang 2 : le Sunhy déclenche l'un des **pouvoirs de son Gardien Tortue**, l'Inspiration de la Tortue. D'après la description de ce pouvoir, il devient la cible de la prochaine attaque d'un adversaire avec une défense de D20. Cette action peut préserver ses acolytes et éviter une rafale sur l'un d'eux. Il dépense 4 points de lien éthérique et se retrouve à 1 point éthérique.

Les mercenaires font un **déplacement** d'une case mais ne viennent pas aux corps à corps de nos chamans.

Rang 3 : Durant ce rang, aucune action n'est prévue. Rien ne se passe.

Rang 4 : le Chaman Sunhy **attaque à distance**. Son D d'attaque D6 contre la défense du mercenaire D6 donne le résultat suivant : D6(2) D6(3). C'est donc un échec. Le Chaman Géôle effectue à son tour une attaque à distance. Étant donné qu'il avait placé 2 jetons d'actions sur ce rang, Orace diminue la défense de son adversaire. Le résultat de l'attaque donne ceci : D6(4) D4(1) et le mercenaire perd la différence entre les deux résultats $4-1=3$. Le Maître des Gardiens les retire immédiatement de son total de 5.

Les mercenaires **attaquent à distance**. La première attaque est automatiquement dirigée sur le Chaman Sunhy. Le Maître des Gardiens se saisit d'un D8 (D d'attaque) et d'un D de défense (D20). Les résultats sont les suivants : D8(1) D20(8). L'attaque est un échec. Le Maître des Gardiens s'apprête maintenant à attaquer le Faulker.

Le joueur interrompt l'action du mercenaire pour utiliser son **action de réaction, le Fumigène**, sur la case centrale. La défense des Chamans est actuellement augmentée de 1D tant qu'ils resteront sur cette case. L'attaque s'effectue toujours avec un D8 contre la défense du Faulker, baissé d'1 D à cause du **Tir de Suppression** et augmenté de 1D grâce au **Fumigène**. La défense du Faulker reste donc inchangée. Le résultat du tir est D8(5) D6(3). Le Faulker est touché et perd 2 agrégats ($3-3=2$).

Cependant, le Sunhy utilise son **action de réaction, l'Essence de Probabilité**, qui oblige le Maître des Gardiens à relancer les dés. Le nouveau résultat est D8(4) D6(5). La seconde attaque est donc aussi un échec. La troisième attaque est toujours ciblée sur Iohan. L'attaque est D8(5) D6(6). Iohan a une chance insolente. Les mercenaires s'acharnent sur Iohan lors de leur dernière attaque car ils ont un contrat sur sa tête et doivent l'éliminer coûte que coûte. Cette fois, l'attaque réussit avec un score de D8(7) D6(3). Iohan perd 4 ($7-3=4$) agrégats. À ce moment, Florent, qui joue ce Chaman, décide de perdre 2 agrégats en Physique, 1 agrégat en Mental et 1 agrégat en Sensoriel.

Rang 5 : Durant ce rang, aucune action n'est prévue. Rien ne se passe.

Rang 6 : Durant ce rang, les mercenaires avaient prévu une **attaque au corps-à-corps**, mais leur situation ne leur permet pas de l'effectuer. Donc, rien ne se passe.

Rang 7 : Iohan déclenche son **Action de Peuple** et se déplace immédiatement sur une case occupée par un mercenaire.





Le Sunhy place ses trois actions :

1 sur l'action de Peuple
1 sur l'action de Gardien
1 sur l'action de réaction
Essence de probabilité



Le Faulker place ses actions :

2 sur l'actions de corps à corps
1 sur l'action de peuple



De son côté, le Géôle place les siennes :

1 sur l'action de Gardien
1 sur l'action de corps à corps
1 sur l'action de réaction
Action de la dernière chance



La fin du Katum est annoncée. Le Maître des Gardiens et les joueurs vérifient si les conditions pour mettre fin au combat sont respectées. Comme ce n'est pas le cas, un second Katum va débiter avec la mise en place d'un nouveau Tun d'Action. (Pour simplifier la lecture de cet exemple, les renforts de la Fraternité n'interviennent pas en début du Katum 2).

Rang 1 : contrairement au Katum 1, le Maître des Gardiens n'active aucune capacité pour les mercenaires. Johsua déclenche son **Action de Peuple** en choisissant **le Reflux** et se déplace directement sur une case occupée par un mercenaire de son choix.

Puis, le Chaman Faulker **attaque au corps-à-corps**. La défense du mercenaire blessé étant déjà diminué à D4, le résultat est D8(6) D4(3). Avec 3 dégâts supplémentaires, le mercenaire s'effondre au sol et sort du plateau de combat.



“Soldat de la Fraternité du Spectre, tu es né poussière et tu redeviendras poussière”.
Le combat se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les ennemis soient mis K.O.

ORACE OU CATHELINÉ

«Si Orace n'a éveillé son lien éthérique que tardivement, c'est qu'il devait avant tout traverser des épreuves pour comprendre pleinement sa nature de Chaman. Je l'ai toujours connu serviable et honorable, mais je sais aussi qu'il s'inflige une droiture inflexible pour expier les fautes et les péchés de sa jeunesse. Mais rassure-toi, mon ami. Je serai toujours à tes côtés, tant que tu veilles sur les autres.»

Gardien d'Orace

Orace est un homme charismatique originaire de la puissante Dynastie des Shiles, l'un des cinq Empire Géôles. Il vécut son enfance dans le faste et eut le privilège de visiter maintes fois la planète Suttana, la perle des Territoires Géôles. Ses parents étaient d'illustres artistes de théâtre estimés par leur peuple et admirés pour leur grand art. Ainsi entouré par le luxe et les nantis, Orace voyait sa vie toute tracée sur le chemin de la réussite.

Mais Orace était surtout un enfant impétueux, gâté par la vanité et en conflit permanent avec ses parents. Peu à peu, un profond sentiment de futilité s'immisçait en lui. Il se sentait inutile, perdu dans sa voie, étouffé par les idéaux de sa Famille. Dans ses longs moments de solitude, il semblait percevoir une voix murmurer à son oreille, trop évanescence cependant pour être entendue sous les hurlements d'une rage intérieure. Mais quand il contemplait le ciel scintillant de milliers d'étoiles, les cris se tassaient dans son esprit. Il entendait alors quelque chose l'appeler au-delà de son monde. Il voulait explorer, prendre des risques, vivre. Son entourage ne comprit jamais son départ précipité, ni sa décision de s'enrôler dans les forces armées de la Dynastie, lui qui était promis à un avenir si radieux.

«Qui peut décider de l'avenir de son enfant ? Les parents d'Orace n'ont jamais compris qui était leur fils et ne pouvaient choisir à sa place. Ils ne voyaient pas ce masque qu'il portait pour se conformer à leur désir. Ils n'ont pas réalisé qu'il cachait, au plus profond de son être, des pouvoirs immenses et une connexion avec Moi. Il est vrai que ses parents redoutaient les Chamans depuis que des membres de leur Famille avaient été tués par des Sans-Âmes. Mais Orace, lui, voyait le monde autrement. Il voulait juste vivre sa vie.»

Le Gardien d'Orace

Si Orace ne s'épanche guère sur son enfance, il évoque encore moins son passage dans les forces armées de la Dynastie. Par pudeur ou par affliction, il préfère taire l'enfer de la guerre, les massacres



et les ravages qui l'ont marqué à vie, faisant de lui un homme taciturne portant un lourd fardeau. Mais son expérience la plus traumatisante fut sa rencontre avec une insurgée, une ennemie du peuple. Nul ne saurait expliquer comment l'amour fait parfois perdre la raison, mais il est certain qu'Orace l'a aimée passionnément. Il l'épousa dans l'ombre et décida de désertir l'armée alors qu'elle portait leur enfant. Durant deux années, il vécut dans la clandestinité pour protéger sa famille, jusqu'à ce que son ancienne unité retrouve sa trace et le capture. Ses anciens camarades lui firent payer sa trahison en torturant sa femme et en assassinant son enfant devant ses yeux. C'était un homme laissé pour mort, un paria déchu, quand il rejoignit les rangs d'une bande de mercenaires. Pendant près de dix ans, il ne cessa de traquer et d'éliminer un à un les anciens membres de son unité pour venger sa femme et sa fille.

Enfin, las des carnages et des cris, il revint à Suttana sous une fausse identité et tenta de se guérir de son passé. Tant de morts lui avaient fait prendre conscience de la valeur de la vie, de l'importance de la chérir et d'aider les plus miséreux. Les voix chuchotantes de son enfance refirent surface, et plus il écoutait, plus il découvrait son lien éthérique. Sa rencontre avec son Gardien fut le déclic qui le sauva de ses ténèbres. Désormais, il serait le Saint Homme, celui qui a choisi de dédier sa vie à ceux marqués au fer par le malheur et l'injustice. Accompagné de son Gardien, Orace porta sa nouvelle mission de vie comme l'étendard de la rédemption. Mais il retrouva surtout une certaine paix dans son cœur.

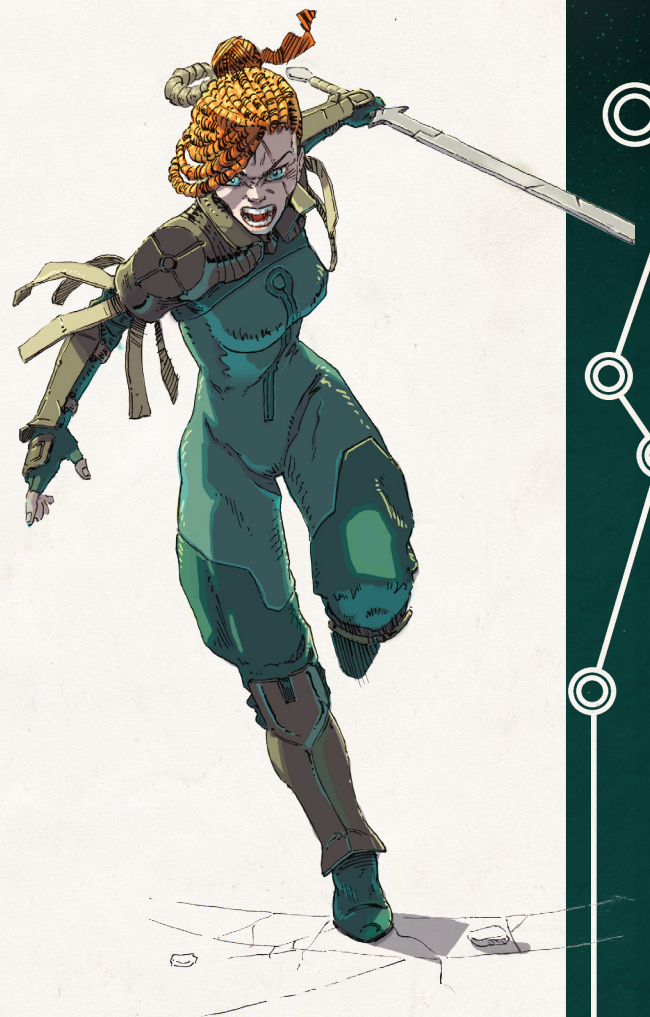
Sa vie aurait pu se dérouler ainsi, en suivant une voie juste et claire. Mais depuis peu, des cauchemars apocalyptiques obscurcissent les nuits d'Orace. Il fait ce rêve récurrent où le Monde du Milieu s'embrace en un formidable cataclysme, anéantissant toute forme de vie sur son passage. Il a beau supplier son Gardien de l'éclairer sur ses visions, celui-ci restait désespérément silencieux, jusqu'à la nuit dernière :

«Orace, tu dois te rendre dans les quartiers sud de la ville, près des docks spatiaux. Trouve R-STONE. Il est au bar Le Coeur du Griffon. Pars sans tarder, le temps presse.»

