

*Louarned Brezhonek*

*Manuel des joueurs*

© Benoît Gerbier, 29/02/2008

Je remercie:

- Ozone pour ses relectures détaillées, son aide pour les créatures magiques, et sans les encouragements de qui je n'aurais sans doute jamais terminé Louarned;
- Rasputch pour ses commentaires.

Pour toute information ou commentaire, contactez moi par mail à:

[pasbenoit.degerbier@spamgmail.svpcom](mailto:pasbenoit.degerbier@spamgmail.svpcom) (enlever « pas », « de », « spam » et « svp » pour obtenir l'adresse correcte)

# 1 Présentation

Vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle? Pas de panique, ce n'est pas si compliqué. Voyons déjà par quoi commencer et par quel bout prendre ce livre.

Le jeu de rôle, exactement comme son nom l'indique, consiste à interpréter un rôle. C'est le cousin adulte du jeu de « faire semblant » auquel vous avez sûrement joué étant enfant: comme ce dernier il repose sur le dialogue et chaque joueur raconte ce que fait son alter-ego dans une aventure imaginaire. La plus grosse différence est qu'on n'y décrit que ce que tente de faire son personnage et qu'un participant supplémentaire, le meneur de jeu ou « MJ », anime le reste du monde et vous dit les conséquences de vos actes.

En pratique, c'est le MJ qui commence en amorçant l'histoire, par exemple:

MJ - C'est une nuit calme et fraîche et vous profitez de la lumière de la pleine lune pour une ballade en forêt. Soudain un cri inhumain déchire le silence à une centaine de mètres devant vous.

Après lui avoir éventuellement posé quelques questions pour préciser la situation, chaque joueur décide alors de ce que fait son personnage ou joue ses dialogues:

Joueur 1 - Est-ce que je peut voir d'où ça viens?

MJ - Non, la végétation te bouche la vue.

Joueur 1 - Bon, je sort du chemin et je me cherche un buisson où me cacher pour observer.

Joueur 2 - Ohé! Il y a quelqu'un?

Enfin le MJ décrit le résultat de ces actions:

MJ - Tu a tout juste le temps de te trouver une cachette quand ton ami se met à appeler dans la nuit. Il n'y a pas de réponse... puis vous entendez tous les deux un galop et le bruissement des branches et des herbes qu'on bouscule. Quelque-chose cours dans votre direction.

On a alors une nouvelle situation et on recommence l'étape précédente, c'est ce qu'on appelle un tours de jeu. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire.

Ça c'est la base, mais en fait le jeu est un peu plus compliqué: il faut rythmer l'aventure, éviter qu'elle n'aille vers un cul de sac et gérer le monde de façon cohérente. Pour ce faire le MJ utilise un scénario et des règles qui, contrairement aux autres jeux de sociétés, ne définissent pas ce qu'on à le droit de faire mais si ce qu'on tente de faire réussit ou échoue.

Si n'êtes pas le MJ, ce qui est mieux pour débiter, tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer à Louarned Brezhonek est dans ce livre. Il est conseillé de le lire une fois avant de commencer votre première partie pour bien vous immerger dans votre personnage et avoir une idée de vos possibilités. Ne vous inquiétez pas si vous ne vous souvenez pas de tout ou si certains points de règles vous semblent compliqués, le MJ vous prendra par la main pour vous aider.

Louarned Brezhonek signifie « Renards parlant breton » en breton. Les deux mots se prononcent à la française.

## 2 *Les louarned*

### 2.1 *Qu'est ce qu'un louarn?*

Dans Louarned Brezhonek, les joueurs vont incarner... des louarned. Mais d'abord, quel genre de créature est-ce donc?

Les louarned (au singulier masculin louarn et féminin louarnez) sont des renards magiques bretons à plusieurs queues vivant environ 1000 ans sur terre avant de rejoindre le monde céleste. A l'origine tous sont des renards ordinaires, c'est leur longévité exceptionnelle uniquement qui les distingue des autres. La magie et les queues supplémentaires apparaissent naturellement avec l'âge.

Leur pouvoir le plus connu est de se transformer en humains.

Leur origine remonte à fort longtemps, en Inde. On les appelle alors les lomadi et ils sont de la race des renards indiens, des animaux gris bruns avec du noir autour des yeux et au bout de la queue. Ils sont déjà connus pour jouer des tours pendables aux autres animaux en dénonçant leurs petits travers et apparaissent ainsi dans certaines fables moralisatrices.

Par la suite, la magie lomadi contaminera les renards chinois. Ceux là sont, comme tous les autres futurs renards magiques, de la race des renards roux tels qu'on les connaît en Europe. On les appelle des huli jing.

La contagion s'étend ensuite en corée où, re-nommés kumiho, ils acquièrent une très mauvaise réputation de cruauté et de vampirisme qui entachera plus tard aussi les renards chinois.

Puis ils traversent la mer pour arriver au japon où, sous le nom de kitsune, ils se réconcilient avec l'humanité. Protecteurs des rizières de par leur grand appétit pour les rongeurs, ils sont remarqués par le dieu du riz, Inari, qui va en faire ses messagers. Apparaît alors la distinction entre le kitsune sauvage, qui peut être bon ou mauvais, et le kitsune céleste toujours bénéfique qui a prêté serment d'allégeance à Inari. Par la suite, leurs cousins de tous les pays deviendront amis d'Inari.

Arrive un beau jour la Compagnie Française des Indes qui établit des colonies indiennes. Toujours aventureux et prêts à de nouvelles découvertes, les lomadis embarquent sur des bateaux pour Nantes et Lorient. Ils ne sont alors qu'une poignée et ne marqueront pas les contes et légendes mais créent les premières communautés de renards magiques bretons.

C'est avec la révolution industrielle qu'ils vont se disperser un peu partout dans le monde: ressentant que quelque-chose d'important se passe ils veulent y participer et en tirer profit. Et, justement, les transports évoluent très vite et permettent des déplacements faciles.

Tout naturellement, certains arrivent en France, un des premiers pays à s'industrialiser, et s'installent auprès des communautés existantes en Bretagne. Ils bretonisent leur nom et deviennent les louarned.

Cette fois encore ils ne marqueront pas le folklore local, par manque de temps, car ils seront tous balayés par l'épidémie de Sommeil sans Rêve (expliquée plus loin).

Joueur, artiste bohème, rusé et volontiers farceur, le louarn est un épicurien qui sait apprécier tous les plaisirs et tous les luxes. C'est un gai compagnon de fête et de beuverie, grand amateur de bonne chère. Il est aussi souvent un amant volage. Tous ces excès ne l'empêchent pas d'être d'un autre côté un sage et un compagnon fidèle lorsqu'il se décide à une vie plus posée.

Sans foi ni loi, il peut être d'une bonté angélique comme d'une cruauté démoniaque mais le plus souvent navigue quelque part entre deux eaux, loin des extrêmes, au grès de son humeur et de ce qui l'arrange. Un peu comme les humains, mais avec beaucoup moins de complexes. Il assume pleinement son ouverture d'esprit et une grande tolérance envers toutes les philosophies et même toutes les moralités: amoureux de la liberté il met un point d'honneur à se la préserver et vit comme une preuve de faiblesse humiliante d'être contraint en quoi que ce soit, et de même il ne force pas les autres à penser comme lui. Ce trait de caractère permet à des louarned ayant une vision diamétralement opposée de la vie d'être bons amis et de se côtoyer sans se juger.

Peu amateurs de hiérarchie et vivants selon leur propres principes moraux, ils peuvent malgré tout faire le choix de s'adapter aux règles des hommes tant ils désirent s'intégrer. Car le louarn est fasciné par l'humanité et désire ardemment en faire partie. Accordant une grande importance à la famille, il souhaite même souvent en fonder une en tant qu'humain... et les liaisons entre humain et louarn ne sont pas stériles (elles donnent naissance à des enfants humains très éveillés et rusés).

C'est sans doute pourquoi, parmi les quelques règles universellement admises par les louarned, la première est de ne pas faire de mal à un humain. On a vu cependant des louarned particulièrement furieux mettre le feu à leurs maisons. Les autres lois non écrites sont un respect profond pour la parole donnée (la sienne comme celle des autres, trahir leur confiance en faisant des ennemis pour la vie) bien qu'il n'exclue pas de jouer sur les mots, une fierté qui leur fait refuser à tout prix de demander de l'aide aux autres (mais pas d'accepter l'aide librement offerte ou de payer un service) et une tendance n'accorder aucune valeur à leur dettes matérielles (ils seront plus honnêtes si

on leur demande de l'aide que de l'argent).

Émotif et sujet aux sautes d'humeur, le louarn est un passionné qui a l'amitié fidèle et la vengeance féroce. Son grand plaisir est de jouer avec les faiblesses des autres pour leur apprendre quelques leçons, en particulier quand l'autre en question est puissant et imbu de lui-même.

Enfin, tous les louarned sont incurablement cynophobes: ils ont la phobie des chiens dont la présence, que ce soit un molosse ou un ridicule roquet, leur fait perdre tous leurs moyens. Même, et surtout, leurs pouvoirs magiques. Ils ont aussi de mauvais rapports avec les chats avec lesquels ils sont en conflit pour leurs territoires, mais rien d'aussi grave qu'avec les chiens.

Les renards magiques, en particulier les huli jing et les kumiho, traînent derrière eux une mauvaise réputation de vampirisme. On raconte qu'ils sont des sortes de succubes qui se transforment en femmes séduisantes pour coucher avec les hommes et leur voler leur fluide vital, que si ils sont trop nombreux à un endroit ils en consomment l'énergie mystique et créent de dangereux déséquilibres, voire même qu'ils dévorent des foies humains pour leur énergie. On dit aussi qu'ils possèdent les femmes et parfois les enfants morts nés, qu'ils sont cruels par jeu et par méchanceté naturelle, et bien d'autres choses encore.

Tout cela n'est que calomnies. Cependant les légendes perdurent et il faut savoir qu'ils peuvent être perçus comme des monstres terrifiants par certains humains.

Passé 50 ans, le louarn devient très social et, alors qu'un renard normal est territorial et ne tolère que la présence de son éventuel compagnon, ils se regroupent avec plaisir et se lient d'amitié les uns aux autres. Ils ont une solide tradition d'entraide. Ils deviennent aussi plutôt diurnes que nocturnes en commençant à s'intéresser aux humains. À part ces détails, ils restent très renards dans l'âme: chasseurs, éventuellement même charognards, creuseurs de terriers, enterrant des provisions pour plus tard, dotés d'une ouïe et d'un odorat très développés, habitués à dormir à la belle étoile, amateurs de forêts, ... encore une fois un style de vie contrasté, le même louarn pouvant briller en société avec un verre de vin le matin et s'offrir un en-cas en éventrant une poubelle le soir.

La contradiction ne les a jamais dérangés, bien au contraire.

Champion de l'intégration, le louarn a souvent un métier humain, s'intéresse à la politique, parle breton, etc.

## 2.2 Les queues du louarn

Le nombre de queues d'un louarn vas de un à neuf et dépends de sa puissance magique. A une queue la créature est un renard normal ou presque, à neuf c'est un demi-dieu. Elles se gagnent soit avec l'âge, une tous les cent ans, soit comme récompenses octroyées par Inari.

Dans Louarned Brezhonek, on ne jouera que des renards ayant entre deux et cinq queues: les personnages auront un peu plus de cent ans et Inari ne confiera pas plus d'une certaine puissance à des êtres aussi jeunes. L'évolution se fera aussi uniquement par récompense, comme décrit plus en détail dans le chapitre « Faire évoluer son louarn ».

Les messagers célestes rencontrés, eux, auront généralement neuf queues.

Dans son jeune âge, le louarn est un renard tout à fait ordinaire. Vers cinquante ans il commence à développer une intelligence de plus en plus humaine et un caractère sociable mais il ne possède toujours aucun pouvoir magique.

Vers la fin de son premier siècle, il s'intéressera aux humains et on pourra le voir les mimer, marchant sur deux pattes, s'essayant à l'usage d'outils jusqu'à devenir très habile de ses pattes et commençant à parler leur langue.

A cent ans il obtiens son premiers pouvoir magique: la maîtrise de l'illusion.

fortes (désagréables comme la peur ou la douleur, aussi bien que positives comme un fou-rire ou le plaisir d'un met particulièrement délicieux). Lorsque cela arrive alors qu'ils se sont transformés, la première chose qui les trahit est la réapparition de leurs queues... dont ils ne s'aperçoivent pas forcément immédiatement. Une autre erreur courante dans ce cas est de laisser leur ombre ou leur reflet révéler leur véritable image.

Enfin, certains hommes de foi peuvent briser temporairement ses pouvoirs en refusant d'y croire avec force et conviction.

La limite de ce que peut créer un louarn en illusion est ce qu'il peut se représenter mentalement avec clarté. Elle dépends donc de la complexité de l'effet voulu mais aussi des connaissances de l'illusionniste, par exemple il sera difficile d'illusionner de la lumière (l'obscurité étant alors remplacée par ce que le louarn imagine et pas nécessairement par la réalité). Il est possible de collaborer à plusieurs sur une même illusion pour de meilleurs résultats.

Les louarned voient les illusions les uns des autres mais les reconnaissent comme fausses et peuvent percer la réalité qu'elles dissimulent.