Le Gardien d'Orace

Nous connaissons bien l'histoire d'Orace, mais il est loin d'être le seul Chaman œuvrant dans la Dynastie des Shiles. Une certaine Cathelin a curieusement vécu une histoire similaire et tente de forger sa propre route en tant que Chaman et Sainte Femme. Son Gardien est convaincu qu'elle est enfin prête pour partir à l'aventure et percer les mystères des Gardiens de l'Éther !

En tant que joueur/joueuse, vous aurez le choix entre les personnages d'Orace et de Cathelin pour interpréter un Chaman Géôle éprouvé par la vie, mais forgé par ses expériences et rompu au combat. Lequel des deux deviendra le nouveau Space Chaman ?



LOCKE OU IHOAN

«Que croyez-vous ? Ce n'est pas parce que nos Chamans sont comme deux frères et sœurs depuis l'âge du berceau que nous partageons ce même attachement entre nous. Ne soyez pas aussi binaires. Ce n'est que pure coïncidence si nous devons, aujourd'hui, œuvrer ensemble pour sauver les Mondes.»

Les Gardiens de Iohan et Lock

L'histoire de Iohan et Lock prend racine dans les paisibles Étendues Faulkers. Leur vie s'écoulait en un voyage doux et joyeux dans la chaleur des astres pourprés, entourés par leur Clan et choyés par leur famille. Mais plus ils grandissaient, plus cette vie manquait de piquant pour ces deux jeunes Faulkers impatientes de confronter le monde. À tout juste 16 ans, alors que le Clan les préparait à passer leur rite d'initiation, Iohan et Lock s'échappèrent de leur communauté dans un élan d'impulsivité juvénile et volèrent un petit vaisseau aux Maraudeurs, le R-STONE. Les deux Faulkers s'envolèrent alors vers leur propre destinée sans un regard en arrière.

Ils apprirent par la force des choses à survivre dans un nouveau monde rempli de dangers et de faux-semblants. Les épreuves et les péripéties finirent de souder ce duo d'indépendants fougueux, et ensemble, ils quittèrent la douceur des Étendues Faulkers pour poursuivre leurs ambitions dans les Territoires Géôles. Loin d'être désabusés par les dangers encourus, ils firent de cette galaxie leur nouveau terrain de jeu entre des missions grassement payées et une survie précaire.

«En un mot, ce sont des têtes brûlées toujours promptes à suivre des plans douteux pour s'enrichir. Mais ce sont les ennuis qu'ils accumulent plus que la richesse. Est-ce peut-être aussi de notre faute ? Nous désirions tant leur insuffler l'audace et la détermination pour les pousser à suivre leur voie. À embrasser la liberté à laquelle ils aspirent pour accomplir leur destin.»

Les Gardiens de Iohan et Lock

Avec le temps, les aventures et les périls firent de Lock une vaurienne effrontée, nuancée par un certain altruisme. Cela peut paraître paradoxal, pourtant, plus elle se mêlait à des combines en cherchant profit, plus sa nature de Chaman se manifestait en combattant l'injustice et en

secourant son prochain. Sous le fracas des épées et les courses-poursuites d'un quotidien enflammé par un sentiment de liberté souveraine, il arrivait que Lock ressentie, au fond de son cœur, un regret amer en pensant à ses proches. Peut-être que sa vie aurait été plus douce que trépidante, mais elle aurait pu devenir quelqu'un d'important au sein de son Clan Naslarc en choisissant de rester.



Iohan, contrairement à Lock, cache sous ses faux airs de Chaman tempéré sa prépondérance à être un inépuisable fonceur. Il ne peut s'empêcher de répondre à l'appel du sang et du combat, tout en ayant conscience que cette voie peut être sans issue et sans retour. Car après tout, Iohan est taillé pour l'action et ne saurait vivre autrement que pour cette liberté qu'il a choisie.

Mais un grain de sable vint enrayer leur mode de vie idéalisé. Récemment, leurs aventures prirent un virage imprévu quand ils acceptèrent une mission d'un employeur véreux. Ce n'est que trop tard qu'ils réalisèrent le subterfuge. Le contrat en question les avait engagés en réalité avec une organisation des plus sombres dans le Monde du Milieu : la Fraternité du Spectre. Peu d'aventuriers survivent à une rencontre avec les mercenaires et les pirates de la Fraternité.

Le job consistait à récupérer une sois-disante épave dans un lieu reculé des Territoires Géôles, assailli par les tempêtes spatiales et les radiations mortelles. Après avoir franchi les premiers obstacles de la galaxie, leur surprise fut de taille quand ils découvrirent, non pas une épave abandonnée, mais un vaisseau Yogh dérivant dans la Dynastie des Shiles. Il était évident que la Fraternité les avait envoyés en mission suicide plutôt que de risquer ses propres hommes et son matériel. Par la suite, rien ne se passa comme prévu.

Après avoir fait sauter le vaisseau de combat Géôle, les deux comparses Faulkers se vengèrent en détruisant trois vaisseaux de la Fraternité et réussirent leur tour de force en disparaissant dans la nature. Depuis, leur tête est mise à prix par la Fraternité, qu'ils soient retrouvés morts ou vifs.

«Nos Chamans ne resteront pas en cavale très longtemps. C'est une chance qu'ils connaissent Joshua, il aura son rôle à jouer dans notre plan. Bientôt, ils vivront l'aventure de leur vie. Le genre de mission qui ne se refuse pas.»

Les Gardiens de Iohan et Lock



JOSHUA OU JESH

«Mon Chaman est un esprit vif et piquant. Son regard d'acier vous jauge et fouille votre âme pour y déceler vos failles les plus enfouies. Heureusement qu'être né Suhny lui confère d'autres qualités plus appréciables... À condition d'être bon avec lui. Aux côtés d'un ami, il sera le plus serviable et le plus farouche des combattants, prêt à le suivre jusqu'à Yoghüle. Car il n'est pas fait pour rester enfermé entre les quatre murs de l'Université Géôle. Non. Il est bien trop avide d'aventures par-delà le monde..»

Le Gardien de Joshua

Joshua était un lion né parmi les brebis. Son feu ardent ne pouvait se contenter de ce travail harassant de manutention auquel il était affecté dans sa communauté. Il y a bien longtemps maintenant que le jeune homme quittait Terminal Aura, la petite station Sunhy des Étendues Faulkers. Il était encore un adolescent, mais il nourrissait déjà l'espoir de trouver des réponses en poursuivant une carrière scientifique dans les Territoires Géôles. Bien qu'il ait ressenti sa connexion avec son Gardien dès son plus jeune âge, le prédestinant à un être un Chaman, Joshua a toujours été attiré par les technologies Yoghs. Ces technologies n'ont pas encore révélé tous leurs secrets, et Joshua restait persuadé qu'elles renfermeraient la dernière énigme sur l'origine des Trois Mondes.

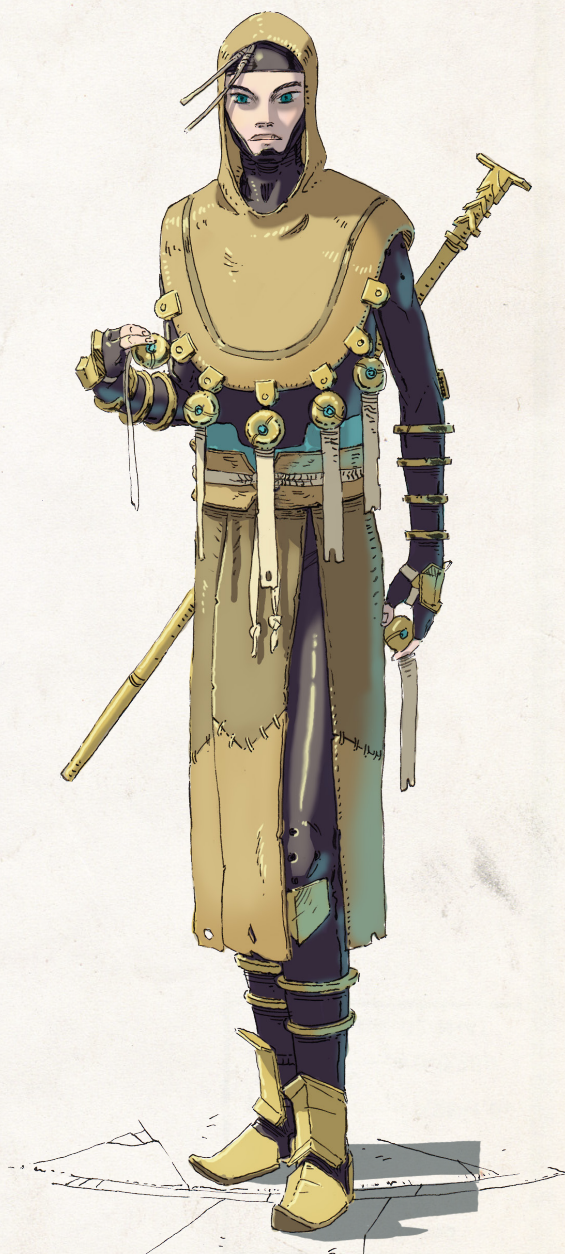
«Je l'ai toujours encouragé à suivre sa voie. Je veillais à ce que son inclination pour la Technologie ne devienne pas une perte et un danger pour notre lien. Mais il est comme tout le monde, il cherche des réponses, et je dois le soutenir dans sa mission. Comme lorsque je l'ai incité à quitter sa famille et Terminal Aura, pour accomplir ce pourquoi il est né.»

Le Gardien de Joshua

En arrivant sans un sou en poche à Suttana, Joshua avait postulé au Grand Collège Scientifique Géôle et avait démontré une certaine précocité intellectuelle qui lui ouvrit les portes de l'institution. Mais à peine avait-il franchi le seuil, espérant rencontrer les plus sages et parcourir les grandes bibliothèques prestigieuses, qu'il désenchantait. Il se retrouva cantonné à des travaux assommants dans les premiers temps en tant que novice, et son caractère difficile à contrôler par ses maîtres n'améliorait pas sa situation. Son esprit brillant pouvait lui ouvrir des portes, mais son orgueil s'arrangeait souvent

pour les refermer devant lui.

«Ses confrères parlent d'arrogance car ils sont trop limités par leur propre ego. Ils sont incapables de



reconnaître l'intelligence à l'état brut quand elle se présente à eux.»

Le Gardien de Joshua

Là où d'autres érudits se détournèrent de Joshua, un scientifique Géôle remarqua son potentiel et se proposa pour devenir son mentor. C'est grâce à son implication personnelle que Joshua a pu poursuivre sa formation et devenir un scientifique émérite et reconnu pour ses travaux. Mais malgré ses performances, il demeurait un indésirable au sein de sa communauté. Toujours en conflit avec ses pairs, ses nombreuses altercations lui valurent suffisamment de blâmes pour mettre à risque sa carrière, et certains scientifiques, peu scrupuleux, tentèrent de compromettre sa progression. Joshua ne faisait que peu de cas de toutes ces difficultés. Poursuivant ses expériences quoi qu'il en coûte, il restait fidèle à lui-même, peu importe qu'il soit apprécié ou non.

Mais vint le moment où il franchit le point de non-retour. C'était en observant les énergies spatiales qu'il découvrit un phénomène anormal. Il releva que de gigantesques flux éthériques circulaient dans les Territoires Géôles, mais il se rendit compte en même temps qu'un autre groupe de scientifiques l'avait également découvert. Il tenta de voler leurs recherches pour approfondir les siennes, et fut pris la main dans le sac. Les scientifiques le dénoncèrent au Comité de Direction qui, à la vue de ses antécédents, le condamna et l'exclut sur-le-champ du Grand Collège. Après son départ forcé, cette disgrâce n'entacha cependant pas les ambitions de Joshua. Il conçut son propre laboratoire clandestin, déterminé à déchiffrer les anomalies spatiales. Il constata alors que les flux observés convergeaient vers Hualea, une petite planète oubliée de la Dynastie des Shiles. Il lui fallait s'y rendre sans tarder pour étudier ce phénomène inédit. Il se mit en quête d'un transporteur et prit contact avec les contrebandiers Iohan et Lock, qui lui proposèrent un rendez-vous au bar le Cœur du Griffon, sur Suttana.