Le tableau suivant représente les pouvoirs associés au nombre de queues:

Queues	Cible	Nombre	Catégorie	Qualité	Réalité	Autres pouvoirs	Concentration/Repos
1	Aucune	0	Aucune	Aucune	Aucune	Parler aux animaux	
2	Soit-même	1	Choses déjà vues	Surtout vue / ouïe	Aucune	Envahir les rêves	10 minutes / 10 minutes
3	Soit-même	1	Choses de catégorie déjà vues	Surtout vue / ouïe	Aucune	Contrôle des flammèches	30 minutes / 10 minutes
4	Tout support	1~2	Choses jamais vues	Complète	Partielle sur soit-même	Fertilité des plantes	1 heure / 5 minutes
5	Sans support	2~4	Choses jamais vues	Complète	Partielle	Vol	1 heure / 1 minute
6	Sans support	6~8	Choses jamais vues	Puissante	Complète sur physiquement possibles	Contrôle du feu	2 heures / 1 minute
7	Sans support	10~20	Choses jamais vues	Puissante	Complète sur crédibles	Vol vers le monde céleste	1 jour / 1 minute
8	Sans support	30~40	Choses jamais vues	Puissante	Complète	Immunité au feu	1 semaine / 1 minute
9	Sans support	100~200	Choses jamais vues	Puissante	Complète et durable	Quasi immunité physique	Concentration illimitée

L'illusion restera pour longtemps son atout principal mais deviendra de plus en plus réelle avec l'âge. Elle peut être utilisée à volonté.

Qu'il ai deux ou neuf queues, le louarn perds tous ses pouvoirs et voit toutes ses illusions (même celles devenues réelles) dissoutes lorsqu'il est repéré par un chien.

Sa concentration peut aussi être brisée par la fatigue, l'alcool ou les sensations

Cible:

Soit-même = Le louarn ne sait que se transformer lui-même, en quelque-chose d'entre le tiers et le triple de son volume environs.

Tout-support = Il faut un support pour l'illusion mais cela peut être n'importe quel

objet ou créature. L'illusion doit faire entre la moitié et le double du volume de la cible environs et ne peut pas dépasser celui d'une grande chambre. Par exemple le louarn peut changer des feuilles d'arbre en billets de banque.

Sans support = En plus de pouvoir transformer n'importe quoi, le louarn peut faire apparaître des illusions à partir de rien. Le volume de l'illusion ne peut pas dépasser celui d'une grande chambre. Par exemple il peut faire apparaître un oiseau imaginaire.

Dans tous les cas, l'illusion est toujours additive: un louarn peut transformer ou créer des choses mais pas les faire disparaître. Elle ne peut pas non plus être sélective: tout le monde la voit.

#### Nombre:

Décrit le nombre d'illusions différentes que peut gérer le louarn en même temps.

Le plus petit nombre représente ce qui est facile à contrôler, le plus grand le maximum obtenu en se concentrant très fort (et donc susceptible d'être moins bien maîtrisé en cas de distraction).

Exception: lorsqu'une illusion est composée de nombreux éléments identiques et très simples, elle compte comme une unique illusion difficile. Par exemple un louarn peut illusionner de la pluie, ou une nuée d'insectes, mais avec difficulté.

#### Catégorie:

Choses déjà vues = Le louarn ne sait que reproduire des choses qu'il a déjà croisées. Par exemple il peut se changer en un humain qu'il connaît.

Choses de catégorie déjà vues = Le louarn sait reproduire des exemplaires imaginaires d'espèces ou d'objets qu'il connaît. Par exemple il peut se changer en un humain imaginaire de l'aspect de son choix (il connaît les humains), mais pas en un animal fictif (il ne peut pas en avoir déjà vu).

Choses jamais vues = Le louarn sait créer des illusions totalement imaginaires. Par exemple il peut faire apparaître un monstre.

#### Qualité:

Surtout vue / ouïe = L'illusion englobe les cinq sens mais est beaucoup plus puissante pour la vue et l'ouïe. Il est difficile au louarn d'être convainquant pour les autres sens. Par exemple, un louarn transformé en humain aura l'air tout à fait réel mais lui serrer la main laissera une sensation étrange.

Complète = Le louarn maîtrise l'illusion pour les 5 sens.

Puissante = Le louarn est capable de créer des sensations fortes. Par exemple un feu illusoire peut vraiment brûler douloureusement.

#### Réalité:

Aucune = Les illusions ne sont pas réelles et ne trompent pas une caméra ou un appareil photo. Elles ne permettent pas non plus de faire des choses qu'un renard particulièrement adroit et malin ne saurait faire. Par exemple le louarn transformé en tigre ne devient pas plus fort. Enfin elles ne modifient pas la réalité. Par exemple une eau illusoire semblera humide et froide mais n'éteindra même pas une allumette.

Partielle sur soit-même = Lorsque le louarn se transforme lui-même, l'illusion est partiellement réelle. Elle peut tromper une caméra ou un appareil photo mais ne change pas ce qu'il est capable de faire ni n'altère la réalité.

Partielle = Toutes les illusions du louarn sont partiellement réelles.

Complète sur physiquement possibles = Toutes illusions physiquement possibles deviennent réelles et peuvent avoir des conséquences sur la réalité. Par exemple une créature imaginaire peut déplacer un objet réel.

Complète sur crédibles = Toutes les illusions que les spectateurs sont prêts à croire comme réelles le deviennent, même si elles défient les lois physiques. Par exemple le louarn peut marcher au plafond.

Complète = Toutes les illusions du louarn deviennent réelles.

Complète et durable = Toutes les illusions du louarn deviennent réelles et peuvent perdurer sans qu'il maintienne sa concentration. En d'autres termes, le louarn sait modifier la réalité pour de bon à volonté. Une illusion de créature acquière sa propre conscience et sera terrifiée par les chiens (qui les détruisent à vue).

#### Autres pouvoirs:

Parler aux animaux = Le louarn peut communiquer avec n'importe quel animal.

Envahir les rêves = Le louarn est capable de rentrer dans les rêves d'un humain ou d'un animal et d'en prendre le contrôle. Il doit voir sa cible et sombrera lui-même dans le sommeil tout le temps qu'il utilisera son pouvoir.

Contrôle des flammèches = Le louarn est capable de créer des flammèches, boules de feu de la taille du poing qu'il fait flotter en l'air. Elles se déplacent au plus vite à la vitesse d'un renard au galop, et au plus loin là où leur créateur peut encore les voir. Il peut en contrôler jusqu'à 3 à la fois.

Fertilité des plantes = Le louarn peut faire pousser littéralement à vue d'œil jusqu'à l'équivalent d'un jardin potager entier. Il doit avoir sa cible en vue.

Vol = Le louarn a une capacité réduite à voler: à environs un mètre du sol il peut ainsi s'élancer à une centaine de kilomètres à l'heure, ou il peut tomber de haut et planer en toute sécurité jusqu'au sol. Il est capable de transporter en vol l'équivalent du poids d'un homme.

Contrôle du feu = Le louarn est capable de contrôler le feu, qu'il déforme et

## Les louarned

diriger mais pas générer (et contre lequel il n'est pas immunisé!) tant qu'il peut le voir et que son volume ne dépasse pas celui d'une grande chambre.

Vol vers le monde céleste = Le louarn est capable de s'envoler vers le monde céleste et d'en revenir en s'élançant dans un rayon de lune qu'il a invoqué (cela fonctionne aussi le jour, bien que ce soit moins impressionnant que la nuit).

Immunité au feu = Le louarn est invulnérable au feu.

Quasi immunité physique = Le louarn est pratiquement invulnérable aux attaques non magiques.

Ces pouvoirs s'additionnent: à chaque queue le louarn en obtient un nouveau tout en conservant tous ses précédents.

### Concentration / Repos:

Décrit le temps pendant lequel le louarn est capable d'utiliser son pouvoir, puis le temps qu'il lui faut se reposer pour récupérer ensuite. La fatigue éprouvée est uniquement mentale et il n'y perd rien de sa vivacité physique, ni n'a besoin de s'allonger pour se reposer.

Le MJ peut choisir de réduire la durée de concentration lorsque le louarn crée plusieurs illusions en même temps.

## 2.3 Dépasser ses limites

En temps normal, la puissance d'un louarn est définie comme expliquée dans le chapitre précédent. Cependant, en cas de besoin impérieux, il est possible de dépasser ces limites.

Un louarn peut, pour dix minutes environs, gagner la cible d'illusions, le nombre d'illusions, la catégorie d'illusions, la réalité d'illusions, \_ou\_ un des autres pouvoirs qu'il aurait s'il avait plus de queues. Cependant cette opération le pousse à manipuler plus d'énergie magique qu'il ne peut normalement en contrôler et à puiser dans ses réserves. Elle est donc loin d'être anodine: en dépassant ses limites le louarn encours des blessures internes.

Le tableau suivant montre les dégâts et effets secondaires encourus en fonction de l'équivalent du nombre de queues gagné:

Queues	Blessures	Effets secondaires	Durée des effets secondaires
+1	1 légère	Saignement de nez	5 minutes
+2	5 légère	Saignement de nez et de bouche + Nausées	10 minutes
+3	1 grave	Saignements de nez et de bouche + Commas	15 minutes
+4	5 grave	Saignement de nez et de bouche + Commas + Hallucinations	15 minutes commas et saignements, puis 10 minutes hallucinations

On peut gagner plusieurs aspects en même temps en cumulant les points.

Ce a quoi correspondent les blessures et comment elles affectent le blessé est expliqué plus loin, sachez pour l'instant que les blessures handicapent votre personnage et, trop nombreuses, peuvent l'incapaciter ou même le tuer. Dépasser ses limites ne se fait donc pas à la légère.

Les effets secondaires et les blessures surviennent à la fin des dix minutes, ou dès que le louarn relâche sa concentration s'il décide d'en finir plus tôt ou est interrompu. Les effets secondaires ne peuvent pas être soignés, il faut attendre qu'ils passent.

Par exemple, Kii est une louarnez à 3 queues. Elle veut faire pousser des plantes, ce qui est un pouvoir de louarn à 4 queues, il lui faut donc la puissance équivalente à une queue supplémentaire. Le tableau nous indique qu'elle peut y arriver pour dix minutes moyennant une blessure légère et d'un bon saignement de nez. Comme elle est en

pleine forme elle peut se permettre sa blessure légère sans danger.

Imaginons maintenant que Kii veuille faire apparaître deux monstres imaginaires. Normalement elle ne sait créer qu'une illusion (2 demandent 5 queues) et que des espèces qu'elle a déjà vues (le monstre demande 4 queues). Dans ce cas il lui faut s'améliorer sur deux aspects, le nombre (+2 queues) et la catégorie (+1 queue). C'est possible moyennant un contre coup à +3, ce qui est assez violent et n'est pas sans danger.

Par contre elle ne peut pas créer une illusion réelle et durable car c'est un pouvoir de louarn à 9 queues: il lui faudrait en gagner 6 alors que le maximum est de 4.

## 2.4 *La forme principale*

Le louarn est un grand changeur de forme, il en a pourtant une favorite: la forme principale. C'est celle qu'il adopte par défaut et qu'il considère comme véritable... et pourtant ce n'est pas tout à fait sa forme de renard mais bien une illusion.

Cette forme reflète la manière dont se voit le louarn. Elle est embellie, plus forte, stylisée. Elle reste une forme de renard à quatre pattes mais porte souvent des accessoires (bijoux, foulards, ...), possède une coiffure et parfois des motifs de fourrure peu naturels (géométriques, tracé d'un dragon sur le dos, ...). Bref elle est partiellement humanisée et idéalisée.

La forme principale est un pouvoir à part, possédé dès la seconde queue. Elle ne compte pas dans le nombre d'illusions produites, n'a pas les restrictions habituelles ni de limite de concentration. Elle ne résiste pas aux chiens ni à une éventuelle perte de connaissance.

Le louarn ne peut pas la changer à volonté, elle est gravée en lui et seul un évènement marquant dans sa vie peut l'altérer. Par exemple l'apparition d'une balafre après un accident violent.

## 2.5 *Les formes humanisées*

Comme la forme principale, les forme humanisées sont privilégiées chez le louarn. Il se croit tellement humain lorsqu'il les utilise que sa magie à plus de prise sur la réalité.

Ainsi lorsqu'un louarn se transforme en homme ou se met à marcher sur ses deux pattes arrières il est capable de faire tout ce qu'un homme pourrait faire mais pas un renard, comme utiliser un stylo, ouvrir une porte à poignée ronde, composer un numéro de téléphone, porter des vêtements humains, etc.

La transformation en humain reste une illusion qui compte, contrairement à la forme principale, et possède les autres limites des illusions. Marcher sur deux pattes, en revanche, est quelque-chose que les louarned savent faire dans la réalité.

## 2.6 Les louarned célestes

Certains louarned ont prêté serment d'allégeance à Inari, divinité androgyne et polymorphe des céréales, des fonderies et du commerce, gardien des maisons, protecteur des prostituées et des pompiers, et dispensateur de fertilité et de réussite financière. Ce sont les louarned célestes, facilement reconnaissable à leur fourrure entièrement blanche pour les femelles et noire pour les mâles.

Ils sont les messagers d'Inari qui d'une part viennent sur terre pour parler en son nom et d'autre part sont traditionnellement censés accepter les offrandes de riz et de saké des temples et, s'ils sont satisfait, intercéder pour le donateur auprès du dieu.