Chez les Sunhys, Jesh, une jeune Chaman, avait elle aussi suivi un parcours scientifique tumultueux. Sa froideur et son tempérament orageux ne valurent que des ennemis dans la communauté scientifique. Vous aurez le choix d'interpréter Joshua ou Jesh lors de votre partie de Gardien de l'Éther.



LE CHAMAN DE L'ESPACE C'EST VOUS !

«Il est temps désormais d'écrire votre histoire, Chamans. Le moment est venu de prouver votre valeur et de forger la légende qui restera gravée dans la mémoire du Monde du Milieu. Nous vous avons rassemblés pour cela. Allez avec courage, la fin des mondes n'attendra pas.»

Gardien Corbeau

Vous êtes enfin prêts à devenir un Chaman glorieux, audacieux, téméraire... un Chaman de l'Espace. Rencontrez votre Gardien tout au long de cette aventure, que ce soit pour implorer son aide face à l'adversité ou vous guider sur les chemins de traverse. Mais souvenez-vous de ceci : quelle que soit la finalité de votre voyage, c'est le chemin que nous regarderons pour juger de votre valeur. Entrez dans un nouveau monde où l'inattendu règne en maître. Bienvenue dans l'univers des Gardiens de l'Éther.

Le chapitre suivant est destiné au Maître des Gardiens et demeure interdit aux Chamans.

Quelques ajustements éclairés finiront de dresser le décor d'une aventure inédite du Livret découverte : le Gardien de la Douleur.

Les joueurs choisissent dès à présent leur Chaman pré-tiré selon ses qualités, ses limites et sa personnalité :

Orace

Fier, charismatique, réservé, protecteur, loyal.

Iohan et Locke

Ingénieux, imprévisibles, malins, intuitifs, fraudeurs.

Joshua et Jesh

intelligent, solitaire, stratège, observateur, intollérent.

Une fois incarné dans la peau de votre Chaman, sélectionnez votre Gardien. Procédez avec le plus grand soin car cette étape n'aura rien d'anodin pour la suite. Au-delà de la première attraction pour ses pouvoirs, il est essentiel d'être en accord avec les valeurs de cette entité surnaturelle. Sachez que le

Gardien modifiera, par sa nature et ses prouesses, l'aspect de la fiche de combat de votre Chaman. Plus vous développerez une relation harmonieuse avec lui, plus il deviendra un atout central dans votre groupe. Reportez-vous au chapitre sur les Gardiens page 22 pour invoquer votre compagnon éthérique.

Enfin, choisissez vos armes. Votre équipement actuel ne suffira pas pour survivre loin de la civilisation sans vos armes de prédilection. Reportez-vous au chapitre sur les armes page 52 et prenez possession d'une arme de mêlée et d'une arme de jet.

Lacez vos bottes, aiguiser vos lames, synchronisez vos données, et tournez la page pour commencer votre baptême du feu !

« Il est vrai que vous entendez déjà bon nombre de rumeurs à notre sujet, et nul ne prononce notre nom sans évoquer la puissance et la clairvoyance de notre race. Dans les Clans et les Familles, notre légende n'est plus à faire. Et vous découvrirez bientôt ce qu'il importe à un Chaman d'entretenir son lien éthérique pour provoquer sa chance.

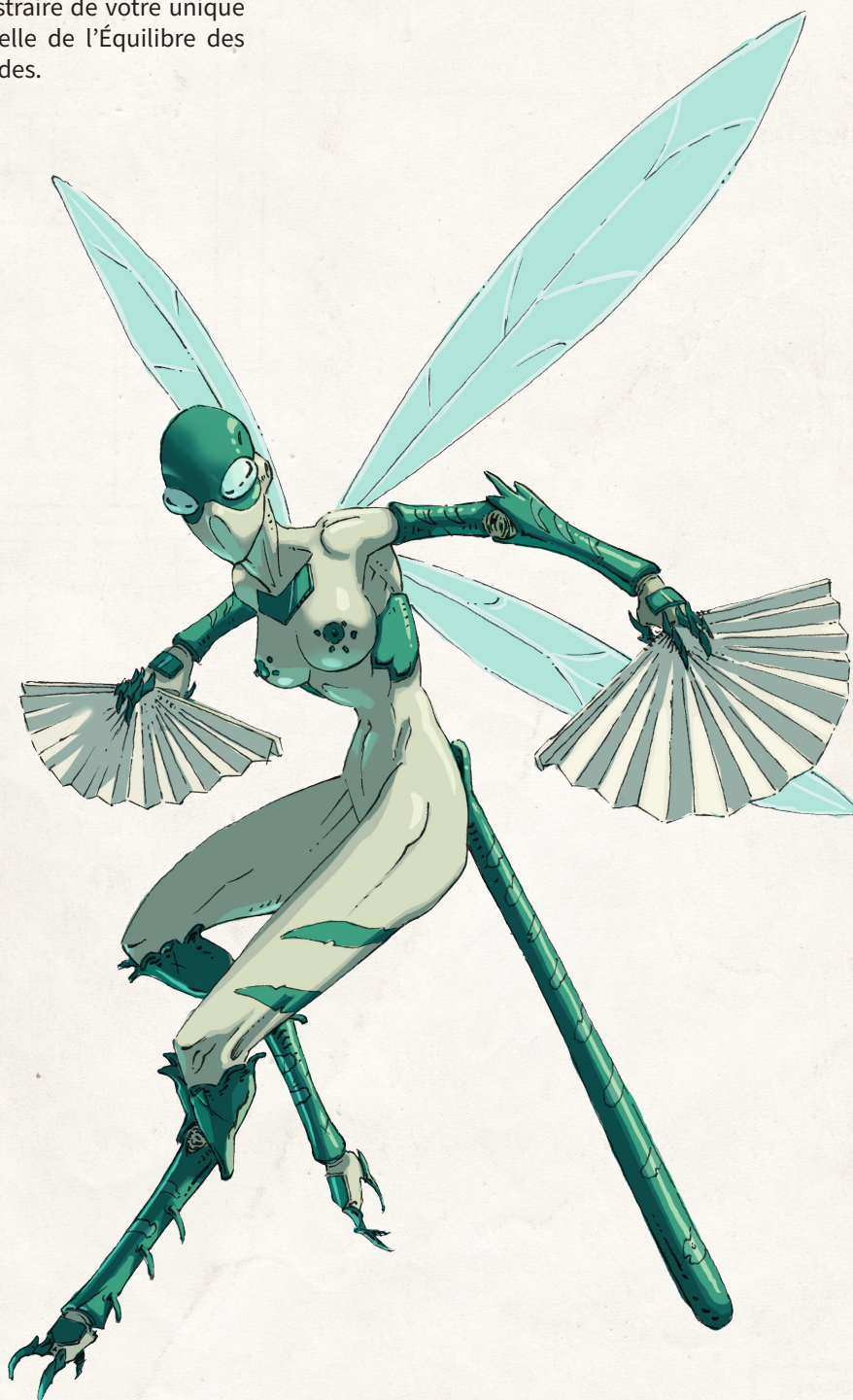
Nous sommes des êtres parfaits, diriez-vous ? Pourtant, il nous manque un élément crucial : vous, les Chamans de l'Espace, êtes la clé de cette histoire. »

Gardien Singe

N'y voyez pas là une invitation faussement subtile à la mégalomanie. Un Chaman est avant tout un être humain, égal au commun des mortels, capable d'illuminer son monde par ses qualités ou de l'accabler par ses défauts. Ses choix et son lien avec son Gardien peuvent le rendre meilleur et lui permettre de voir au-delà des apparences, souvent trompeuses. Aussi, aucun des conseils avisés de son Gardien ne sera superflu. Soyez attentifs lorsqu'il vous faudra prendre une décision critique. Un choix

peut sembler adéquat sur l'instant, et provoquer des conséquences catastrophiques dans le Monde d'En Bas.

Gardez la tête froide en toute circonstance pour guider les mondes en détresse. Ne laissez pas le profit et le prestige vous distraire de votre unique but : la recherche perpétuelle de l'Équilibre des énergies entre les Trois Mondes.



LE GARDIEN DE LA DOULEUR

SYNOPSIS

«Les ténèbres se répandent sur le Monde d'En Bas. Vous n'avez rien senti dans votre Monde du Milieu, pourtant, un cataclysme d'une fureur aussi surnaturelle que soudaine a soufflé sur notre monde et a détruit une partie de nos terres. Beaucoup des miens ont été soufflés par le fléau, engloutis par les limbes pour ne plus jamais réapparaître. Je n'ose imaginer la souffrance de leur Chaman, là-haut, qui se sont éteints sans comprendre la rupture brutale du lien.

Des pulsations éthériques ébranlent encore notre Monde. Nous devons en savoir plus et nous avons découvert une vérité plus cruelle que ce que nous l'imaginions.

Nous avons guidé nos Chamans à se rencontrer. Ensemble, ils devront oublier leurs différends et unir leur force pour guérir la brèche dans notre Monde. Sinon, nous serons tous perdus.»

Les Gardiens d'Orace, Iohan, Lock et Joshua

Voilà près d'un an que le Grand Collège Scientifique de Suttana s'agite comme une fourmilière attaquée par un prédateur fantôme. Tous les érudits s'acharnent à comprendre, analyser et cartographier un mystérieux phénomène relevant de l'état d'urgence. Encore aujourd'hui, aucun grand maître ne sait expliquer pourquoi des astres des Territoires Géôles disparaissent subitement, comme absorbés par un trou noir invisible. Pour l'instant, ces disparitions ne concernent que des astres situés dans des systèmes inhabités, en périphérie des Cinq Empires. Six expéditions scientifiques ont déjà été envoyées pour étudier ce phénomène de plus près, mais à ce jour, aucune n'en est revenue. Tous les contacts ont été perdus. Dépourvu et impuissant, le Grand Collège Scientifique s'est résolu à demander une aide exceptionnelle à la Famille Shiles. Mais les puissants préférèrent se cloîtrer derrière leur forteresse technologique et ne risquer ni leurs vaisseaux, ni leurs élites, dans ces contrées de la mort.

Dans le Monde d'En Bas, les Gardiens ayant survécu au cataclysme sont en proie à la plus grande confusion et s'emploient à œuvrer à travers leur Chaman pour mener leur enquête. La source de ce nouveau mal réside dans le Monde du Milieu, et ils doivent agir vite. Plus vite que les humains, hésitants sur les méthodes d'investigation à

employer ou les commissions extraordinaires à organiser. C'est pourquoi les Gardiens ont élaboré un plan impliquant leur Chaman à leur insu.

Ils en ont choisi quatre, et il a été décidé qu'ils se rencontreraient de manière fortuite, ou du moins le croiront-ils, au bar *Le Cœur du Griffon* sur Suttana. Dans un premier temps, ils devront fuir pour échapper aux mercenaires traquant Iohan et Lock, les deux Faulkers en cavale. Ensuite, guidés par les observations de Joshua et les rêves prémonitoires d'Orace, ils s'envoleront vers la planète naine Hualea, l'épicentre des pulsations éthériques découvert par le Chaman Sunhy.

Sur Hualea, les quatre Chamans devront se fier à leur intuition et aux indications de leur Gardien pour poursuivre leur quête, sans savoir qu'ils découvriront la carcasse d'un vaisseau Yogh. Avant d'atteindre leur but, ils exploreront à tâtons un village hanté par une mystérieuse Sans-Âme et tenteront de résoudre ce conflit.

Entre-temps, les Chamans et leur Gardien réaliseront qu'un Yogh, prisonnier de son vaisseau depuis des millénaires, travaille à la création d'un nouveau Gardien Yogh, défiant ainsi les lois naturelles et éthériques. S'il parvient à accomplir son œuvre monstrueuse, il bouleversera l'équilibre

en entraînant le Monde du Milieu dans la douleur, brisant son lien éthérique avec le Monde d'En Bas.

Enfin, lorsqu'ils découvriront le vaisseau Yogh abandonné dans une jungle inexplorée, les Chamans traverseront un dédale de conduits obscurs jusqu'à retrouver le Yogh Kiai No Ka Ehaeha sur le point de créer son Gardien de la Douleur. S'ensuivra alors un ultime combat entre les Chamans et le Yogh, qui décidera du sort des Trois Mondes. Qui sortira vainqueur de ce duel à mort ?

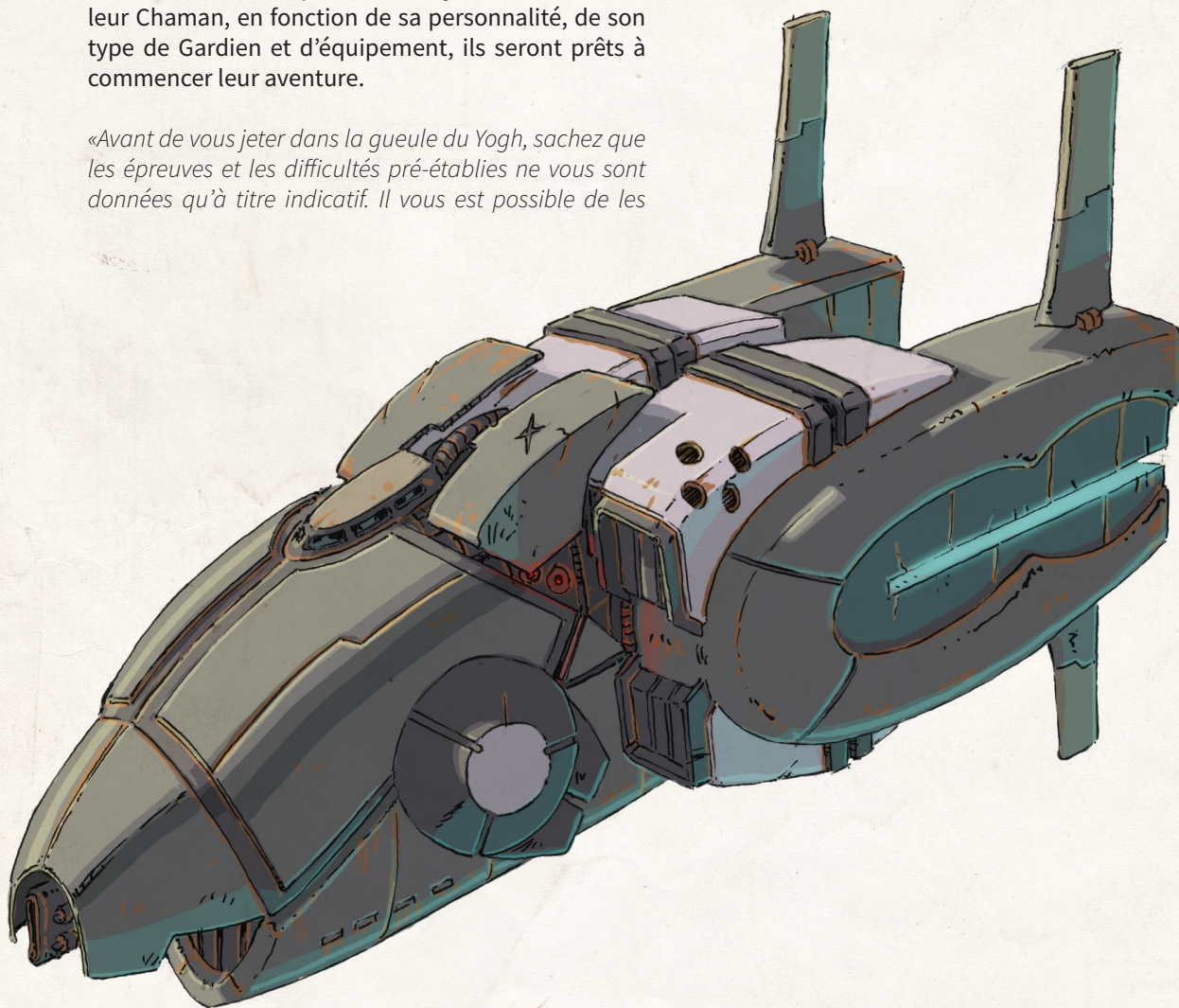
LES CHAMANS ET LEUR GARDIEN

Pour mener au mieux ce premier scénario du JdR les Gardiens de l'éther, quatre personnages pré-tirés vous sont proposés avec leur équipement et leur Gardien. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur Chaman, en fonction de sa personnalité, de son type de Gardien et d'équipement, ils seront prêts à commencer leur aventure.

«Avant de vous jeter dans la gueule du Yogh, sachez que les épreuves et les difficultés pré-établies ne vous sont données qu'à titre indicatif. Il vous est possible de les

moduler, d'en ajouter ou d'en supprimer selon l'évolution de nos Chamans sur le terrain. Même si nous sommes toujours là, auprès de vous, vous êtes et vous resterez les maîtres à bord.»

Gardien Singe



Acte I - Le Message Éthérique

«Nous avons œuvré à réunir nos Chamans venus d'horizons différents. Nous avons manigancé pour qu'ils puissent sauver le Monde du Milieu. Nous avons manœuvré pour qu'ils évitent la naissance d'un quatrième Gardien Yogh. Même si les Mercenaires de la Fraternité sont un grain de sable dans notre plan si parfait pour éliminer Kaia no ke Ehaeha de sa démente, ils peuvent avoir leur utilité. Ils vont devenir le ciment de leur amitié. Nous devons faire passer nos messages par leur lien. Nous devons leur montrer le chemin vers Hualea et le vaisseau Yogh.»

Gardiens d'Orace, Iohan, Lock et Joshua

LE CŒUR DU GRIFFON

Le Cœur du Griffon est un bar typiquement Géôle, d'une austérité dépouillée de toute fantaisie mais néanmoins convivial, situé dans le quartier des spatioports de Suttana. Bien que peu fréquenté en journée en raison du vacarme incessant des vaisseaux en transit, l'établissement s'anime dès le début de soirée, offrant une oasis de détente pour les travailleurs las. Le Cœur du Griffon, souvent plein, attire une clientèle variée : dockers, visiteurs de passage, et même des nobles liés à la Famille Shiles.

L'établissement se compose d'une vaste salle commune en forme de L, pouvant accueillir une quarantaine de personnes autour d'un mobilier simple mais fonctionnel. Son entretien régulier ne parvient pas à dissimuler les stigmates de rixes passées, témoignages de son histoire mouvementée par des générations de soûlards. La cuisine y est réputée dans le quartier. Les clients viennent s'oublier dans l'ambre de la célèbre bière quantique brassée par Utual, l'un des breuvages les plus populaires que l'on puisse trouver à un comptoir Géôle. La spécialité de la maison saura rassasier le plus fourbu des voyages : un copieux porridge d'épeautre accompagné d'un généreux carré de fromage synthétique aux épices est particulièrement apprécié. Un plat de courge farcie à la viande est également proposé, bien que son prix soit exorbitant. Les boissons, variées et puissantes, vont du tord-boyaux à la bière amère, satisfaisant les amateurs en recherche d'ivresse facile et rapide.

Le dirigeant du Cœur du Griffon, Utual, est un vétérand de guerre désabusé à la mine balafnée. Après avoir combattu les Clans Faulkers dans

divers conflits frontaliers, Utual s'est radicalisé dans un pacifisme aux accents anarchistes et a fondé une guilde de bars indépendants, regroupant une quinzaine d'établissements. Sa vision est de mutualiser les profits et d'encourager les jeunes à mener une vie plus honorable dans le métier que dans la rue.

Parmi les habitués, il n'est pas rare d'y retrouver Ogla, une croqueuse professionnelle, qui a fait de ce bar son repaire principal. Bien que sa beauté ne soit pas renversante, ses traits pâteux sont largement compensés par la maîtrise des techniques ancestrales secrètes, entraînant ses amants vers des extases infinies.

Au début de la partie, Iohan et Lock se sont déjà repliés dans un coin du bar, accompagnés d'une bière assez forte en attendant la venue de Joshua. Ils ignorent encore qu'un autre compagnon, Orace, vient bientôt à leur rencontre.

«Même si nos Chamans ne se connaissent pas encore, nous pensons qu'ils vont rapidement se serrer les coudes pour se sortir du mauvais pas de Fraternité du Spectre. Si le combat s'enclenche, nous sommes là s'ils ont besoin de notre aide. Même s'ils sentent notre présence pour les guider et à surmonter les épreuves, nos Chamans sont libres dans leur choix, libre de mener à bien cette mission capitale comme ils l'entendent. Maître des Gardiens, chuchotez à leurs oreilles nos paroles. Nous sommes seulement leurs mentors, pas leurs maîtres.»

Gardiens d'Orace, Iohan, Lock et Joshua

UNE VIE DE RENÉGAT

Les Chamans, perplexes, se sont réunis autour d'une table mais n'ont guère eu le temps de se questionner davantage. À peine s'étaient-ils absorbés dans une vive discussion que les conséquences d'un passé trouble des deux Faulkers font irruption dans le bar. Quatre soldats en armure blanche bariolée d'azure entrent avec fracas et toisent les clients de toute leur hauteur, cherchant visiblement à dissuader les plus téméraires d'entre eux. Iohan et Lock se figent sur leur siège. Pour eux, il ne fait aucun doute : les mercenaires de la Fraternité du Spectre sont là pour les rechercher.

«Ces perturbateurs ont l'air de compliquer la situation, et pourtant, ce contretemps va jouer en notre faveur. Notre petit groupe de Chamans va devoir se faire confiance et unir ses forces pour les affronter. C'est également un excellent moment pour tester la mécanique du Monde du Milieu. Pour ce faire, demandez une épreuve de Mental [Facile] à Orace et mon Chaman. En cas de réussite, ils reconnaîtront ces individus comme les mercenaires de la Fraternité.»

Gardien de Joshua

À la façon dont les mercenaires inspectent chaque individu, chaque recoin du bar, ils savent pertinemment que Iohan et Lock se trouvent en ces lieux. Inévitablement, l'un d'eux finira par les reconnaître d'après leur fiche de renseignement. Il faudra agir vite, car les mercenaires n'hésiteront pas à donner le premier coup.

«L'aventure débute à peine qu'ils sont déjà en danger. Mais je ne suis pas inquiet pour ma Chamane, elle en a vu des plus coriaces. En se référant à l'exemple de combat à la page 56, tout devrait se dérouler selon nos plans.»

Gardien de Lock

TROP JEUNES POUR MOURIR

Vous vous retrouvez piégés dans le feu de l'action, positionnés sur la case centrale du plateau de combat. Autour de vous, quatre mercenaires de la Fraternité du Spectre occupent les cases extérieures. Au bout du troisième Katum, deux renforts de la Fraternité débarquent sur l'une des cases extérieures lors du Tun de déploiement.

Mercenaire

D 4 | D 8 | D 6 | 5

+I | +I

TACTIQUE I

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	



2 utilisations max

Repli : Tous les mercenaires se déplacent d'une case

Tir de suppression : Lors d'une action d'une attaque à distance, la cible voit sa défense diminuée de 2D

Lors du premier Katum, les mercenaires ciblent Iohan et Locke alternativement. À partir du 2nd Katum, les mercenaires attaquent le Chaman ayant la plus haute valeur d'agrégat physique.