Cette dernière part n'est pas une coutume bretonne et en pratique les louarned célestes communiquent essentiellement avec les sauvages pour leur donner diverses missions. Bien que ces derniers ne servent personne, ils acceptent le plus souvent soit par sympathie, soit par esprit d'aventure, soit par appât du gain car travailler pour les célestes est la meilleure façon de gagner de la puissance magique rapidement: ils peuvent en effet donner des queues supplémentaires, au lieu d'avoir à les attendre un siècle chacune.

Les louarned célestes sont toujours bénéfiques et honorables, bien qu'ils considèrent parfois que la fin justifie les moyens. Leur but principal est de préserver l'harmonie du monde, en particulier dans les domaines préférés d'Inari.

Quelques exemples de leur missions typiques sont:

- payer une dette aux les humains, rarement en argent (réussite en amour, réussite d'un projet, ...);
- protéger un élément naturel important pour les flux d'énergie (le feng shui) d'un lieu (empêcher la destruction d'un parc, aider à la construction d'une tour, ...);
- rétablir une liaison commerciale brisée...

Parfois, les missions peuvent sembler n'avoir aucun sens, ou comprendre une clause étrange à respecter. C'est qu'Inari et ses serviteurs prévoient plus loin et comprennent plus que ce qu'un simple mortel peut comprendre.

Les célestes les plus puissants sont uniquement des messagers qui ne s'impliquent jamais directement: ils savent que leur pouvoirs pourraient briser l'équilibre qu'ils cherchent à préserver et leur lois très strictes ne leur permettent que ce rôle. En revanche, ceux à peu de queues peuvent participer activement à une mission. Ces derniers seront jouables dans Louarned Brezhonek (voir chapitre 10.3).

## 2.7 La tradition du secret

Si les louarned aiment les hommes, la réciproque est hélas moins vrai. En dehors de leur mauvaise réputation de cruels vampires, l'être humain n'est pas du tout à l'aise avec des créatures de la forêt qui viennent se mêler discrètement à lui en lui empruntant sa forme.

Les louarned ont donc souvent été chassés et persécutés.

Ajoutez à ça que la puissance d'un louarn est presque toute dans l'art de l'illusion, une spécialité qui perd tout effet quand sa cible sait que rien n'est réel, et vous comprendrez pourquoi ils ont une solide tradition de conserver leur nature secrète. C'est plus vrai encore en Bretagne où ils ne sont pas encore connus ce qui est tout à leur avantage.

Il n'y a aucune loi louarn qui vous interdise de vous montrer aux humains... mais soyez conscients que si vous le faites vous risquez de vous retrouver rapidement face à un fusil, ou pire à tout un groupe de policiers. C'est la meilleure façon d'être poursuivit et d'attirer des ennuis à sa famille.

Il est donc vivement conseillé d'agir avec discrétion sans dévoiler son jeu.

### 3 *Les familles*

Les louarned ne naissent qu'au hasard, et exceptionnellement, parmi des renards normaux. Personne ne sait comment ou pourquoi, mais la légende veut qu'ils soient un des outils aidant à maintenir l'équilibre magique universel là où il est perturbé et que chacun d'entre eux soit destiné à changer un peu le monde. Vu leur longévité par rapport à leur espèce, ils sont tous orphelins et souvent veufs. De grandes familles ne pourraient pas apparaître basées sur les liens du sang.

Ces grandes familles existent pourtant, elles sont basées sur l'adoption. Vers 70 ans, lorsqu'un louarn commence à avoir une personnalité bien développée, il est accueilli dans une des dynasties existantes. C'est un choix mutuel, jamais fait à la légère, basé sur l'adéquation entre son caractère et les valeurs de sa famille d'accueil. La famille étant une valeur clef pour les louarned, ces liens sont aussi forts que ceux du sang et chaque louarn est prêt à se battre pour l'honneur et la sécurité des siens. Les membres d'une même famille se considèrent tous comme frère et soeurs, à part les anciens qui font office d'oncles et de tantes (les deux étant tenus pour des titres honorifiques).

L'adoption est un grand événement et toute la famille assez proche se réunit, même en voyageant de loin, pour une grande fête qui durera plusieurs jours. On s'y échange de menus présents (essentiellement de l'alcool et de la nourriture) pour se rappeler ses liens, on danse et on chante et mime les grands faits de l'histoire familiale, les anciens font de grands discours et racontent des fables sur sa philosophie et on tire les oracles quand au futur du nouveau venu. Quelques membres honorables des autres familles sont souvent invités.

Les différentes familles se considèrent entre elles comme des cousins et entretiennent de bons rapports même quand leurs visions des choses varient: elles sont conscientes que chacune apporte sa part à l'équilibre du monde et a des qualités utiles, et que l'amitié et le respect sont plus profitable que les petites guerres entre rares frères louarned.

Les louarned ne vivent pas ensemble, chacun passant le plus clair de son temps dans son territoire attiré. Mais les amis passent avec plaisir du temps ensemble et à peu près tous les prétextes sont bons pour organiser des fêtes réunissant la famille de la région.

A cause de la rareté des louarned, chaque individu est vu comme important. Ainsi, même dans les pays et aux époques où les droits de la femme laissent à désirer, les femelles ont toujours été égales aux mâles chez eux.

Vers 500 ou 600 ans, les louarned sont susceptibles de fonder une famille humaine

en se faisant passer pour un humain. Ils le font rarement avant, pour des raisons pratiques (leur pouvoir d'illusion doit être assez grand), par amour de la vie bohème dans leur jeunesse, et souvent parce que la peine d'avoir perdu sa compagne ou son compagnon renard laisse longtemps une trace douloureuse dans leurs coeurs. Ces deux familles restent complètement distinctes et parallèles, les deux ayant autant d'importance.

Les unions entre louarned, si elles existent, sont rares car ils n'ont aucune chance d'avoir une vraie famille leur progéniture étant alors des renards ordinaires.

En dehors de ces relations stables, et dès leur plus jeune âge, les louarned aiment la séduction et l'amour et multiplieront volontiers des relations fugaces avec le sexe opposé, humain ou louarn.

### 3.1 Les Chiranjeev

Traduction .. « Ceux qui vivent longtemps »

Archétype ... Les artistes / Les religieux

Origine ..... Inde

Auspices ..... Art, beauté, connaissance, équilibre, paix, spiritualité

Les Chiranjeev sont de loin la plus ancienne famille de louarned, vieille de quelques millénaires avant JC et originaire de l'Inde. Ils sont les premiers à avoir pris un bateau pour la Bretagne. Protecteurs par excellence de l'harmonie, de préférence par des moyens non violents, ce sont des amateurs de toutes les formes d'art et de spiritualité qui aiment à percer les subtils secrets du monde. Ils sont de grands conservateurs de savoir et très détachés du monde matériel pour mieux s'abandonner à se nourrir l'esprit.

Pour les Chiranjeev, la beauté est ce qui existe de plus précieux et elle doit être préservée. La valeur d'un être est dans sa beauté intérieure ou extérieure et non dans ce qu'il possède. Ils sont amateurs de rituels et de méditation et respectent la religion en général. Ils cultivent leur savoir et leur talent.

Ils aiment les hommes, au même titre qu'ils aiment chaque espèce vivante: ils sont partie du grand tout et du cycle de réincarnation qui unie tous les êtres. Contrairement à d'autres qui désirent l'humanité, ils la voient comme une égale qu'ils atteindront tôt ou tard lorsque le destin en décidera.

### 3.2 Les Lin

Traduction .. « Ceux des forêts »

Archétype ... Les parents

Origine ..... Chine

Auspices ..... Amour, farce, éducation, entraide, protection, respect

Les Lin sont une vieille famille de louarned originaire de Chine. De nature maternelle et généreuse, ils respectent toute vie et veulent l'aider à s'épanouir au mieux. On s'y serre les coudes pour devenir meilleurs et on y trouve toujours une épaulement sur laquelle s'appuyer en cas de coup dur. Le reste du monde n'est pas exclus de cette bienveillance, même si les enseignements sont parfois donnés aux autres de façon malicieuse et farceuse.

Pour les Lin, rien n'est plus précieux que l'amitié et l'amour. Chaque être à une grande valeur, mais cette valeur est transcendée lorsqu'il fait partie d'une famille. Ils croient aussi qu'une bonne éducation est importante et que tous peuvent progresser si on les y aide. Ils aiment être des mentors et des professeurs pour que leur savoir soit utile.

Ils voient les humains comme des enfants un peu naïfs mais aimés, à prendre par la main. Les Lin jouent beaucoup de farces aux humains mais sans aucune méchanceté et avec toujours une volonté didactique. Comme les louarns ils les savent capable du meilleur comme du pire et se sentent responsables de les pousser vers le meilleur.

### 3.3 *Les Feng*

Traduction .. « Ceux qui galopent »

Archétype ... Les aventuriers / Les conteurs

Origine ..... Chine

Auspices ..... Culture, curiosité, découverte, éloquence, imagination, voyage

Les Feng sont une vieille famille de louarned originaire de Chine. Dotée d'une curiosité insatiable et d'un sens de l'aventure à toute épreuve, cette famille comprends les plus grands voyageurs. Incapables de tenir en place tant ils veulent tout voir et tout essayer, ils parcourent le monde en s'arrêtant seulement le temps de se faire un ami, ou de raconter aux autres les récits de leurs aventures... récits souvent généreusement embellis pour l'occasion.

Pour les Feng, rien ne vaut une belle aventure. La valeur de chacun dépend de son panache, de son expérience, et de sa capacité à bien raconter les histoires. La vérité n'est pas leur première valeur et ils préfèrent un beau récit avec une bonne morale à un fait authentique. Ils refusent difficilement une nouvelle expérience.

Ils adorent les humains pour leur capacité à rendre le monde changeant et intéressant. L'humanité est fascinante avec son histoire, ses cultures et sa capacité à bouleverser un lieu en quelques années. Le seul grand défaut des humains est leur attachement aux faits qui en fait de mauvais conteurs, à quelques exceptions près.

### 3.4 *Les Lee*

Traduction .. « Les juges »

Archétype ... Les justiciers

Origine ..... Corée

Auspices ..... Colère, fierté, intransigeance, justice, puissance, violence

Les Lee sont la première famille de louarned originaires de Corée et on leur attribue en grande partie la mauvaise réputation de leur espèce dans ce pays. Naïve et malmenée par les humains à son origine, cette famille s'est reprise en main en devenant la plus dure de toute. Ils sont légendaires pour leur vengeances et leurs leçons brutales. Brisant leurs ennemis et en soumettant leurs amis à des épreuves pour les endurcir, ils ne sont tendres pour personne. Trop « purs » pour se mouiller dans la politique humaine ils sont cependant souvent membres d'associations et de syndicats pour améliorer le monde.

Pour les Lee rien n'est plus important que la justice et chacun doit récolter ce qu'il sème. La valeur d'un être dépend de sa puissance ou des efforts qu'il fait pour en obtenir: pour eux les forts doivent protéger les faibles et les faibles doivent devenir forts. Ils croient en l'adage « tout ce qui ne te tue pas te rends plus fort ».

Ils ont une vision ambivalente des humains. D'un côté ils désirent en devenir, et d'un autre il ne leur font aucune confiance et les jugent décadents. Trop imbus de leur position de pouvoir sur le monde, l'humanité est une civilisation puissante... d'individus faibles qui ne font rien pour s'améliorer et peuvent écraser les autres sur leur passage.

### 3.5 *Les Ideka*

Traduction .. « Ceux de la parcelle de riz près du lac »

Archétype ... Les capitalistes

Origine ..... Japon

Auspices ..... Commerce, intelligence, progrès, richesse, sécurité, tromperie

Les Ideka sont une famille de louarned originaires du Japon. Si un louarn vend sa propre forêt à un promoteur immobilier, ce sera sans doute un membre de cette famille. Capitalistes sans scrupules, ils ont tout appris de l'homme moderne et jouent avec brio le jeu selon ses règles. Maîtres des contrats appliqués à la lettre mais pleins de phrases à double sens et de petits caractères, ils sont souvent les plus rusés et les plus riches des louarned.

Pour les Ideka tout ce qui compte c'est l'argent car il permet de s'offrir le reste. Pareillement, la valeur du compte en banque est une bonne façon de juger un individu et de voir qui est doué et qui est un pigeon. Ils aiment les manigances et montent des coups tordus pour le moindre prétexte même s'ils ne sont que peu rentables.

Ils ont du mal à cerner l'humanité. D'un côté l'homme à inventé toutes sortes de façons magnifiques de se plumer les uns les autres... et en même temps l'individu moyen est un idiot si facile à tromper que ce n'est même pas amusant. Pour eux, il n'y a qu'une poignée d'humains intelligents qui méritent leur respect, mais à eux seuls ils sauvent leur espèce de la médiocrité.

### 3.6 *Les Maeda*

Traduction .. « Ceux en face du champ de riz »

Archétype ... Les sauvages

Origine ..... Japon

Auspices .... Honneur, liberté, nature, sobriété, survie, tradition

Les Maeda sont une famille de louarned originaires du Japon. Contrairement aux autres, ils se refusent à se plier aux règles des hommes pour les intégrer. Ils sont et resteront renards avant tout, des esprits rustiques de la forêt faisant feu de tout bois pour survivre à l'ancienne. A cheval sur l'honneur et la tradition ils ont des décennies de retard sur les autres louarned, mais conserver leur liberté et leur identité passe avant tout pour eux.

Pour les Maeda le plus important au monde est la liberté. La valeur d'un être est dans son honneur et son indomptabilité. Survivants nés aux besoins limités ils n'ont pas besoin de luxe et savent apprécier les plus petites choses que d'autres mépriseraient. Ils apprécient la rude pureté de la vie sauvage.

Ils ont des rapports assez froids avec les hommes, qui les chassent et détruisent leur habitat naturel. Oh, il les respectent et ne peuvent s'empêcher de les aimer un peu, mais ils voudraient vraiment qu'il s'assagissent et prennent plus soin de la planète sur laquelle il vit et de toutes ses créatures.

### 3.7 *Les Yoshida*

Traduction .. « Ceux de l'heureux champ de riz »

Archétype ... Les épicuriens

Origine ..... Japon

Auspices .... Accueil, bonheur, famille, fête, jeu, partage

Les Yoshida sont une famille de louarned originaires du Japon. Si tous les louarned sont épicuriens, chez eux c'est un but en soit et un art de vivre. Ils ne sont sur terre que pour se faire plaisir, et partager leur joie communicative avec le reste du monde. Inventeurs d'une bonne moitié des fêtes du calendrier louarn, ils sont tout aussi créatifs dans leurs façons de se distraire, dans leur cuisine et leurs boissons (leur saké est célèbre).

Pour les Yoshida, le plus important dans la vie c'est d'être heureux. La valeur d'un être dépend de sa capacité à partager du bon temps avec les autres, mais même les plus coincés peuvent se dégourdir si on les prends par la main. Opportunistes, ils savent pouvoir découvrir de nouveaux bonheurs n'importe où et grâce à n'importe qui.

Ils adorent les hommes qui sont sans aucun doute la seule autre espèce à avoir poussé aussi loin la recherche du plaisir. Et l'humain à inventé une foule de bonnes choses, comme le saké et le tofu frit. Ils se sentent en compétition amicale avec eux pour la place du meilleur épicurien sur terre, et sont conscients de la valeur de l'adversaire.

### 3.8 *Les Penru*

Traduction .. « Les rouquins »

Archétype ... Les infiltrés / Les colons

Origine ..... Bretagne

Auspices .... Adaptation, amitié, discrétion, nouveauté, optimisme, ouverture

Les Penru sont la famille de louarned la plus récente, et la seule originaire directement de Bretagne. Cette famille est faite de colons et de découvreurs, qui s'adaptent à merveille au monde européen et se fondent le mieux parmi les humains bretons. Ayant l'avantage de vivre dans un pays où leur espèce est inconnue, ils entretiennent avec soin le secret tout en finesse et en discrétion. Parfaitement infiltrés ils ont souvent une vie d'humain bien remplie.

Pour les Penru s'intégrer en temps qu'humain et être un membre respectable de leur communauté est ce qu'il y a de mieux. Égalitaires, ils ne jugent pas de la valeur des autres car chacun à ses chances dans le merveilleux monde des hommes. Le secret de leur nature est particulièrement important pour que tout se passe bien et ils le défendent à tout prix. Encore jeune, la famille est en pleine structuration et chacun y cherche sa place, avec les petites guerres intestines que ça implique.

Ils ont d'excellents rapports avec les humains, avec lesquels ils adorent vivre. Et les hommes les apprécient aussi pour leur caractère enjoué et leur enthousiasme, même s'ils penseraient sans doute différemment s'ils savaient qu'ils sont des renards. Ils se sentent à moitié humains et très solidaires de l'humanité.

## 4 Les prénoms

Les louarns peuvent porter deux types de prénoms:

- un prénom européen ou anglo-saxon, car ils aiment à s'adapter à ces cultures, par exemple Marie ou Kevin;
- un prénom exotique de l'origine de leur famille, soit indien (pour les Chiranjeev), chinois (pour les Lin et les Feng), coréen (pour les Lee), japonais (pour les Yoshida, les Ikeda et les Maeda) ou breton (pour les Penru).

Voici quelques vrais prénoms exotiques:

### 4.1 Indiens (Chiranjeev)

	F	M
0	Ajala	Abhay
1	Alka	Ajay
2	Ambu	Ajit
3	Amita	Akash
4	Anju	Alok
5	Apala	Amal
6	Arati	Ambar
7	Aruna	Anil
8	Bakula	Ankur
9	Bala	Anoop
10	Bhavana	Arjun
11	Bhuvana	Ashok
12	Chakrika	Atul
13	Chandrika	Balram
14	Charu	Baldev
15	Chitra	Bansi
16	Chinmayi	Bharat
17	Daya	Bhupen
18	Deepali	Bhuvan
19	Dhara	Chaman
20	Durga	Chandrak
21	Ekta	Charan
22	Ela	Chetan
23	Hamsa	Darpak
24	Harshini	Devdas
25	Hemlata	Devraj
26	Hita	Devang
27	Induja	Dharma
28	Indrani	Dhiren
29	Indira	Dilip
30	Indulala	Dinesh
31	Ila	Ek Nath
32	Jagrati	Gagan
33	Janaki	Gajanan

	F	M
34	Jayashri	Geet
35	Juhi	Girish
36	Kajal	Guru
37	Kalindi	Haresh
38	Kamna	Hari
39	Kanaka	Hemang
40	Kasturi	Hiresh
41	Kiran	Ibhanan
42	Kishori	Ikshu
43	Kriti	Inesh
44	Lalana	Ishan
45	Lata	Janak
46	Leela	Jitendra
47	Lochana	Jishnu
48	Madhura	Kanha
49	Mallika	Kamal
50	Mamata	Kavi
51	Manju	Lalit
52	Meena	Lokesh
53	Mohini	Loknath
54	Mythily	Madhukar
55	Nalini	Mahesh
56	Nanda	Mandar
57	Nidhi	Manohar
58	Niral	Mihir
59	Niti	Mukesh
60	Nutan	Namdev
61	Padma	Naresh
62	Pankaja	Navin
63	Pari	Neel
64	Payal	Nidhish
65	Poonam	Nirad
66	Prabha	Nirmal

	F	M
67	Puja	Ojas
68	Punita	Pankaj
69	Rachna	Partha
70	Rakhi	Pinak
71	Rama	Piyush
72	Rambha	Prabir
73	Rati	Pramit
74	Ruchi	Prem
75	Sachi	Raj
76	Saguna	Rakesh
77	Sapna	Ram
78	Sarika	Rujul
79	Seema	Sagar
80	Shanta	Samir
81	Shikha	Shalin
82	Siddhi	Sharad
83	Sona	Sohan
84	Swati	Sujit
85	Tapi	Sundar
86	Tara	Tarun
87	Tejal	Tapan
88	Trishna	Tarak
89	Udaya	Tej
90	Ulka	Tungar
91	Urvi	Uday
92	Uttara	Umang
93	Vajra	Utpal
94	Varija	Ved
95	Veena	Vidur
96	Vinata	Vipul
97	Visala	Vishnu
98	Yamini	Vivek
99	Yashila	Yash

## 4.2 Chinois (Lin, Feng)

	F	M		F	M		F	M
0	Ah Kum	Ang	34	Kew	Ju Long	67	Tai	Shui
1	Ai	Bang	35	Kiew	Jun	68	Tao	Si
2	An	Bao	36	Lan	Kang	69	Teegan	So
3	Anchi	Baojia	37	Lee	Keung	70	Ting	Song
4	Bao Jin	Chan	38	Lei	Kong	71	Tu	Tao
5	Bik	Chang	39	Li Hua	Kun	72	Ushi	Tsai
6	Chang	Chi	40	Lian	Lee	73	Wan	Tu
7	Chao	Chung	41	Lin Lin	Li Liang	74	Wei	Tung
8	Ching	Cong	42	Ling	Li Wei	75	Xi	Tzao
9	Chow	Dewei	43	Lixue	Liang	76	Xia	Tzong
10	Chu Hua	Dong	44	Lu Chu	Lok	77	Xian	Wang
11	Chun	Enlai	45	Mai	Long	78	Xiang	We
12	Chyou	Fa	46	Mee	Mailie	79	Xiao Niao	Wong
13	Cong	Fai	47	Mei	Manchu	80	Xin	Xi Wang
14	Da Xia	Feng	48	Mi	Ming	81	Xiu	Xiao
15	Dao Ming	Fu	49	Min	Ming Hoa	82	Xue	Xin
16	Ding	Gao	50	Ming	Mu	83	Ya	Xing
17	Fang	Ge	51	Mo Li	Nian	84	Yan	Xing Fu
18	Fei	Guang	52	Niu	On	85	Yang	Xue
19	Fen	Guo	53	Pang	P'eng	86	Yao Niang	Xun
20	Feng	Hao	54	Pei	Piao	87	Yein	Yan Tao
21	Genji	He-Ping	55	Ping	Ping	88	Yi	Yang
22	Guan Yin	Ho	56	Pu	Pu	89	Yin	Yat Sen
23	Heng	Hsin	57	Qi	Qing	90	Ying	Ye
24	Ho	Huang	58	Qiao	Qing Nian	91	Yue	Ying
25	Hong	Hung	59	Qing	Quon	92	Yun	Yong
26	Hua	Huo	60	Que	Saqwau	93	Zan	Yu
27	Huan Yue	Ji	61	Sen	Sen	94	Zhen	Yuan
28	Hui	Jia	62	Shu Fang	Shen	95	Zhi	Yul
29	Jia	Jiao Long	63	Shuang	Sheng	96	Zhin	Yun Gi
30	Jiao	Jie	64	Song	Sheng Li	97	Zhong	Zhong
31	Jin	Jie	65	Soon Yi	Shi	98	Zhuo	Zhu
32	Jing	Jin	66	Su	Shing	99	Zi	Zhuang
33	Jun	Jing						

## 4.3 Coréens (Lee)

	F	M		F	M		F	M
0	Ae Cha	Bae	34	Ho Sook	Hyong Kim	67	Mi Kyoung	Min Ki
1	Ae Young	Bay	35	Hwa Soo	Hyong Zoo	68	Mi Na	Min Su
2	Bong Cha	Baye	36	Hwa Soon	Hyun Ki	69	Mi Sook	Mun Hee
3	Byung Soon	Bong Chol	37	Hwa Young	Hyun Shik	70	Mi Sun	Myung Dae
4	Chan Sook	Bong Hwa	38	Hyang Soon	In Ho	71	Min	Nam Hong
5	Chin Sun	Chang Hee	39	Hye	In Su	72	Min Hee	Pan Yong
6	Cho	Chang Su	40	Hye Su	In Sung	73	Min Hoe	Popun
7	Choon He	Chang Sun	41	Hyo Soon	In Tak	74	Min Jung	Sang Ho
8	Choon Yei	Chin	42	Hyun Ae	Ja Hoon	75	Mun Hee	Sang Min
9	Chun Yei	Chul	43	Hyun Ja	Jae Hwa	76	Myong Hee	Sang Mun
10	Chun Ja	Chul Moo	44	Hyun Ju	Jae Yup	77	Myong Ok	Se Hong
11	Chun Ok	Chul Soon	45	Hyun Ok	Jang Ho	78	Myong Suk	Seun Sahn
12	Chung Ae	Chung Hee	46	Hyung Sook	Jeaki	79	Myong Sun	Seung
13	Chung Cha	Chung Ho	47	Jae Hwa	Jin	80	Na Young	Seung Lip
14	Dae	Dae Sub	48	Jin	Jin Ho	81	Ok Hwa	Shin
15	Eun Jung	Dae Du	49	Jin Ho	Jong Cheol	82	Ok Jim	Shin Cho
16	Eun Sun	Dak Ho	50	Jin Sook	Jong Kyu	83	Ok Sun	Soo
17	Eun Henn	Dong	51	Jong	Jong Pil	84	Sang Hee	Soo Ann
18	Eun Jung	Du Ho	52	Joo Eun	Joo Chan	85	Sang Mi	Soon Chun
19	Eun Kyung	Eui Kon	53	Jung A	Joon Ho	86	Shin	Suk Chul
20	Eun Mi	Eui Tae	54	Jung Hye	Joon Sup	87	Soo	Sun
21	Eun Sook	Gab Do	55	Kum Ja	Ju Yung	88	Soo Kyung	Sun Tae
22	Eun Sun	Gi	56	Kun Sun	Jung	89	Sook	Sung Joo
23	Eun Young	Gyong Si	57	Kyoung Mi	Kang Dae	90	Soon Bok	Sung Uk
24	Ha Neul	Ha Neul	58	Kyung Hee	Ki Woon	91	Soon Ei	T'an Gong
25	Hae	Hae Jin	59	Kyung Hu	Kwan	92	Soon Ok	Weon Kee
26	Hae Won	Hae Sup	60	Kyung Hwa	Kwang Ho	93	Soon Yi	Won Shik
27	He Ran	Hak Kun	61	Kyung Ja	Kwang Sun	94	Su Dae	Won Sop
28	He Suk	Han Gyong	62	Kyung Soon	Kyou Chull	95	Sun	Yo Sub
29	Hea	Han Me	63	Mi Cha	Mal Chin	96	Sun Hi	Yong
30	Hea Jung	Ho	64	Mi Hi	Man Shik	97	Syung Soon	Young Hai
31	Hee Sook	Ho Bong	65	Mi Ja	Man Su	98	Yang Gae	Young Jae
32	Hee Young	Ho Jun	66	Mi Kum	Min Ho	99	Yeun Ja	Young Sun
33	Hei	Hyang Soon						