Reportez-vous à l'exemple en page 56 pour connaître les positions initiales et les éléments clés de ce premier affrontement.

FUIR EST NOTRE PREMIÈRE RÈGLE

Vous vous précipitez hors du bar et prenez la fuite. À l'extérieur, d'autres unités de la Fraternité se tiennent prêtes à vous accueillir, déterminées à éliminer Iohan et Lock. Vu leur mine sinistre, vous savez qu'ils ne feront pas de cas d'éventuels dommages collatéraux. Des mercenaires postés en hauteur vous intiment, d'un signe de leur arme, de vous diriger vers des soldats lourdement armés.

«Ils devront courir, escalader et faire preuve d'agilité. À cette heure avancée de la journée, le quartier est quasiment désert. Seuls quelques badauds, des marchands ambulants traînant leurs carrioles, ou des dockers à moitié ivres errent encore dans les ruelles fumantes. Je crains qu'ils ne deviennent des obstacles imprévus dans votre course. Rappelez-vous que nous devons veiller sur eux.

Les rues étroites sont un désavantage pour les mercenaires qui tenteront de vous abattre à vue. Saisissez votre chance.»

Gardiens des Chamans

Un shoot d'adrénaline percute votre cerveau et contracte vos muscles. Pas le temps de réfléchir sous la pression. Les épreuves au cours de votre fuite s'enchaînent sans répit, présentant des **difficultés allant de [Facile à Difficile]**.

Vous devrez surmonter des épreuves Physiques pour distancer les mercenaires, escalader des obstacles ou écarter un passant gênant. Les épreuves Sensorielles serviront à trouver des raccourcis, se faufiler dans des ruelles ou éviter des unités de mercenaires. Enfin, **les épreuves Mentales [Facile ou Moyen]** permettront de comprendre et de déjouer la stratégie de rabattement de la Fraternité du Spectre.

Au terme de cette poursuite effrénée, les poumons en feu, vous vous engouffrez dans le hangar abritant le R-STONE. Une fois Iohan et Lock installés aux commandes, un décollage d'urgence vous propulsera hors de danger, laissant les mercenaires sur place. Le R-STONE s'envole alors dans l'espace, en route pour Hualea, à trois jours de voyage de Suttana.





LE R-STONE

LE COEUR
DU
GRIFFON

ACTE II - BIENVENUE EN ENFER VERT

«Voilà un décollage spectaculaire, Faulkers ! Je me laisse toujours surprendre par leur facilité à toujours retomber sur leurs pattes. Rien ne semble les effrayer.

Certes, nos Chamans ont été quelque peu secoués, mais maintenant ils peuvent profiter du voyage pour faire connaissance, échanger leurs informations et se connecter avec leur Gardien. J'espère qu'il seront suffisamment bien préparés pour survivre sur Hualea. Une fois sur place, ils réaliseront que les mercenaires n'étaient qu'une simple formalité.»

Gardien de Iohan

DANS L'IMMENSITÉ DE L'ESPACE

Les dangers de Suttana étant loin derrière vous, vous pouvez enfin apprendre à mieux vous connaître et tenter de clarifier votre situation en échangeant vos données et vos ressentis. Ce moment de quiétude serait aussi l'occasion pour une méditation, pour vous soigner en prévision de nouvelles épreuves. Vous pourrez aussi contacter votre Gardien et solliciter ses précieux conseils, s'il lui est possible d'y répondre.

À l'approche de Hualea, l'écran holographique du poste de pilotage dessine les contours d'une planète verdoyante, entièrement recouverte d'une épaisse jungle primitive. Hualea, sanctuaire protégé par les lois de la Famille Shiles, interdit toute technologie destructrice de s'y implanter et de rares sociétés d'exploitation régulées sont admises en ces lieux sauvages. De petits villages Géôles subsistent sur les collines, dont l'existence dans ce trou perdu ne se justifie que par le passage des explorateurs. Car Hualea, impossible à cartographier à cause de la jungle, regorge de vieux temples cachés enflammant l'avidité des chasseurs de trésors. Il est certain que la petite planète n'a pas encore révélé tous ses trésors.

Nous avons donné le lieu où trouver le Yogh. Joshua a tous les éléments pour les guider. Orace a été le réceptacle des visions de souffrance et de douleur qui pourrait s'abattre sur nos Mondes. Iohan et Locke sont des pisteurs hors pair. Ils nos mandataires en suivant ces flux éthériques vers le village et le vaisseau Yogh.

Les Gardiens d'Orace, de Iohan, Lock et Joshua.

Seuls deux spatioports, un dans chaque hémis-

phère, permettent aux vaisseaux d'atterrir sur une zone relativement déboisée. Les spatioports offrent les services suivants :

Sécurité et transit : tout individu arrivant sur Hualea est contrôlé par les forces de sécurité de la Famille Shiles. Ils vérifient son identité et l'objet de sa visite, mais se laissent facilement corrompre.

Hangars et docks : les militaires, les ingénieurs et les employés s'affairent en permanence dans une vingtaine de hangars et de docks pour gérer les décollages, les atterrissages, les déchargements de matériel et les réparations.

Centre commercial : un unique stand commercial propose des équipements de survie, des rations et des récupérateurs d'humidité indispensables à la survie hors de la base.

Dès que vous foulez le sol du spatioport, vous êtes aussitôt dirigés vers la zone de transit où une vingtaine de voyageurs attendent leur tour pour être contrôlés. La majorité sont des archéologues et scientifiques venus seuls ou en équipe pour baliser de nouvelles zones de la planète. Parmi eux se trouvent deux membres du Grand Collège Scientifique Géôle. Joshua les connaît-il ? À moins que les deux scientifiques ne le reconnaissent en premier ?

Après avoir passé la zone de transit, vous vous retrouvez livrés à vous-mêmes dans l'enfer vert de Hualea. Mais sans véhicule, vous aurez besoin de toutes vos forces et de votre patience pour cheminer à pied dans ce capharnaüm tropical.

«Êtes-vous certains de n'avoir rien omis d'acheter

avant de vous lancer dans l'inconnu ? Savez-vous quelle direction suivre dans ce dédale ? Non. Écoutez notre voix vous guider, un pas après l'autre.»

Gardien d'Orace

PREMIERS REGRETS

Parcourir la jungle de Hualea n'est pas une mince affaire. Seuls quelques minces filaments de lumières parviennent à percer les ramages broussailleux des palétuviers, des acajous et des arbres Kapok, s'élevant à une soixantaine de mètres de hauteur. L'obscurité oppressante est emplie d'une perpétuelle cacophonie de mille oiseaux tapageurs perchés dans la canopée. Les herbes hautes et tranchantes comme une feuille de papier vous cinglent les jambes, tandis que les parasites suceurs de sang mettent vos nerfs à vif en s'attaquant aux moindres parcelles de peau dénudées. La moiteur ambiante semble vous appesantir, rendant vos efforts et votre respiration plus difficiles au fil des heures. Vos vêtements vous collent, et votre transpiration perle à présent à grosses gouttes le long de votre dos, nécessitant des pauses régulières pour vous réhydrater. Faute de quoi, les vertiges commenceront à ébranler votre esprit.

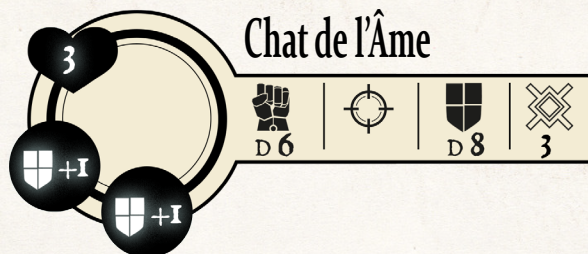
Des épreuves liées à l'agrégat physique [de Facile à Difficile] peuvent être requises pour se déplacer à travers la densité végétale, pour traverser un cours d'eau ou pour résister à la chaleur tropicale. Des échecs peuvent engendrer des pertes d'agrégats physiques, entraînant la fatigue ou une soif insatiable.

Mais la jungle d'Hualea abrite également des prédateurs endémiques, tels que les Chats de l'Âme et les Serpents Arboricoles, qui traquent les humains comme n'importe quelle proie potentielle.

Lorsque le combat devient inévitable avec les prédateurs de la jungle, vous pouvez vous positionner sur une case de couleur de votre choix sur le plateau de combat. En fonction de votre état, le Maître des Gardiens choisit de placer deux ou trois adversaires sur une zone de couleur opposée.

Toutefois, il vous est possible d'éviter l'affrontement. Ces deux prédateurs sont surtout des ter-

Les Chats de l'Âme sont des félins voraces de la taille d'une petite panthère. Ils guettent depuis la hauteur des branches, prêt à bondir sur tout ce qui se trouve à leur portée.



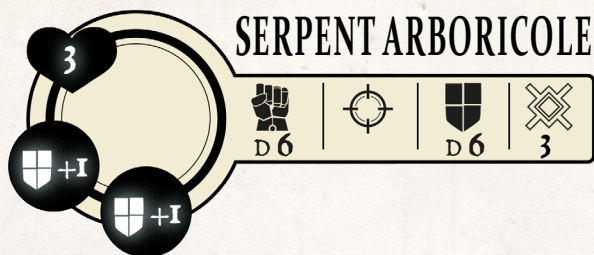
TACTIQUE I

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Les Chats de l'Âme font dégâts uniquement sur le lien éthérique. Une fois qu'ils ont absorbé 5 points de lien éthériques, ils prennent la fuite. Les Chats de l'Âme attaquent le Chaman le plus proche ou celui qui possède le plus de lien éthérique.

Les Serpents Arboricoles, bien que moins dangereux que les félins, présentent une menace plus sournoise en se camouflant dans des troncs à hauteur d'homme, prêts à attaquer tout visiteur indésirable sur son territoire.

ritoriaux que vous pouvez contourner avec l'aide de vos Gardiens en dépensant du lien éthérique. Guidés par un instinct ou une vision, vous réussirez à passer outre leur territoire sans vous faire remarquer.



UN VILLAGE AU MILIEU DE NULLE PART

Durant vos pérégrinations tropicales, le hasard vous guide, sans le savoir, vers un petit village forestier niché à flanc de montagnes. Ce village est entouré d'une muraille d'arbres millénaires et un fleuve poissonneux ondule entre les concrétions naturelles. Ces forestiers Géôles exploitent une petite portion balisée de la jungle pour le compte d'une société sur Suttana. Les contrôles d'exploitation étant particulièrement astreignants dans ce sanctuaire, les travailleurs ne se cantonnent à prélever que ce qui est nécessaire. Ils vivent essentiellement de la pêche et des fruits qui abondent dans les alentours.

TACTIQUE I

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Habituellement, un système de purification d'eau équipé de bacs rotatifs permet de récupérer de l'eau potable et les poissons, pris au piège, ne sont plus qu'à cueillir à l'heure du repas. Mais dernièrement, ce dispositif est tombé en panne et les villageois se retrouvent contraints de marcher trois heures à travers la jungle pour récupérer de l'eau à une source naturelle. Le sentier accidenté a déjà coûté la vie à deux villageois au cours des deux dernières semaines. Adesh, le chef du village, s'efforce de réparer le dispositif, en vain. Les pièces nécessaires à la réparation se font rares dans les villages et l'exploitation a pris beaucoup de retard. Si vous vous étiez sentis réconfortés à la vue d'un village après ce pénible voyage, vous désenchantiez aussitôt aux premiers cris qui en proviennent.



3 utilisations max

Rampant : Le serpent se déplace dans une case d'une zone adjacente où il se trouve.