## 4.4 Japonais (Yoshida, Ideka, Maeda)

	F	M
0	Aiko	Aiji
1	Akana	Aki
2	Akiko	Akihiro
3	Ami	Akinori
4	Aoi	Asao
5	Ari	Ayato
6	Asako	Baku
7	Asuka	Bin
8	Ayako	Binya
9	Azuna	Chuu
10	Chieko	Daichi
11	Chihiro	Eigo
12	Chikaze	Etsuo
13	Chisako	Fuuga
14	Chise	Fuyuki
15	Chizuru	Gai
16	Chouko	Gen
17	Ei	Genji
18	Emika	Gyou
19	Eriko	Hagane
20	Etsumi	Haruo
21	Fujiko	Hatsuto
22	Fukiko	Hayato
23	Fumiho	Hidaka
24	Fusa	Hideo
25	Fuuka	Hiro
26	Fuyu	Hiryuu
27	Hako	Ibuki
28	Hamako	Ichiro
29	Hana	Idomu
30	Haruka	Ikki
31	Hatomi	Iku
32	Hibari	Ikuya
33	Hideka	Itsuma

	F	M
34	Himiko	Izuru
35	Hiroko	Jin
36	Hizuru	Jouji
37	Ichie	Junpei
38	Ikuko	Kabuto
39	Ine	Kaito
40	Io	Kan
41	Isoko	Kaoru
42	Iyona	Katsuki
43	Izumi	Kazuo
44	Juri	Keiichi
45	Kako	Ken
46	Kami	Kii
47	Kao	Kishin
48	Kasumi	Kou
49	Kazu	Kuon
50	Keiko	Makishi
51	Kii	Mamoru
52	Komi	Masaki
53	Kyoumi	Masuo
54	Machi	Mineo
55	Mako	Moto
56	Masuzu	Nao
57	Mei	Naruki
58	Michie	Noboru
59	Minako	Nobu
60	Nagami	Okito
61	Naho	Ouji
62	Nami	Outa
63	Naoko	Ren
64	Narue	Riku
65	Nichie	Rin
66	Nobue	Ryou

	F	M
67	Nonoko	Sadato
68	Nui	Sakuma
69	Okimi	Satoki
70	Rami	Sei
71	Ran	Shigeo
72	Rei	Shinga
73	Rieko	Shinpo
74	Romi	Shou
75	Ryoko	Sou
76	Sachi	Subaru
77	Sae	Tabito
78	Sanako	Tadami
79	Satori	Tadao
80	Sayu	Taka
81	Shino	Takeshi
82	Shirabe	Tamotsu
83	Shizu	Tarou
84	Sonoko	Tenkou
85	Souko	Tomo
86	Sumi	Tooru
87	Suzu	Toshio
88	Tae	Tousei
89	Tamaki	Uchito
90	Tokiko	Ukito
91	Tomono	Umito
92	Touko	Wakaki
93	Urara	Yamato
94	Uzuki	Yasumasa
95	Waki	Yoshio
96	Yae	You
97	Yasumi	Youhei
98	Yoshie	Yuuji
99	Yue	Yuzuru

## 4.5 Bretons (Penru)

	F	M
0	Aela	Ael
1	Ahez	Alan
2	Alana	Alouarn
3	Andrea	Avel
4	Annig	Armel
5	Aodrena	Bleiz
6	Aouregan	Brieg
7	Argantael	Buzig
8	Arzela	Clet
9	Arzhula	Denez
10	Avela	Derog
11	Awena	Dewi
12	Azenor	Drogon
13	Aziliz	Edern
14	Barba	Eflamm
15	Bennigez	Ehouarn
16	Berc'hed	Eliaz
17	Beuzega	Elouan
18	Binenn	Envel
19	Bleizenn	Eon
20	Bleuenn	Eozen
21	Bredig	Erwan
22	Brendana	Ewen
23	Briagenn	Fragan
24	Briega	Gael
25	Charleza	Gereg
26	Denielez	Getenok
27	Ederna	Gireg
28	Eflamma	Goulven
29	Elara	Gourmelen
30	Enorig	Gralon
31	Envela	Gregor
32	Eozena	Gurvan
33	Erell	Gweltaz

	F	M
34	Erwana	Gwendal
35	Flammig	Gwenegant
36	Gael	Gwenno
37	Gaud	Gwenno
38	Gladez	Gwion
39	Goulvenez	Herve
40	Gurvana	Hoel
41	Gwenaela	Iltud
42	Gwenn	Jakez
43	Gwenola	Jaoua
44	Heodez	Jaouenn
45	Hervea	Jéhan
46	Hoela	Jil
47	Ivona	Jikel
48	Jildaza	Jugon
49	Kanna	Juvad
50	Katell	Kadeg
51	Klervi	Kaou
52	Koulma	Kolaig
53	Kristen	Laouenan
54	Lena	Loïc
55	Lena	Lomig
56	Lezou	Louarn
57	Lizig	Lug
58	Madenn	Madeg
59	Maela	Maden
60	Maiwenn	Mael
61	Margaid	Malo
62	Maria	Maodez
63	Mariannig	Matilin
64	Marivon	Mahe
65	Mevena	Melar
66	Mikela	Merwen

	F	M
67	Modana	Meven
68	Moranenn	Milio
69	Morgana	Morgan
70	Morvanez	Morvan
71	Nenega	Nedeleg
72	Nina	Venou
73	Nolwenn	Nuz
74	Nonn	Olier
75	Nouela	Paskou
76	Oanell	Per
77	Onenn	Peran
78	Orguen	Perig
79	Paderna	Paol
80	Padriga	Prigent
81	Plezou	Rieg
82	Ronanez	Riwal
83	Rozenn	Ronan
84	Ruvona	Rudalt
85	Soazig	Segal
86	Solenn	Servan
87	Sterenn	Stefan
88	Tifenn	Soaig
89	Tinaig	Talwin
90	Trifin	Tangi
91	Tristana	Taran
92	Tuala	Tremeur
93	Tumed	Tujen
94	Uriell	Tristan
95	Ursula	Tual
96	Venaig	Tudi
97	Vinvella	Yann
98	Yanna	Younn
99	Yuna	Venneg

## 5 Les caractéristiques

Chaque louarn possède des caractéristiques qui définissent ses compétences, connaissances, qualités et défauts.

Voici la liste des caractéristiques, pour l'instant ignorez les chiffres associés nous y reviendrons bientôt:

Physiques	---	--	-	+	++	+++
Agilité	3	2	1	-1	-2	-3
Discrétion	3	2	1	-1	-2	-3
Endurance	3	2	1	-1	-2	-3
Force	3	2	1	-1	-2	-3
Perception	3	2	1	-1	-2	-3
Vitesse	3	2	1	-1	-2	-3

Combat	---	--	-	+	++	+++
Lancer	3	2	1	-1	-2	-3
Combat, arme mêlée	6	4	2	-2	-4	-6
Combat, arme de tir	6	4	2	-2	-4	-6
Combat, sans arme	6	4	2	-2	-4	-6

Pilotage	---	--	-	+	++	+++
Pilotage, avions	1	1	1	-1	-2	-3
Pilotage, ballons	1	1	1	-1	-2	-3
Pilotage, bateaux	1	1	1	-1	-2	-3
Pilotage, deux-roues	1	1	1	-1	-2	-3
Pilotage, quatre-roues	1	1	1	-1	-2	-3

Survie dans la nature	---	--	-	+	++	+++
Botanique	6	4	2	-2	-4	-6
Chasse / Pêche / Pistage	6	4	2	-2	-4	-6
Sens de l'orientation / Cartographie	3	2	1	-1	-2	-3
Zoologie	3	2	1	-1	-2	-3

Métiers	---	--	-	+	++	+++
Agriculture	3	2	1	-1	-2	-3
Architecture	3	2	1	-1	-2	-3
Bijouterie / Joaillerie / Horlogerie	3	2	1	-1	-2	-3
Coiffure / Maquillage / Déguisement	3	2	1	-1	-2	-3
Comptabilité	3	2	1	-1	-2	-3
Documentation	3	2	1	-1	-2	-3
Domesticité	3	2	1	-1	-2	-3
Droit	3	2	1	1	2	3
Électricité	3	2	1	-1	-2	-3
Enseignement	3	2	1	-1	-2	-3
Lutherie	3	2	1	-1	-2	-3
Marketing	3	2	1	-1	-2	-3
Poterie	3	2	1	-1	-2	-3
Recherche	3	2	1	-1	-2	-3
Secrétariat	3	2	1	-1	-2	-3
Travail du cuir	3	2	1	-1	-2	-3
Travail du métal	3	2	1	-1	-2	-3
Travail du tissu	3	2	1	-1	-2	-3
Travail du verre	3	2	1	-1	-2	-3

Education	---	--	-	+	++	+++
Biologie / Médecine	6	4	2	-2	-4	-6
Culture louarn	3	2	1	-1	-2	-3
Histoire	3	2	1	-1	-2	-3
Mécanique	3	2	1	-1	-2	-3
Notions de coût	3	2	1	-1	-2	-3
Physique / Chimie / Mathématiques	3	2	1	-1	-2	-3

Arts	---	--	-	+	++	+++
Brasserie	-3	-2	-1	1	2	3
Cuisine	-3	-2	-1	1	2	3
Danse	-3	-2	-1	1	2	3
Dessin / Peinture	-3	-2	-1	1	2	3
Écriture / Poésie	-3	-2	-1	1	2	3
Musique / Chant	-3	-2	-1	1	2	3
Sculpture / Modelage	-3	-2	-1	1	2	3

Vous aurez peut-être remarqué le manque de caractéristiques telles que la ruse ou le marchandage. C'est normal.

Il existe en fait deux types de caractéristiques, celles du tableau qui sont fournies par le personnage et celles liées à l'intelligence et à la communication qui sont fournies par le joueur.

Cela veut dire que votre personnage a votre intelligence et vos talents de communication, mais que ses autres savoirs et capacités sont distincts des vôtres (par exemple vous pouvez ne pas connaître la différence entre une résistance et un condensateur mais avoir un personnage expert en électronique... mais il a exactement votre QI et votre éloquence).

Voici une brève définition de chaque caractéristique, par ordre alphabétique:

Agilité = Capacité à esquiver, escalader, faire des acrobaties.

Agriculture = Capacité de faire pousser des plantes et d'élever des animaux de ferme.

Architecture = Art de faire les plans de bâtiments résistants, esthétiques et pratiques.

Bijouterie / Joaillerie / Horlogerie = Artisanat minutieux de petits objets à base de métaux et de pierres précieuses.

Biologie / Médecine = Connaissances dans le fonctionnement des êtres vivants et la façon de les soigner.

Botanique = Connaissance des plantes, en particulier (mais pas uniquement) des sauvages qui sont comestibles ou toxiques.

Brasserie = Art de fabriquer de bonnes boissons alcoolisées.

Chasse / Pêche / Pistage = Capacité à attraper du gibier ou du poisson, et à suivre ou comprendre des traces.

Coiffure / Maquillage / Déguisement = Capacité à modifier l'apparence physique d'une personne.

Combat, arme de mêlée = Combat au couteau, au bâton, à l'épée, ...

Combat, arme de tir = Combat au pistolet, à l'arc, à la sarbacane, ...

Combat, sans arme = Combat à mains nues, aux crocs, aux griffes, ...

Comptabilité = Capacité à quantifier et à gérer les flux de biens, à établir des bilans et des estimations budgétaires.

Cuisine = Art de mitonner de bons petits plats.

Culture louarn = Connaissance des traditions et de l'histoire louarn. Permet par exemple de connaître les fêtes louarn et leurs significations ou les membres important

d'une famille dans une région.

Danse = Art de se mouvoir en rythme et avec grâce.

Dessin / Peinture = Art de représenter ce qu'on voit ou qu'on imagine en deux dimensions.

Discrétion = Capacité à passer inaperçu. Comprends des attributs actifs (comme savoir marcher sans bruit) et passifs (comme avoir une faible odeur corporelle).

Documentation = Capacité à rechercher une information précise dans une source écrite.

Domesticité = Capacité à être un bon serviteur, voire un parfait major d'homme stylé et efficace. Inclue une bonne connaissance de l'étiquette humaine.

Droit = Connaissance des lois et du système juridique humains.

Écriture / Poésie = Art d'écrire de beaux textes.

Électricité = Connaissances des matériels électriques et capacité à les modifier ou à les réparer.

Endurance = Capacité de soutenir un effort prolongé et à supporter la douleur.

Enseignement = Capacité de communiquer ses connaissances aux autres rapidement et efficacement.

Force = Puissance physique brute.

Histoire = Connaissance des grands événements passés, des hommes et des louarnés.

Lancer = Capacité à lancer un objet vers une cible avec précision.

Lutherie = Artisanat permettant la création d'instruments de musique.

Marketing = Connaissance de la publicité, du placement de produit et des études de marché.

Mécanique = Connaissance des machines et capacité à les modifier ou réparer.

Musique / Chant = Art de créer et de produire des phrases et trames sonores agréables à l'oreille.

Notions de coût = Capacité de bien estimer la valeur d'une marchandise et de deviner quand on fait une bonne affaire ou se fait escroquer.

Perception = Capacité à détecter des choses discrètes avec ses cinq sens.

Physique / Chimie / Mathématiques = Connaissance en sciences et capacité à calculer un mécanisme ou à fabriquer divers produits.

Pilotage, avions = Pilotage d'aéronefs ailés et navigation dans le ciel.

Pilotage, ballons = Pilotage d'aéronefs de type ballon ou zeppelins et navigation dans le ciel.

Pilotage, bateaux = Pilotage de bateaux et navigation en mer.

Pilotage, deux-roues = Pilotage de motos, vélos, ...

Pilotage, quatre-roues = Pilotage de voitures, camions, ...

## Les caractéristiques

Poterie = Capacité à réaliser divers objets en terre cuite, céramique, ...

Recherche = Connaissance de la méthode scientifique et capacité à l'appliquer pour comprendre un phénomène donné.

Sculpture / Modelage = Art de représenter ce qu'on voit ou qu'on imagine en trois dimensions.

Secrétariat = Compréhension et application des systèmes administratifs et organisationnels, et saisie.

Sens de l'orientation / Cartographie = Capacité à déterminer où l'on se trouve, lire et créer une carte, et se diriger vers un lieu précis.

Travail du cuir = Artisanat permettant de créer des objets en cuir (cordonnerie, sellerie, ...).

Travail du métal = Artisanat permettant de créer des objets en métal (forgeronnerie, ferronnerie, ...).

Travail du tissus = Artisanat permettant de créer des objets en tissus (vêtements notamment).

Travail du verre = Artisanat permettant de créer des objets en verre (soufflage notamment).

Vitesse = Capacité à se mouvoir rapidement.

Zoologie = Connaissance des autres animaux.

## 6 Les fiches de personnages

### 6.1 Créer votre première fiche de personnages

Une fiche de personnage est une description précise d'un louarn que vous allez jouer. Elle permet de bien se le représenter et sera souvent utilisée pour résoudre les actions comme nous le verrons plus loin.

Elle ressemble à ceci avant son remplissage:

[illegible]

Nous avons maintenant tous les éléments nécessaires pour en remplir une, voici pas à pas la technique à suivre.

1 - Imaginez le genre de louarn que vous voulez jouer.

Ex: Je veux un gentil louarn, très chevaleresque et protecteur des faibles. Il devra être assez fort pour être à la hauteur de ses ambitions.

2 - Donnez lui une famille (voir chapitres 3 à 3.8), qui vous donnera votre nom. Vous ne serez pas obligés de coller exactement au stéréotype de cette famille, par exemple il existe des Lee modérés et des Ikeda moraux, mais n'oubliez pas que votre personnage l'a choisie et a été choisie par elle. Elle doit donc lui correspondre un minimum.

Ex: Mon louarn sera un Lin, famille maternelle et protectrice.

3 - En fonction de votre famille, choisissez votre prénom (voir chapitre 4).

Ex: Pas très inspiré je prends deux dés à 10 faces, un pour les dizaines et un pour les unités, et j'en tire un au hasard sur la liste chinoise. 0 et 1, il s'appellera Bang.

4 - Choisissez lui un age entre 100 et 120 ans.

Ex: Il aura 118 ans.

5 - Choisissez son sexe, mâle ou femelle.

Ex: Ce sera un mâle.

6 - Choisissez sa race, renard roux ou renard indien. Renard céleste n'est pas autorisé mais vous pourrez en devenir un plus tard.

Ex: Ce sera un renard roux.

7 - Décrivez sa forme principale.

Ex: Bang Lin est puissamment bâti avec une fourrure d'un rouge éclatant. Il porte une longue natte à la chinoise et une grosse chaîne autour du coup avec le nom d'un membre de sa famille sur chaque maillon.

8 - Si vous vous sentez une âme d'artiste, dessinez son portrait.

9 - Parmi les auspices de votre famille choisissez les deux qui correspondent le mieux à son caractère.

Ex: Je choisis protection et respect.

10 - Choisissez ses caractéristiques (voir chapitre 5) en tenant compte de son caractère.

Celles marquées +, ++ ou +++ sont des qualités (vous serez d'autant plus doué qu'il y a de +) et celles marquées -, -- ou --- sont des défauts (vous serez d'autant plus faible qu'il y a de -), celles que vous ne marquerez pas sur votre fiche sont moyennes.

Les tableaux vous donnent un score pour chaque caractéristique et la qualité

Les fiches de personnages

que vous lui attribuez: le total de ces scores ne doit pas être négatif. Vous devez aussi remplir les 12 caractéristiques, pas moins.

Il est possible d'en inventer de nouvelles mais vous devez avoir l'autorisation de votre MJ pour chacune. Il décidera aussi si c'est une caractéristique peu utile, normale ou de survie et vous utiliserez le tableau suivant pour obtenir son score: <TABLEAU SCORES CARACS>

Ex: Je prends combat sans arme +++ (-3), force ++ (-2), endurance ++ (-2), vitesse + (-1), biologie / médecine + (-2), culture louarn + (-1), notions de coût - (1), histoire - (1), chasse / pêche / pistage - (2), mécanique -- (2), agriculture -- (2), sens de l'orientation / cartographie --- (3). Soit un total de 0, c'est bon.

11 - Attribuez des points à chaque caractéristique en restant dans la tranche indiquée à leur gauche sur la fiche de personnage.

Le total ne doit pas dépasser 120.

Plus vous avez de point dans une caractéristique et plus vous êtes doué, 10 représentant la moyenne et 0 et 20, respectivement, le pire et le meilleur louarn du monde.

Ex: Je donne combat sans arme 19, force 16, endurance 16, vitesse 13, biologie / médecine 13, culture louarn 11, notions de coût 9, histoire 7, chasse / pêche / pistage 7, mécanique 4, agriculture 4, sens de l'orientation / cartographie 2. Soit un total de 120 tout rond, c'est bon.

12 - Vous avez deux queues, à l'aide de la table des queues (chapitre 2.2) remplissez votre liste de pouvoirs sur une autre feuille vierge qui vous servira aussi à prendre des notes et à marquer votre équipement.

Et voila, la fiche est prête. Il reste des parties vierges mais vous les remplirez en cours de partie.

Nom

Prénom

Âge

Sexe☒ M ☐ F

Race☒ Roux ☐ Indien ☐ Céleste

Portrait

Forme Principale

Auspices

+++ [17~19]

++ [14~16]

++ [14~16]

+ [11~13]

+ [11~13]

+ [11~13]

- [07~09]

- [07~09]

- [07~09]

-- [04~06]

-- [04~06]

--- [01~03]

Queue 3

☐ Karma

☐

☐

☐

Mission

☐

☐

Queue 4

☐ Karma

☐

☐

☐

☐

☐

Mission

☐

☐

☐

☐

Queue 5

☐ Karma

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Mission

☐

☐

☐

☐

☐

Contrôle

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Plaies & Bosses

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Blessures légères

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Blessures graves

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Karma céleste

☐

☐

☐

☐

☐

☐

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## 6.2 *Créer vos fiches de personnage suivantes*

La création d'une nouvelle fiche de personnage se fait comme la première à deux exceptions près.

Premièrement, si vous avez déjà un louarn à plus de deux queues vous avez le droit de commencer avec au maximum ce nombre de queues. Vous cochez alors toutes les cases de karma et de mission autour des queues gagnées, compterez les points de karma gagnés et les noterez en points de karma à dépenser. Vous pourrez aussi les dépenser tout de suite comme expliqué plus loin (chapitre 10.2).

Deuxièmement, si vous avez déjà un louarn céleste, vous avez le droit de choisir cette race à nouveau. Cochez alors toutes vos cases de karma céleste et mettez à jour votre liste de pouvoirs.

## 7 Résolution d'actions

On parle de résolution d'action pour savoir si une action tentée réussit où échoue.

Il existe cinq cas possibles:

- l'action est liée à l'intelligence, par exemple comprendre une énigme, elle est effectuée dans la réalité par le joueur;
- l'action est liée à la communication, par exemple marchander un bien, le joueur joue alors le dialogue et tente de convaincre le MJ;
- l'action est d'une simplicité triviale, par exemple marcher, elle réussit systématiquement;
- l'action est d'une difficulté impossible, par exemple soulever une montagne à mains nues, elle échoue systématiquement;
- dans les autres cas, les chapitres suivants vont vous permettre de connaître le résultat.

### 7.1 PJ contre environnement

PJ est l'abréviation de « personnage joueur », c'est à dire les louarned des joueurs par opposition aux PNJ, « personnage non joueurs », tous les personnages du MJ.

Quand l'action ne dépend pas d'un autre personnage, le MJ lui attribue une difficulté entre 0, très facile, et 20, presque impossible, ou même supérieure à 20, possible seulement en s'y mettant à plusieurs.

Le tableau suivant vous donne une idée des difficultés:

Difficulté	Explication, seul	A plusieurs
0	Trivial	Trivial
5	Facile	Très facile à deux
10	Difficulté moyenne	Facile à deux
15	Difficile	Difficulté moyenne à deux
20	Très difficile	Difficulté moyenne à trois
25	Impossible	Difficulté moyenne à quatre
30	Impossible	Difficulté moyenne à cinq
35	Impossible	Difficulté moyenne à six
75	Impossible	Impossible

Ensuite il donne une note entre 1 et 5 à la qualité du jeu du joueur pour exécuter l'action.

3 représente la base normale. Vous obtiendrez plus en faisant de belles actions, en étant intelligent, poétique ou amusant. Vous obtiendrez moins en étant maladroit, borné ou vulgaire.

Le tableau suivant vous donne une idée des notes:

Note	Qualité
1	Jeu mauvais / vulgaire / borné
2	Jeu pauvre / peu clair / illogique
3	Jeu moyen / pas d'opportunité de jeu particulier
4	Bon jeu / belle action / fait sourire le MJ
5	Excellent jeu / action exceptionnelle / trouvaille poétique / fait rire le MJ

Puis il vous demandera combien vous avez dans la caractéristique qui correspond

le mieux à l'action. Si elle n'apparaît pas sur votre fiche de personnage vous avez 10.

Enfin il utilisera la table suivante:

	1	2	3	4	5
0	0	3	5	6	7
1	0	4	6	7	8
2	0	4	6	8	9
3	0	4	7	9	10
4	1	4	7	9	11
5	1	5	8	10	12
6	1	5	8	11	13
7	2	6	9	12	14
8	2	6	9	12	15
9	3	7	10	13	16
10	3	7	10	14	17
11	4	7	10	14	17
12	5	8	11	14	18
13	6	8	11	14	18
14	7	9	12	15	19
15	8	10	12	15	19
16	9	11	13	16	19
17	10	11	13	16	20
18	11	12	14	17	20
19	12	13	14	17	20
20	13	14	15	17	20

A l'intersection de la colonne de votre note et de la ligne de votre caractéristique, se trouve un score.

Si ce score est supérieur ou égal à la difficulté l'action est réussie, sinon elle échoue.

Si ce score est égal à la difficulté c'est une réussite faible, nous verrons plus tard ce que ça change.

Si ce score est supérieur à la difficulté de 5 points ou plus, c'est une réussite forte, ce qui sera aussi expliqué plus loin.

Par exemple, Bang veut soulever une grosse pierre.

Le MJ estime la difficulté à 10 et la qualité du jeu à 3 (il a juste décrit son action

sans fioritures).

La caractéristique testée sera la force, Bang a 16.

Le score de Bang, case 3x16 dans le tableau est de 13, contre la difficulté de 10 c'est une réussite qui n'est ni faible ni forte: il peut soulever la pierre.

## 7.2 *PNJ contre environnement*

Pour les PNJ, le MJ décide encore une fois de la difficulté de l'action.

En revanche les PNJ ont directement des scores au-lieu des caractéristiques. Ils ont 10 dans les scores non indiqués sur leur fiche.

On compare directement ce score à la difficulté.

Par exemple, le PNJ Julien veut soulever la même pierre que Bang dans le chapitre précédent.

La difficulté est toujours de 10.

Julien un score de 9 en force.

Comme le score est inférieur à la difficulté c'est un échec. Ce PNJ ne peut pas soulever la pierre.

## 7.3 *Personnage contre personnage*

Quand deux personnages, PJ ou PNJ s'opposent, on compare leurs scores obtenus comme dans les chapitres précédents.

En cas d'égalité:

- si l'action le permet, les deux sont ex aequo;
- sinon si c'est un PJ contre un PNJ, le PJ gagne;
- sinon si ce sont deux PJ, celui qui a le meilleur jeu gagne;
- sinon le MJ décide du résultat arbitrairement.

Par exemple, Bang veut jeter une pierre sur Julien.

La caractéristique testée pour Bang est « Lancer », qui n'apparaît pas sur sa fiche. Il a donc 10.

Sa description de son attaque est vivante et amusante, il obtient un 4 en note de jeu.

D'après notre tableau chapitre 7.1, son score est donc de 14.

Le score testé pour Julien est « Agilité » pour esquiver.

Il a 13 sur sa fiche.