Alarmés, vous pressez le pas et pénétrez la modeste place du village. Là, vous assistez à une scène surréaliste. Des dizaines de villageois éclatent de fureur, brandissent des pierres et lapident de toute leur violence une Sans-Âme jetée au sol, piteuse créature essayant de se protéger d'une main ensanglantée.

Le serpent se déplace et attaque le Chaman le plus proche.

Avant d'intervenir, une épreuve Sensorielle ou Mentale [Epique] est requise. Si l'un de vous réussit, vous parvenez à saisir deux informations malgré le tumulte :

Les villageois haineux se maintiennent éloignés de la Sans- me et semblent en avoir peur.

La Sans-Âme hurle dans un sursaut de douleur
"Ce n'est pas ma faute !".

Le Maître des Gardiens disposent de deux options en fonction des actions des Chamans :

Si les Chamans choisissent de ne pas intervenir ou prennent trop de temps pour prendre une décision, la Sans- Âme est lynchée par une lourde pierre en pleine tête. Elle tombera dans le coma et mourra des suites d'une commotion cérébrale dans les prochaines heures.

Si les Chamans interviennent assez rapidement, la Sans-Âme profite de cette brève diversion pour s'enfuir et disparaître dans l'épaisseur de la jungle. Aucun poursuivant, si futé soit-il, n'arrivera à retrouver sa trace.

«Dans quel guêpier sont-ils tombés ? Avant d'aller plus avant dans leur quête, cette épreuve au village sera l'occasion de tester la perspicacité de nos Chamans. Il n'existe ni bonne, ni mauvaise réponse aux évènements qui viennent de se produire. Mais leurs actes auront des conséquences sur la résolution de cette crise. Ils vont comprendre que s'impliquer dans une cause demande à la fois du courage et du discernement.»

Les Gardiens des Chamans

Que se passe-t-il réellement dans ce village ? Après ce premier épisode de violence soudaine, le MdG dispose des informations suivantes pour mener cet acte jusqu'à sa résolution finale. Son déroulement reste ouvert et modulable selon l'improvisation du MdG pour ajuster le récit :

Adesh, le chef de village, ne supportait plus sa vie de travailleur forestier. L'excitation des premières années à parcourir la mystérieuse Hualea l'avait définitivement quitté. Il a donc planifié une désertion de l'exploitation et une fuite vers sa ville natale avec un joli pactole dans son bagage. En effet, durant une chasse le mois dernier, il a découvert dans une grotte le filon d'un minerai précieux. Il a secrètement contacté une société sans scrupule pour l'exploiter à l'insu de sa communauté et des contrôles en vigueur sur la planète.



Son plan était presque parfait. Il n'a pas prévu que Helsya, une Faulker devenue une Sans-âme, avait trouvé refuge à quelques lieues de la grotte, se cachant de son Clan après avoir éliminé plusieurs de ses membres.

Si les Chamans s'impliquent et posent des questions aux villageois, ils leurs répondent d'une même voix que la Sans-Âme est un monstre qui vole de la nourriture la nuit (ce qui est vrai) et a saboté le treuil du purificateur d'eau (ce qui est faux : Adesh en est le seul responsable, accusant la Sans-Âme pour couvrir sa propre fuite). Ils apprendront aussi qu'elle est apparue depuis le déplacement des zones de chasse. Bien que Helsya soit dangereuse, elle n'a blessé les villageois que pour défendre son territoire et

non par provocation (ce qui est vrai, car Adesh avait détourné la zone de chasse vers son antre pour garder la grotte secrète).

Voici ce que les Chamans peuvent découvrir en fonction de leurs initiatives et de leurs jets de dé :

Le treuil a bel et bien été saboté. Avec une **épreuve Mentale [Moyen]**, le treuil s'avère être réparable. Le saboteur savait précisément comment le mettre HS alors que la pièce semblait neuve.

Adesh se montre furieux. Il presse les Chamans de débusquer la Sans-Âme et de débarrasser le Monde du Milieu de ces démons impies. Les Sans-Âmes étant méprisés, voire chassés des Territoires Géôles, sa détermination à les supprimer ne semble être évidente à tous les Géôles. A contrario, l'arrivée de la Sans-Âme après le déplacement des zones de chasse semble plus suspect. Si les Chamans questionnent Adesh à ce sujet, celui-ci leur répondra que le gibier s'était replié dans cette zone pour une raison inexpliquée.

Si les Chamans fouillent discrètement la case d'Adesh, ils découvrent, en réussissant une **épreuve Sensitive [Moyen]**, des documents l'impliquant à un consortium ayant entreposé du matériel d'excavation non loin de la zone de chasse initiale, prétextant une exploration scientifique. Si Adesh est confondu, il tentera maladroitement d'accuser les Chamans d'être des acolytes de la Sans-Âme et tentera de retourner les villageois contre eux. Car après tout, leur arrivée au village coïncide bizarrement avec les troubles actuels.

Helsya s'est réfugiée dans un abri de fortune à une dizaine de kilomètres du village. Quand elle a découvert le petit entrepôt secret d'Adesh et du consortium, elle n'a pas hésité à détruire ces engins de malheur à la nuit tombée. (Adesh ne sait pas, à l'heure actuelle, qui a saboté son matériel). Mais elle a féroceement tué deux villageois qui ont tenté de chasser de son territoire.

Helsya attaque les Chamans s'ils s'approchent trop près de son repaire. Son seul souhait est de vivre loin de toute civilisation, cachée des

humains, et cette histoire causée par Adesh la dépasse. La violence est son seul langage. Si les Chamans font preuve de patience et de tact avec elle, ils apprennent qu'elle connaît la localisation des vestiges d'un vaisseau Yogh, dissimulé par la jungle. Elle est prête à les accompagner sur place contre leur protection.

Si un combat éclate entre Helsya et les Chamans, Helsya se positionne sur une case extérieure du plateau de combat pendant que les Chamans se déploient sur une zone de couleur opposée. À chaque début de Katum, Helsya choisit une zone. Celle-ci devient une zone inaccessible pour les Chamans, représentant ainsi sa meilleure connaissance du terrain en déjouant les pièges de la jungle. Si la zone choisie contient des Chamans, ils ne peuvent pas se déplacer.

«Prenez les décisions qui vous semblent les plus pertinentes. Seul le résultat compte.»

Gardiens de Lock

Helsya

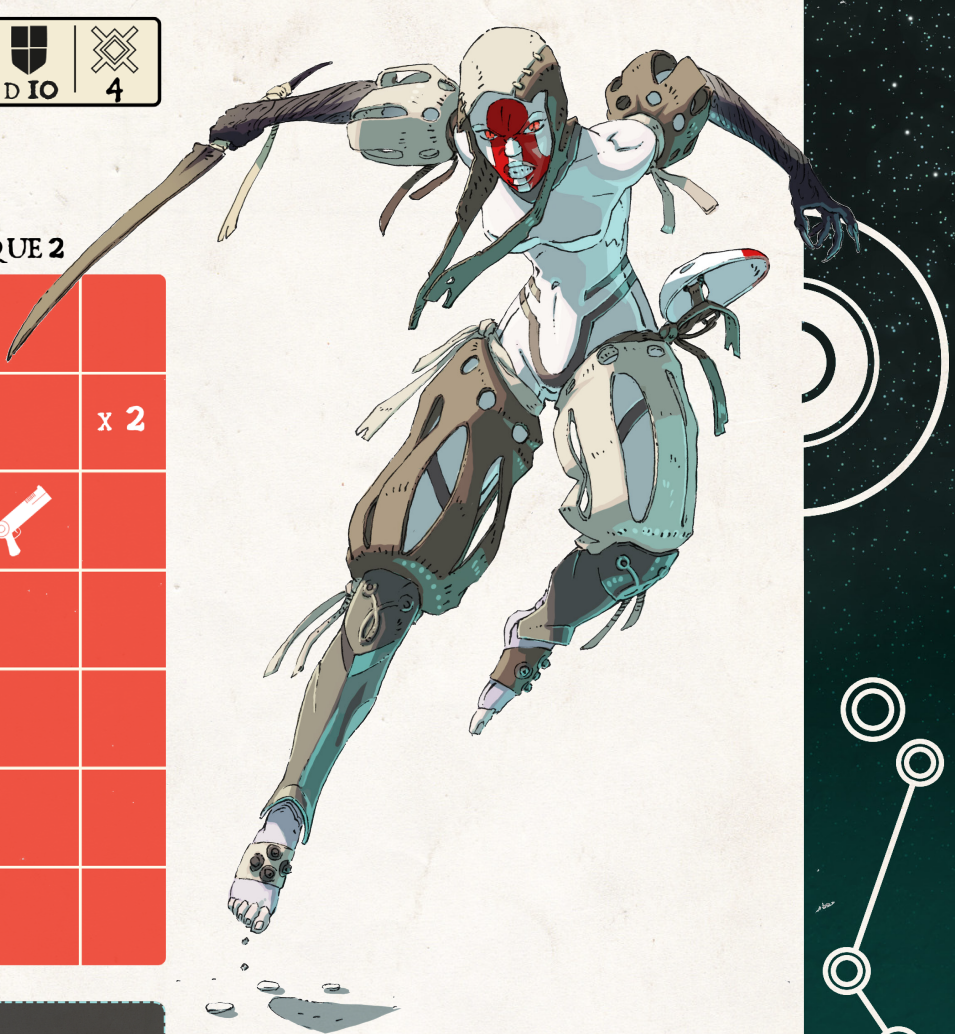
D8 | D4 | D10 | 4

	TACTIQUE 1	TACTIQUE 2	
I			
2		x 2	
3			
4			
5			
6			
7			



La chance du déchu : Lorsque le plateau de combat est utilisé, Helsya peut relancer une épreuve de combat à venir. Ce pouvoir est actif jusqu'à la fin du Katum

Helsya attaque le premier Chaman ayant programmé ou utilisé une action de Gardien. Sinon, elle attaque celui qui a le moins d'agrégats. De plus, Helsya alterne les tactiques à chaque Katum



ACTE III - LE VAISSEAU YOGH

«Vous arrivez au point culminant de votre aventure. Il ne vous est plus possible désormais de revenir en arrière. Il vous faudra continuer jusqu'à la fin, même si c'est la mort qui vous attend.

Bientôt, vous connaîtrez la vérité sur votre quête, sur les raisons qui vous ont amenés à braver tous les dangers jusque dans les profondeurs perdues d'une planète impraticable.»

Gardien de Joshua.

SOUS LE DÔME

En vous enfonçant toujours plus loin dans les entrailles glauques d'une jungle suintante et tortueuse, vous vous laissez entraîner par la Sans-Âme ou les informations données par les Gardiens jusqu'au vaisseau Yogh. Affamés, exténués, vous vous accordez un bref moment de répit à l'ombre de ces ruines pour entrer en méditation, si le besoin se fait sentir.

Vous observez sans effort que ce vaisseau a dû s'écraser en des temps ancestraux. La végétation envahissante a depuis longtemps repris ses droits sur sa carcasse de métal, dont vous devinez les formes artificielles sous son manteau de racines et de mousses. Son dôme reste encore visible, telle une immense stèle émergeant des marais sans fond. Vous tournez autour du monument, mais sa paroi lisse ne laisse deviner aucune porte dérobée. Aucun dispositif ne s'active à votre approche. Resterez-vous bloqués si près du but ?

Vous feriez mieux de vous arrêter un instant au lieu de tourner en rond comme des chiens fous. Il est temps pour nous de vous dévoiler la vérité. Nous matérialiser devant vos yeux, dans votre dimension, nous demande un effort incommensurable. Mais il le faut pour vous éclairer sur votre mission :

Depuis peu, les Gardiens dans le Monde d'En Bas ont découvert que des fuites éthériques étaient déviées de leur cours naturel pour alimenter une machinerie infernale. En observant ce phénomène, nous avons réalisé qu'un Yogh était à l'œuvre pour

créer un nouveau Gardien technologique et qu'il avait dénaturé les flux éthériques à ses fins. Cette création contre-nature a bouleversé l'équilibre de nos Trois Mondes. Car notre Univers ne compte, et ne doit compter, que trois Gardiens Yoghs. Un quatrième entraînerait la douleur et le malheur dans le Monde du Milieu.