Résultat:

- Pour Bang c'est une réussite (14 contre 13);
- Pour Julien c'est un échec (13 contre 14).

Le lancé est réussi.

## 7.4 Faire plusieurs actions en même temps

Si c'est justifié (c'est à dire quand le MJ l'accepte), un personnage peut faire jusqu'à trois choses en même temps.

Pour les PJ, on résous alors les actions comme d'habitude mais avec une seule note de jeu pour toutes et en utilisant un des tableaux suivants pour déterminer le score:

x2	1	2	3	4	5
0	0	1	2	3	4
1	0	2	3	4	5
2	0	2	3	5	6
3	0	2	4	6	7
4	0	2	4	6	8
5	0	2	5	7	9
6	0	2	5	8	10
7	1	3	6	9	11
8	1	3	6	9	12
9	1	4	7	10	13
10	1	4	7	11	14
11	2	4	7	11	14
12	2	5	8	11	15
13	3	5	8	11	15
14	4	6	9	12	16
15	5	7	9	12	16
16	6	8	10	13	16
17	7	8	10	13	17
18	8	9	11	14	17
19	9	10	11	14	17
20	10	11	12	14	17

x3	1	2	3	4	5
0	0	0	1	1	2
1	0	1	1	2	2
2	0	1	1	2	3
3	0	1	2	3	4
4	0	1	2	3	5
5	0	1	2	4	6
6	0	1	2	5	7
7	0	1	3	6	8
8	0	1	3	6	9
9	0	2	4	7	10
10	0	2	4	8	11
11	1	2	4	8	11
12	1	2	5	8	12
13	1	2	5	8	12
14	2	3	6	9	14
15	2	4	6	9	14
16	3	5	7	10	14
17	4	5	7	10	15
18	5	6	8	11	15
19	6	7	8	11	15
20	7	8	9	11	15

Pour les PNJ, on corrige les scores avec le tableau suivant:

Score de base	Score 2 actions	Score 3 actions
0	0	0
1	0	0
2	1	0
3	1	0
4	2	1
5	2	1
6	3	1
7	4	2
8	5	2
9	6	3
10	7	4
11	8	5
12	9	6
13	10	7
14	11	8
15	12	9
16	13	10
17	14	11
18	15	12
19	16	14
20	17	15

Par exemple, c'est la fête et Bang veut impressionner les anciens à la fois par ses talents de musicien et de danseur.

Sa description de ses efforts, bien qu'à demi ivre mort, est excellente et il obtient une note de 5 haut la main.

Il n'a ni la caractéristique « Musique / Chant » ni « Danse », sur sa fiche, et donc a 10 pour les deux.

Son score pour la musique serait normalement de 17, mais comme il fait deux actions on utilise la table pour deux actions et il tombe à 14.

Il en va de même pour la danse.

Les anciens sont bon public, difficulté de 8 pour la danse, mais à moitié sourds, difficulté de 12 pour le chant.

Résolution d'actions

Résultat, c'est une réussite pour la danse (14 contre 8) et pour le chant (14 contre 12): Bang a été assez doué pour faire deux choses en même temps avec succès.

7.5 Faire une action à plusieurs

Si c'est justifié (c'est à dire quand le MJ l'accepte), jusqu'à six personnages peuvent collaborer pour une seule action.

Pour ce faire on utilise une des tables suivantes, selon le nombre de personnages participants:

x2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	1	1	2	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5
1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
2	1	2	3	4	4	5	5	6	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
3	2	3	4	5	5	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7
4	3	3	4	5	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8
5	3	4	5	6	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9
6	4	4	5	6	7	8	9	9	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	11	11	10
7	4	5	6	7	7	8	9	11	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	11
8	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
9	5	6	6	7	8	9	10	11	12	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
10	5	6	7	7	8	9	10	11	13	14	15	15	15	16	16	16	16	16	15	15	15
11	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	17	17	17	17	17	17	17	17	16
12	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	18	18	18	18	18	18	18	18
13	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	18	20	20	20	20	20	19	19	19
14	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	18	20	21	21	21	21	21	21	20
15	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	18	20	21	23	22	22	22	22	22
16	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	18	20	21	22	24	24	24	24	23
17	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	18	20	21	22	24	26	25	25	25
18	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	21	22	24	25	27	27	27
19	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	21	22	24	25	27	29	28
20	5	6	7	7	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	22	23	25	27	28	30

x3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	1	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	2	1	0
1	1	2	3	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4	3	2	1
2	2	3	4	5	5	6	6	7	7	7	7	7	7	7	6	6	5	5	4	3	2
3	3	4	5	6	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	6	5	4	3
4	3	4	5	7	8	9	9	9	10	10	10	10	10	9	9	9	8	7	7	6	5
5	4	5	6	7	9	10	10	11	11	11	11	11	11	11	10	10	9	9	8	7	6
6	4	5	6	8	9	10	12	12	13	13	13	13	13	12	12	12	11	10	10	9	8
7	5	6	7	8	9	11	12	14	14	14	14	14	14	14	14	13	13	12	11	10	9
8	5	6	7	8	10	11	13	14	16	16	16	16	16	16	15	15	14	14	13	12	11
9	5	6	7	8	10	11	13	14	16	18	18	18	18	18	17	17	16	16	15	14	13
10	5	6	7	8	10	11	13	14	16	18	20	20	20	20	19	19	18	18	17	16	15
11	5	6	7	8	10	11	13	14	16	18	20	22	22	22	21	21	20	20	19	18	17
12	5	6	7	8	10	11	13	14	16	18	20	22	24	24	23	23	22	22	21	20	19
13	5	6	7	8	9	11	12	14	16	18	20	22	24	26	26	25	25	24	23	22	21
14	4	5	6	8	9	10	12	14	15	17	19	21	23	26	28	28	27	26	26	25	24
15	4	5	6	7	9	10	12	13	15	17	19	21	23	25	28	30	29	29	28	27	26
16	3	4	5	7	8	9	11	13	14	16	18	20	22	25	27	29	32	31	31	30	29
17	3	4	5	6	7	9	10	12	14	16	18	20	22	24	26	29	31	34	33	32	31
18	2	3	4	5	7	8	10	11	13	15	17	19	21	23	26	28	31	33	36	35	34
19	1	2	3	4	6	7	9	10	12	14	16	18	20	22	25	27	30	32	35	38	37
20	0	1	2	3	5	6	8	9	11	13	15	17	19	21	24	26	29	31	34	37	40

x4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	1	2	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	2	1	0	0	0
1	1	3	4	4	5	6	6	6	7	7	6	6	6	5	4	3	2	1	0	0	0
2	2	4	5	6	7	7	8	8	8	8	8	7	7	6	6	5	4	2	1	0	0
3	3	4	6	8	8	9	9	10	10	10	9	9	9	8	7	6	5	4	3	1	0
4	4	5	7	8	10	11	11	11	11	11	11	11	10	10	9	8	7	6	4	3	1
5	4	6	7	9	11	13	13	13	13	13	13	13	12	12	11	10	9	8	6	5	3
6	5	6	8	9	11	13	15	15	15	15	15	15	14	14	13	12	11	10	8	7	5
7	5	6	8	10	11	13	15	18	18	18	17	17	17	16	15	14	13	12	11	9	7
8	5	7	8	10	11	13	15	18	20	20	20	19	19	18	18	17	16	14	13	11	10
9	5	7	8	10	11	13	15	18	20	23	22	22	22	21	20	19	18	17	16	14	12
10	5	6	8	9	11	13	15	17	20	22	25	25	24	24	23	22	21	20	18	17	15
11	5	6	7	9	11	13	15	17	19	22	25	28	27	26	26	25	24	22	21	20	18
12	4	6	7	9	10	12	14	17	19	22	24	27	30	29	29	28	27	25	24	22	21
13	4	5	6	8	10	12	14	16	18	21	24	26	29	33	32	31	30	29	27	26	24
14	3	4	6	7	9	11	13	15	18	20	23	26	29	32	35	34	33	32	30	29	27
15	2	3	5	6	8	10	12	14	17	19	22	25	28	31	34	38	36	35	34	32	31
16	1	2	4	5	7	9	11	13	16	18	21	24	27	30	33	36	40	39	37	36	34
17	0	1	2	4	6	8	10	12	14	17	20	22	25	29	32	35	39	43	41	40	38
18	0	0	1	3	4	6	8	11	13	16	18	21	24	27	30	34	37	41	45	43	42
19	0	0	0	1	3	5	7	9	11	14	17	20	22	26	29	32	36	40	43	48	46
20	0	0	0	0	1	3	5	7	10	12	15	18	21	24	27	31	34	38	42	46	50

# Résolution d'actions

x5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	1	3	4	4	5	5	6	6	5	5	4	4	3	1	0	0	0	0	0	0
1	1	3	4	5	6	7	7	7	7	7	7	6	5	4	3	2	0	0	0	0	0
2	3	4	6	7	8	8	9	9	9	9	8	8	7	6	5	3	2	0	0	0	0
3	4	5	7	9	10	10	11	11	11	11	10	10	9	8	7	5	4	2	0	0	0
4	4	6	8	10	12	13	13	13	13	13	13	12	11	10	9	8	6	4	2	0	0
5	5	7	8	10	13	15	15	16	16	15	15	14	14	13	11	10	8	7	5	2	0
6	5	7	9	11	13	15	18	18	18	18	18	17	16	15	14	13	11	9	7	5	3
7	6	7	9	11	13	16	18	21	21	21	20	20	19	18	17	15	14	12	10	8	5
8	6	7	9	11	13	16	18	21	24	24	23	23	22	21	20	18	17	15	13	11	8
9	5	7	9	11	13	15	18	21	24	27	27	26	25	24	23	22	20	18	16	14	12
10	5	7	8	10	13	15	18	20	23	27	30	29	29	28	26	25	23	22	20	17	15
11	4	6	8	10	12	14	17	20	23	26	29	33	32	31	30	29	27	25	23	21	19
12	4	5	7	9	11	14	16	19	22	25	29	32	36	35	34	32	31	29	27	25	22
13	3	4	6	8	10	13	15	18	21	24	28	31	35	39	38	36	35	33	31	29	26
14	1	3	5	7	9	11	14	17	20	23	26	30	34	38	42	41	39	37	35	33	31
15	0	2	3	5	8	10	13	15	18	22	25	29	32	36	41	45	43	42	40	37	35
16	0	0	2	4	6	8	11	14	17	20	23	27	31	35	39	43	48	46	44	42	40
17	0	0	0	2	4	7	9	12	15	18	22	25	29	33	37	42	46	51	49	47	44
18	0	0	0	0	2	5	7	10	13	16	20	23	27	31	35	40	44	49	54	52	49
19	0	0	0	0	0	2	5	8	11	14	17	21	25	29	33	37	42	47	52	57	55
20	0	0	0	0	0	0	3	5	8	12	15	19	22	26	31	35	40	44	49	55	60

x6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	2	3	4	5	6	6	6	6	6	5	4	3	2	0	0	0	0	0	0	0
1	2	4	5	6	7	8	8	8	8	8	7	6	5	4	2	0	0	0	0	0	0
2	3	5	7	8	9	10	10	10	10	10	9	8	7	6	4	2	0	0	0	0	0
3	4	6	8	11	11	12	12	13	12	12	11	11	9	8	6	5	2	0	0	0	0
4	5	7	9	11	14	15	15	15	15	15	14	13	12	11	9	7	5	3	0	0	0
5	6	8	10	12	15	18	18	18	18	18	17	16	15	14	12	10	8	6	3	0	0
6	6	8	10	12	15	18	21	21	21	21	20	19	18	17	15	13	11	9	6	3	0
7	6	8	10	13	15	18	21	25	24	24	23	23	21	20	18	17	14	12	9	7	3
8	6	8	10	12	15	18	21	24	28	28	27	26	25	24	22	20	18	16	13	10	7
9	6	8	10	12	15	18	21	24	28	32	31	30	29	28	26	24	22	20	17	14	11
10	5	7	9	11	14	17	20	23	27	31	35	34	33	32	30	28	26	24	21	18	15
11	4	6	8	11	13	16	19	23	26	30	34	39	37	36	34	33	30	28	25	23	19
12	3	5	7	9	12	15	18	21	25	29	33	37	42	41	39	37	35	33	30	27	24
13	2	4	6	8	11	14	17	20	24	28	32	36	41	46	44	42	40	38	35	32	29
14	0	2	4	6	9	12	15	18	22	26	30	34	39	44	49	47	45	43	40	37	34
15	0	0	2	5	7	10	13	17	20	24	28	33	37	42	47	53	50	48	45	43	39
16	0	0	0	2	5	8	11	14	18	22	26	30	35	40	45	50	56	54	51	48	45
17	0	0	0	0	3	6	9	12	16	20	24	28	33	38	43	48	54	60	57	54	51
18	0	0	0	0	0	3	6	9	13	17	21	25	30	35	40	45	51	57	63	60	57
19	0	0	0	0	0	0	3	7	10	14	18	23	27	32	37	43	48	54	60	67	63
20	0	0	0	0	0	0	0	3	7	11	15	19	24	29	34	39	45	51	57	63	70

Le score final est celui à l'intersection de la ligne du score le plus élevé du groupe et la colonne du plus faible (ou l'inverse, le tableau est symétrique).