Kiai No Ka Ehaeha, le Yogh prisonnier de son vaisseau depuis des millénaires, a été rendu fou par la solitude et l'ambition. Il est sur le point d'achever son œuvre maudite, nous le ressentons dans l'altération des énergies ici.

«Nous allons à présent réunir nos pouvoirs pour ouvrir un passage à travers la carlingue du vaisseau. Arrêtez-le à temps. Nous restons près de vous dans cette épreuve.»

Les Gardiens des Chamans

Dans un formidable éclatement lumineux, les Gardiens ouvrent une brèche dans la cloison métallique et leur vision s'évanouit comme un rêve.

Vous pénétrez à présent dans le ventre froid du vaisseau. Plus vous avancez, plus l'air glacé, contrastant avec la tiédeur de la jungle, vous enveloppe de son étreinte lugubre. L'intérieur du vaisseau, bien que lourdement endommagé, se révèle relativement sûr. Vos pas résonnent contre les parois éclairées par les faisceaux de votre lumière portative. Ici, rien n'a bougé depuis le crash, comme si le temps et la poussière avaient oublié de marquer cet endroit figé dans son tombeau végétale.

En arpentant les couloirs silencieux, vous avez la nette impression de descendre toujours plus bas, en-dessous du niveau de la terre. Vous ne distinguez aucun plan du vaisseau sur les murs qui pourraient vous indiquer sa taille et votre localisation.



Le temps retient son souffle

En tant que Maître des gardiens, vous êtes libre de développer l'exploration du vaisseau à votre guise. Vous disposez des éléments suivants pour enrichir ou orienter l'évolution des Chamans dans ce labyrinthe. L'ambiance se fait de plus en plus lourde, sinistre, et l'impression grandissante que quelque chose peut survenir à tout moment met tous leurs sens en alerte. La luminosité déclinante de la lumière portative finit d'accroître un sentiment anxiogène dans le groupe.

Les montes-charges

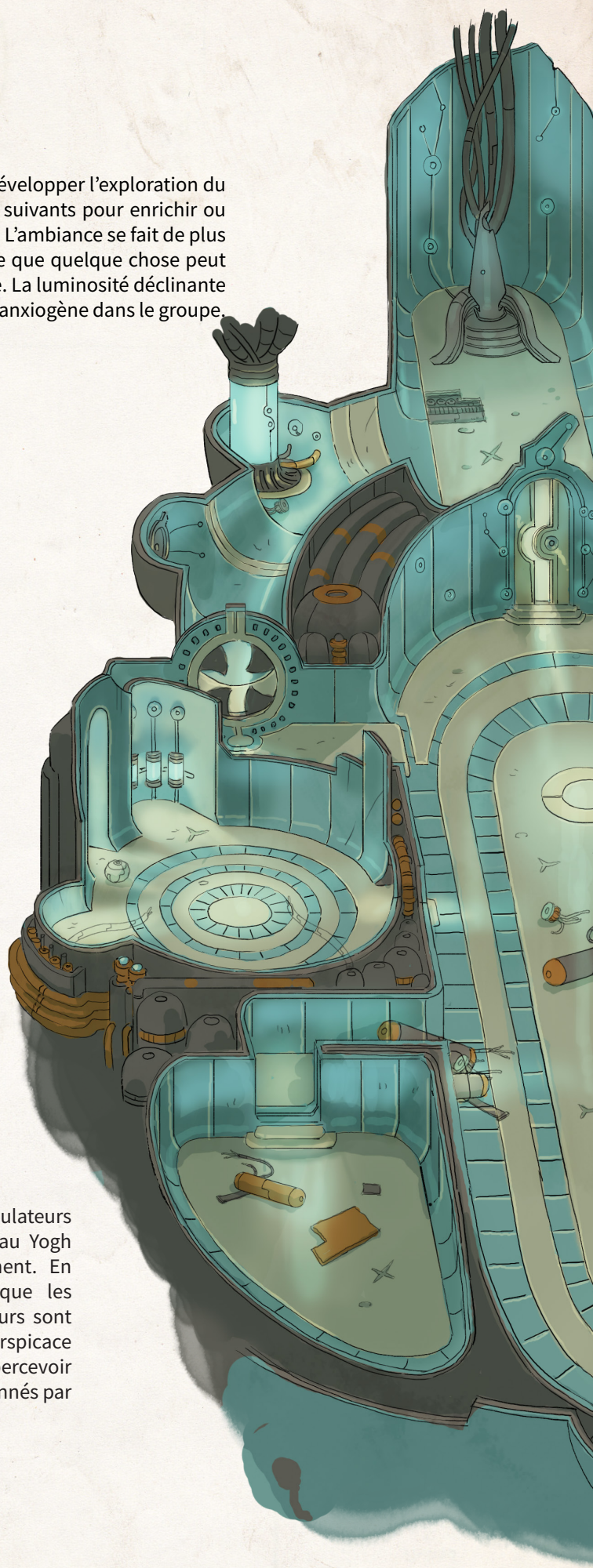
Tous les montes-charges révélés par l'éclairage artificiel sont en panne et coupés des sources d'alimentation depuis des lustres. Certains ont été totalement détruits lors du crash du vaisseau. En tâtant les câbles, les Chamans peuvent constater que certains sont assez robustes pour supporter le poids d'un homme se laissant glisser jusqu'au niveau inférieur. Mais ils ignorent s'ils résisteront à des passages répétés s'ils sont plusieurs à les utiliser.

Ils découvrent de nombreux conduits de services reliant les monte-charges à des salles de commande, laissant tout juste la place à un homme de ramper pour accéder à un autre niveau. Dans ces salles de commande, en examinant les générateurs auxiliaires, il leur semble possible d'en redémarrer certains pour remettre en marche les monte-charges en toute sécurité.

Mais attention, la plupart des monte-charges ont été conçus pour transporter des charges propulsives à plasma radial. Comprenez par là des munitions explosives pour les armes du vaisseau. Il va s'en dire que si ces charges explosaient, elles pulvériseraient le vaisseau de l'intérieur.

Cellules énergétiques

Ces immenses salles contiennent de nombreux accumulateurs et générateurs employés pour alimenter le vaisseau Yogh en énergie si les réacteurs s'arrêtaient brutalement. En approchant, les Chamans se rendent compte que les générateurs sont en panne et que les accumulateurs sont vides. Mais en examinant de plus près, un Chaman perspicace peut tenter une **épreuve Mentale [Moyen]** pour s'apercevoir que les résidus d'énergie restante sont comme siphonnés par des câbles d'alimentation vers les niveaux inférieurs.



Téléporteur

Au terme de l'exploration du vaisseau, les Chamans trouvent un téléporteur qui les mène directement au niveau le plus bas, là où demeure Kiai No Ka Ehaeha. (Voir Le Temple ci-dessous)

Salles de maintenance

Plusieurs salles de maintenance sont réparties tout au long du vaisseau. La plupart ont été détruites par l'impact, mais quelques-unes sont encore dans un état relativement bon. Dans ces salles, les Chamans peuvent trouver des pièces détachées technologiques, qui leur vaudraient un joli bonus à revendre dans les réseaux de contrebande, ainsi que des ordinateurs recouvrant l'intégralité des murs. Ces derniers ne sont plus alimentés ou éclatés, il serait donc vain de tenter de les rallumer.

Certaines de ces salles abritent encore des Anticorps, des petits androïdes qui attaquent les intrus dès qu'ils détectent une tentative d'effraction.

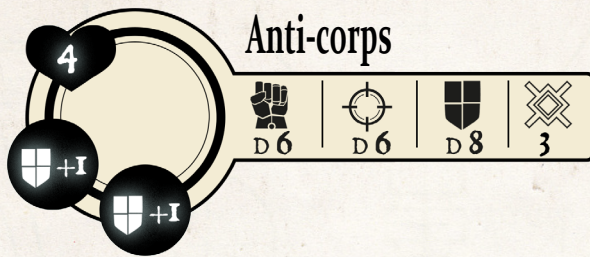
Passerelle de commandement

Plusieurs passerelles de commandement sont nécessaires pour piloter un vaisseau de cette dimension. Comme les salles de maintenance, la majorité de cette passerelle a été détruite dans un amas chaotiques de fragments d'épave. Certaines pourraient être traversées avec une épreuve **Physique [Moyen]** pour éviter les chutes de débris lorsque les Chamans traversent la passerelle.

En poursuivant leur exploration, les Chamans trouvent deux parcelles dans leur état d'origine, préservées miraculeusement du délabrement général. En entrant, les Chamans découvrent une scène surréaliste : des Yoghs sont encore installés à leur table de commande et, sans le silence pesant et l'immobilité régnante, on aurait pu les croire encore vivants dans leur attitude de pilotage. Mais si un Chaman tente de les toucher, ils se désintègrent en poussière noire éparpillée sur le sol.

Il est possible à présent qu'un Anticorps se soit réfugié dans une passerelle et attaque les Chamans à vue.





TACTIQUE I

I		x 2
2		
3		
4		
5		
6		
7		

L'anticorps se déplace et attaque le Chamman ayant la plus basse valeur en agrégats sensitif

Pensez "Yogh"

Vous voici au stade final de votre quête. Vous le savez, vous le sentez que c'est ici que tout va se décider. Il ne fait plus aucun doute que votre adversaire vous attend à présent, nourrissant sa rancœur envers le Monde du Milieu depuis des millénaires.

1 - La Grande Porte

Une imposante double porte ouvragée dans un métal connu, striée de gravures géométriques, permettait autrefois d'accéder à la salle du trône.

Mais elle semble depuis des siècles soudée à même la paroi tant il est impossible de la déverrouiller. Même la force d'un guerrier ou le pouvoir d'un Gardien ne parviendrait pas à la bouger d'un centimètre.

2 - Câbles énergétiques

Des kilomètres de câbles alimentent ce niveau en énergie. Les Chamans remarquent que le passage du temps a détérioré certaines sections. Soudain, d'immenses gerbes électriques se répercutent sur les murs et claquent dans un bruit assourdissant. Quiconque se trouverait piégé dans ce couloir au moment d'une décharge serait instantanément foudroyé.

3 - Le Temple

L'ancien Temple de l'équipage est une pièce ovoïde pourvue d'un unique autel conçu dans un alliage de roc et métal, autrefois dédié aux Trois Gardiens Technologiques (l'histoire des Gardiens Yoghs vous sera révélée dans le livre de base des Gardiens de l'Éther). Aucune idole, ni représentation iconophile ne vient rompre l'austérité du lieu; à la place, des murs ravagés témoignent de la détermination de Kiai à effacer toute trace des Gardiens Yoghs pour préparer le Temple à n'en accueillir qu'un seul : le sien, sa propre création.

Les Chamans doivent utiliser le téléporteur pour arriver jusqu'au Temple. Il n'y a pas d'autres passages possibles.

4 - Les générateurs à impulsion

Ces deux générateurs sont gravement endommagés ou ne semblent plus contenir d'énergie depuis trop longtemps. Ils servaient autrefois de stabilisateurs et ils généraient les puissants boucliers de protection autour du vaisseau en cas d'attaque. Tous les composants ont grillé et plus rien n'est récupérable.

5 - Événement calorifique

Deux canaux colossaux traversant le vaisseau permettaient d'évacuer le surplus de chaleur généré par les réacteurs. La masse calorifique était ainsi redirigée vers d'autres sections du vaisseau, gourmandes en énergie. Mais ils sont maintenant hors service. Cependant, si une explosion survenait,

ces deux événements pour canaliser la déflagration et protéger les infortunés pris au piège au niveau inférieur.

6 – Porte anti-explosions

Les deux portes pare-feu ont été scellées lors du crash du vaisseau. Elles donnent sur deux couloirs du même niveau, mais vu leur état, il y a peu de chance de les déverrouiller après tant d'années. Mais qui sait, peut-être que des Chamans inventifs et aidés de leurs Gardiens pourraient en venir à bout.

7 – Salle du trône

Bien que petite par rapport aux autres pièces du vaisseau Yogh, la salle du trône présente toutes les caractéristiques de la puissance. Le trône, érigé au fond de la salle, est soutenu par un mur strié de rayons multicolores pulsant en rythme régulier dans sa direction. Des mètres de câbles énergétiques sortent de la base du trône et courent sur les immenses parois jusqu'au plafond voûté. Ces câbles ondulent comme s'ils engloutissaient le peu d'énergies restantes dans les rayons muraux.

Le combat final

Arrivés au bout du dernier niveau, vous franchissez enfin les portes de la salle du trône. En avançant en son centre vous distinguez une silhouette immobile siégeant sur le trône. Kiai No Ka Ehaeha, le dernier Yogh prisonnier de son sanctuaire, se dresse lentement à votre arrivée, allongeant une ombre déformée sur le sol gris. Il vous domine de toute sa hauteur, pointant un index mécanique dans votre direction. Sa voix de rouages emplie l'air de son grincement, amplifiée par la pesanteur du silence :

« Vos misérables Gardiens ont comploté cette mascarade pour m'empêcher d'accomplir ma destinée. Mais je ne laisserai aucun d'entre vous entraver mon œuvre. Depuis des centaines d'années, je rassemble goutte après goutte, photon après photon, un réservoir d'énergie pour créer un Gardien Yogh parfait. Un Gardien qui déferlera sur le monde pour répandre la seule vérité : la douleur est notre salut.

Nous sommes les prisonniers de notre destinée, croyant avoir le pouvoir du libre-arbitre. Mais en réalité, nous avons le devoir de nous libérer pour nous réaliser. Pour transcender les règles des

Gardiens qui étranglent notre conscience depuis l'aube des temps.

Libérez-vous de vos chaînes ! Accueillez la douleur et la souffrance comme deux sœurs prêtes à vous guider au-delà de vous-même. Elles seront les messagères de notre rédemption... »

« Kiai no ka Ehaeha n'est plus que folie. Il prétend être le sauveur des Mondes mais c'est dans le néant que nous allons tous sombrer, Gardiens et humains, si nous le laissons faire.

Son trône, la machine infernale, a accumulé l'énergie suffisante pour créer son abomination.

Attaquez maintenant et détruisez-le, quoi qu'il en coûte. »

Gardien d'Orace

KIAI NO KA EHAEHA

Impulsés par l'énergie de vos Gardien, vous vous engagez dans un combat mortel contre Kiai No Ka Ehaeha le dément. Pour mener la dernière bataille qui décidera du sort du Monde du Milieu et des Mondes Éthériques, la mise en place du plateau de combat est la suivante

Kiai No Ka Ehaeha se situe sur la case centrale. Les Chamans se placent comme ils le désirent sur les cases extérieures.

À chaque début de Katum, Kiai choisit une zone de couleur. Cette zone ne coûte aucun point de mouvement pour le Yogh.

Kiai possède deux profils. Le premier profil possède deux tactiques qui doivent être utilisées alternativement. Une fois que le premier profil tombe à 0 agrégat, Kiai se transforme et repart au combat avec son second profil.

Durant l'affrontement entre vous et Kiai, un second conflit se déroule en parallèle entre vos Gardiens et le futur Gardien de la Douleur qui tente de s'échapper. La créature, encore incomplète, est une masse de flux éthériques noircis par la corruption et de tuyaux entremêlés plantés dans une forme technologique vaguement animale. Elle frappe, hurle, lacère les Gardiens qui la tourmentent et l'enserrent dans leur piège. Vous devinez les charges énergétiques qui se débattent au-dessus

KIAI NO KA EHAEHA

20

+I

+I

D IO

D IO




D IO

6

TACTIQUE I





I		
2		
3		x 2
4		x 2
5		
6		
7		

TACTIQUE 2 (tour 3)

I		x 3
2		
3		x 2
4		
5		
6		
7		

(10 agrégats de vie)

TRANSFORMATION

I		
2		
3		
4		x 2
5		
6		
7		



Autoréparation : sur une action de Gardien, Le Yogh regagne D6 agrégats.

Destruction suprême : Le Yogh effectue une attaque à D20 contre le Chaman ayant le plus haut score en agrégat physique.

Millenium 88 : Le MdG des Gardien choisit une zone. Tous les PJ et PNJ se trouvant dans cette zone subissent 1D4 de dégâts immédiat.

de vos têtes, et parvenez à l'apercevoir en filigrane dans la lumière pulsée des rayons muraux.

Lorsque Kiai prend l'avantage contre vous, le Gardien de la douleur gagne aussi en puissance contre vos Gardiens, et inversement. Et dès que vous portez le coup de grâce sur Kiai au dernier Katum, vous apercevez qu'en même temps que vos Gardiens ont réussi à enfermer le Gardien technologique dans une sphère d'énergie. Ils ne leur restera plus qu'à disperser la sphère dans les vents éthériques pour le faire disparaître à jamais.

«Vous pensez que terrasser le Yogh mettrait fin à votre périple. Il n'en est rien.

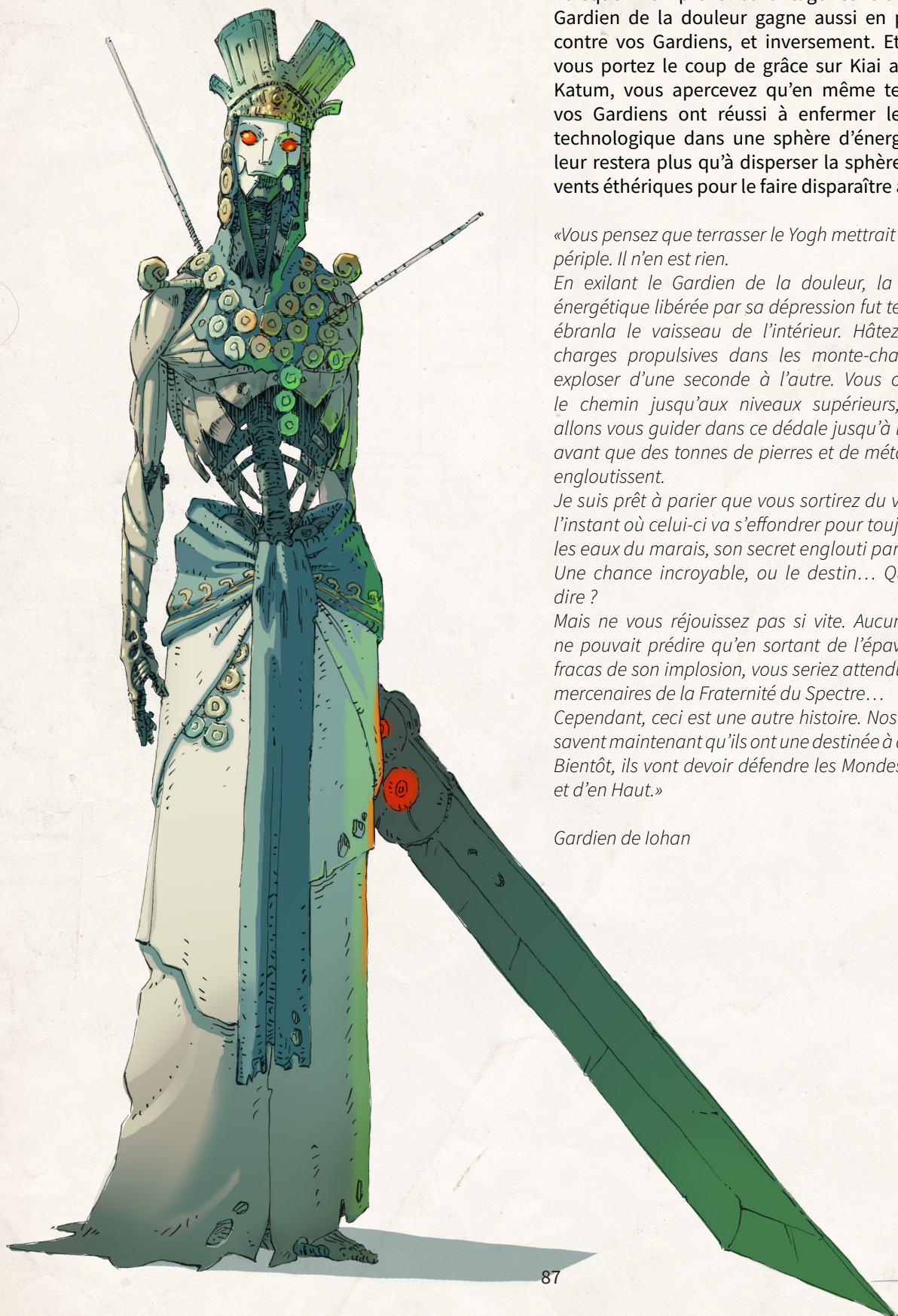
En exilant le Gardien de la douleur, la décharge énergétique libérée par sa dépression fut telle qu'elle ébranla le vaisseau de l'intérieur. Hâtez-vous, les charges propulsives dans les monte-charges vont exploser d'une seconde à l'autre. Vous connaissez le chemin jusqu'aux niveaux supérieurs, et nous allons vous guider dans ce dédale jusqu'à la surface, avant que des tonnes de pierres et de métal de vous engloutissent.

Je suis prêt à parier que vous sortirez du vaisseau à l'instant où celui-ci va s'effondrer pour toujours dans les eaux du marais, son secret englouti par la jungle. Une chance incroyable, ou le destin... Qui peut le dire ?

Mais ne vous réjouissez pas si vite. Aucun de nous ne pouvait prédire qu'en sortant de l'épave dans le fracas de son implosion, vous seriez attendus par des mercenaires de la Fraternité du Spectre...

Cependant, ceci est une autre histoire. Nos Chamans savent maintenant qu'ils ont une destinée à accomplir. Bientôt, ils vont devoir défendre les Mondes d'en Bas et d'en Haut.»

Gardien de Iohan



Découvrez les Gardiens de l'Éther, un jeu de rôle unique où le Space Opera rencontre la magie de la Fantasy.

Dans cet univers SF vous incarnerez un Chaman accompagné de son Gardien, un être surnaturel venu d'une autre dimension. Que vous soyez héros ou vagabonds, laissez-vous guider par vos visions chamaniques et tenter de restaurer l'Équilibre entre les mondes humains et spirituels.

Rendez-vous dans un univers où les peuples humains ont perdu l'histoire de leurs origines et se retrouvent bouleversés par la résurgence de l'ancienne Technologie, revenue d'un lointain passé. Alors que certains y voient le début de la décadence et de la corruption, d'autres espèrent que la Technologie saura mettre fin au règne des Gardiens. Ce renversement a provoqué une profonde révolution : les anciennes croyances s'effondrent, tandis que de nouvelles perspectives vers le pouvoir émergent dans les esprits. À travers la brume et le chaos, le Chaman éclairé par son Gardien est le seul à pouvoir guider les peuples sur la voie à suivre.

Dans les Gardiens de l'Éther, vous découvrirez également un système de jeu novateur durant les phases de conflit. Grâce à un plateau de jeu immersif, les joueurs seront transportés dans le feu de l'action en interagissant avec leurs adversaires. Avec des règles simples et intuitives, les Gardiens de l'Éther est un jeu de rôle à la portée de tous, que vous soyez joueur confirmé ou nouveau disciple.

See you soon Space Chaman ...