Notez que, lorsque les scores du group

es sont trop différents, ses membres peuvent se gêner plus qu'ils ne s'entraident.

Par exemple, Bang et Julien sont réconciliés et veulent soulever une nouvelle pierre bien plus lourde que la précédente. La difficulté est de 14.

Bang obtient un score de 13 et Julien de 9.

La case 13x9 nous donne le score final de 14, ce qui est suffisant pour soulever la pierre qu'aucun des deux n'aurait réussi à faire bouger seul.

## 8 Le combat

Dans certains jeux de rôle, se battre est un passage obligé et une partie importante des aventures. Ce n'est pas le cas dans Louarned et sachez que le système de combat est brutal: un personnage peut très bien être tué d'un seul coup de pistolet.

Il est donc dans votre intérêt d'utiliser votre tête plutôt que vos poings... et cela tombe bien car avec leurs corps de petits renards mais leur grands pouvoirs d'illusions les louarned sont bien mieux équipés pour la ruse que pour la brutalité.

Néanmoins, un combat peut arriver. Comment cela se passe-t-il?

### 8.1 Faux combat

On parle de faux combat lorsqu'il n'y a qu'un seul des deux adversaires qui attaque effectivement. Par exemple si un seul combattant possède une arme à distance et qu'ils sont séparés, l'autre n'aura d'autre choix que d'éviter les coups sans y répondre.

Les faux combats se résolvent comme une série d'actions normales: c'est l'exemple déjà présenté chapitre 7.3 avec Bang lançant une pierre sur Julien. Sauf que nous n'avons pas encore vu quelles étaient les conséquences des succès des attaques, nous y reviendrons bientôt.

Lorsque l'attaquant utilise une arme à distance trop rapide pour être esquivée, comme une arme à feu, il ne s'oppose pas à sa cible mais à la difficulté donnée par le tableau suivant:

	Moins de 5m	6m ~ 10m	11m ~ 20m	21m ~ 50m	Plus de 50m
Petite cible (lapin) mouvante	10	12	14	16	18
Moyenne cible (homme) mouvante / Petite cible (lapin) fixe	8	10	12	14	16
Grosse cible (cheval) mouvante / Moyenne cible (homme) fixe	6	8	10	12	14
Très grosse cible (éléphant) mouvante / Grosse cible (cheval) fixe	4	6	8	10	12

Le MJ peut ajouter +1 ou +2 à la difficulté de toucher un louarned transformé, son image ne correspondant pas exactement à la réalité.

## 8.2 Vrai combat

On parle de vrai combat lorsque les deux combattants tentent mutuellement de s'atteindre. Par exemple, deux louarned se battant à coups de crocs.

Encore une fois on traite le vrai combat comme une série d'actions normales dont la réussite veut dire blesser ou contrôler son adversaire.

En cas de scores égaux, les deux se blessent ou se contrôlent mutuellement.

## 8.3 Combat à plusieurs

Lorsqu'un personnage veut en attaquer plusieurs en même temps, il utilise la technique de résolution des actions multiples (chapitre 7.4).

Lorsque plusieurs personnages veulent en attaquer un seul en même temps, ils utilisent la technique de résolution des actions en groupe (chapitre 7.5), puis:

- si ils gagnent, chacun inflige des dégâts ou du contrôle à la cible;
- si la cible gagne, elle choisit un des attaquants qui sera le seul à recevoir des dégâts ou du contrôle;
- si les deux gagnent on applique les deux cas précédents.

Dans le cas d'une mêlée générale où un groupe en attaque un autre, on utilise encore la résolution des actions en groupe de chaque côté puis chaque membre de chaque groupe gagnant inflige des dégâts ou du contrôle à un membre de son choix de l'autre groupe.

Par exemple, Bang, Kii et Akira se battent contre deux bandits. Bang décide de prendre seul le bandit de gauche et Kii et Akira s'attaquent à celui de droite. Les deux bandits n'ont pas le temps de s'organiser et répondent comme ils peuvent sans chercher à se battre en équipe.

Nous avons donc deux combats. Un 1 contre 1 entre Bang et son bandit, et un 2 contre 1 entre Kii, Akira et le leur.

Bang fait un score de 14 et son bandit de 10. Bang le touche donc lui inflige des dégâts.

Kii fait un score de 11 et Akira de 8. Comme ils sont en groupe, on utilise la table d'entraide et leur score final commun est de 13. Leur bandit à aussi un score de 13, ils s'entre-touchent. Donc Kii blesse le bandit, Akira aussi, et le bandit choisit de toucher Akira.

A la fin de ce tour, l'adversaire de Bang est déjà moins vigoureux et celui de ses deux amis pratiquement inconscient.

## 8.4 *Contrôle & dégâts*

Lorsque, dans un combat, vous parvenez à toucher un adversaire vous avez deux choix:

- essayer de le maîtriser sans violence;
- lui infliger des dégâts pour le blesser ou le tuer.

La première option est ce qu'on appelle le contrôle. Chaque personnage a sur sa fiche un certain nombre de cases de contrôle, et chaque arme pouvant être utilisée pour maîtriser sans violence possède un score de contrôle.

Lorsqu'une attaque de ce type réussit, le personnage touché coche autant de cases de contrôle sur sa fiche que le score de l'arme.

Si toutes ses cases sont cochées, il est maîtrisé.

Si les deux adversaires se maîtrisent mutuellement, on décoche une case pour chacun et on continue.

Lorsque le combat est terminé, on décoche toutes les cases. Notez que le combat se termine pour un personnage quand plus personne ne se bat contre lui, ce qui veut dire que des adversaires différents peuvent se succéder sans décochage s'il n'y a aucune pause entre eux.

Par exemple, Bang joute amicalement contre Kii. Il réussit une action contre elle, comme ce n'est qu'un jeu il veut lui infliger du contrôle et non des dégâts.

Bang utilise ses crocs, qui ont un score de contrôle de 3, Kii coche donc 3 cases de contrôle sur sa fiche. Il lui en reste encore plusieurs et donc le combat continue de plus belle.

Si par contre on veut infliger des dégâts, il va falloir savoir si la réussite est normale, faible ou forte. Chaque arme possède un effet normal, un effet faible ou un effet fort. Ce peut être:

- 0, aucun effet;
- x plaies et bosses;
- x blessures légères;
- x blessure graves;
- la mort de la cible.

On applique l'effet correspondant à la réussite, l'effet des blessures et la mort seront décrits dans le prochain chapitre.

Par exemple, Bang se bat pour de bon contre Kii. Elle réussit une action contre lui et c'est une réussite normale.

Elle utilise ses crocs, qui ont une réussite faible de 2 plaies et bosses, moyenne de 4 plaies et bosses et forte de 4 blessures légères. Bang reçoit donc 4 plaies et bosses.

Les caractéristiques de chaque arme vous seront données par votre MJ.

## 9 Les dégâts et la mort

Nous avons vus dans les chapitres sur le combat qu'un personnage pouvait subir des blessures et même mourir. Examinons cela plus en détail.

Chaque personnage a sur sa fiche un certain nombre de cases de plaies et bosses, de blessures légères, et de blessures graves. Elles se cochent, toujours de gauche à droite, quand il est blessé d'une façon ou d'une autre (en combat ou sur demande du MJ, par exemple après une mauvaise chute).

Quand toutes les cases de plaies et bosses sont remplies, le personnage est assommé. S'il doit cocher une ou plusieurs autres cases de plaies et bosse, il coche une seule case de blessure légère à la place.

Quand toutes les cases de blessures légères sont remplies, le personnage est dans le commas. S'il doit cocher une ou plusieurs autres cases de blessures légères, il coche une seule case de blessure grave à la place.

Quand toutes les cases de blessures grave sont remplies, le personnage est mort.

De plus, être blessé provoque des malus. Pour chaque blessure légère ou grave, le personnage subit un malus de -1 sur ses scores pour toute action physique (sans pouvoir tomber sous 0). Ces malus sont cumulables et s'appliquent avant d'utiliser le tableau d'actions à plusieurs ou celui de scores de PNJ en cas d'actions multiples.

Par exemple, Bang à 3 blessures légères et 1 blessure grave cochées après un rude combat. Il est sérieusement handicapé par un malus de -4 sur ses scores physiques.

Les blessures, heureusement, peuvent être soignées. Il faut pour cela réussir en Biologie / Médecine, pour chaque blessure, contre la difficulté inscrite sous la case à soigner. On peut soigner les cases dans l'ordre de son choix. Selon la gravité des blessures, le MJ peut exiger l'utilisation d'un matériel médical suffisant pour accorder le soin.

De plus les plaies et bosses guérissent toute seules, la case la plus à droite pouvant être décochée tous les quart d'heure (temps du jeu), et les blessures légères de la même façon aussi mais tous les jours.

De part leur nature magique, les louarned régénèrent rapidement et sont chanceux. Il est donc très rare d'en trouver un borgne ou éclopé: ça n'arrivera pas aux joueurs.

Les louarned étant destinés à être importants, leur mort n'est pas une fin définitive

grâce à l'intervention des puissants louarned célestes.

Lorsqu'il meurt, le louarn se transforme d'abord en fantôme. Il ne peut plus interagir avec la réalité mais peut toujours parler avec les autres louarned, certaines créatures magiques, les autres fantômes, les enfants, les fous, les médiums et les êtres sous l'effet de la drogue ou de l'alcool. N'importe qui ou quoi d'autre ne le voit plus. Ils perdent tous ses pouvoirs habituels et gagne à la place, quel que soit son nombre de queues, ceux de vol et d'envahissement des rêves.

Le fantôme ne peut pas traverser un objet solide, ni certaines protections magiques (par exemple un pentacle).

S'il retrouve un louarn céleste assez puissant, le fantôme peut être réincarné. Cela peut arriver pendant la partie si le MJ le permet (en général si le personnage est mort trop tôt), ou sinon sera systématique entre deux parties.

Pour réincarner un de ses frères, le louarn céleste invoque un rayon de lune. Toutes les poussières en suspension commencent à bouger et à s'agglutiner en grains de lumière, puis en quelques minutes en une forme de renard. Le fantôme est aspiré et dissolu dans le rayon. Lorsque la lumière disparaît, reste à sa place un renard identique à celui qui est mort, qui prends sa première respiration et revient à lui comme s'il se réveillait d'un long sommeil réparateur.

La réincarnation est typiquement une bonne raison pour une fête en famille.

## 10 *Faire évoluer son louarn*

### 10.1 *Gagner des queues*

Sur votre fiche de personnage vous trouverez des cercles de cases à cocher en points de mission et de karma.

Les points de mission se cochent à chaque fois que vous réussissez une mission donnée par un puissant louarn céleste.

Les points de karma se cochent en faisant une action importante liée à un de vos deux auspices. Par exemple Bang, qui a l'auspice protection peut en gagner un en risquant sa vie pour protéger un plus faible que lui. Comme le MJ ne peut pas se souvenir de tous les auspices lorsque vous êtes de nombreux joueurs, il ne donnera pas les points de karma spontanément: c'est à vous d'en demander un quand vous pensez le mériter. Lui déterminera si c'est effectivement approprié, l'action devant être suffisamment difficile, adroite, ou dangereuse pour être exceptionnelle.

Lorsque vous gagnez un point de karma, ajoutez le aussi à votre score de karma non dépensé, nous verrons plus tard à quoi il sert.

Lorsque toutes les cases d'un cercle sont cochées vous gagnez une queue, dont vous marquerez le numéro au milieu du cercle. Elle apparaît en poussant, par à-coups et à vue d'oeil, en quelques secondes. Vous mettrez à jour la liste de vos pouvoirs en utilisant la table des queues (chapitre 2.2).

Il n'est pas possible de commencer à remplir un cercle avant d'avoir fini le précédent. Ainsi, par exemple, si vous avez tous vos points de karma pour la troisième queue mais pas encore les points de mission vous ne pouvez plus gagner de karma. Et inversement pour les points de mission.

Gagner une queue est typiquement une bonne raison pour une fête en famille.

### 10.2 *Apprendre la magie*

En plus de leurs pouvoirs habituels, les louarned pratiquent diverses formes de magie: le feng shui, le mahjong, les mandalas et la calligraphie. Les arbres de magie sur votre fiche de personnage listent les techniques possibles. Pour les apprendre il faut un minimum de puissance magique et par conséquent les PJ n'en connaissent aucune lorsqu'ils viennent d'être créés.

On apprend les techniques en consommant les points karma non dépensé de sa fiche de personnage. Chaque point permet d'entourer, et de gagner, une technique de l'arbre à condition soit:

- que ce soit la racine de l'arbre;
- toutes les techniques précédentes, reliées à celle ci par une flèche venant de la gauche, soient déjà possédées.

Notez que vous ne pourrez pas apprendre toutes les techniques (il y en a 36 et vous aurez au plus 18 points de karma à dépenser), un choix judicieux est donc important.

Il ne suffit pas de claquer des doigts pour apprendre la technique mais il faut passer quelques jours à l'étudier auprès d'un maître. On ne peut donc le faire que si les circonstances le permettent pendant une aventure, ou entre deux aventures.

Les chapitre 11 à 11.4 décrivent précisément chaque école de magie et chaque technique.

### 10.3 Devenir un louarn céleste

Vous avez sur votre fiche de personnage un certain nombre de cases de Karma céleste.

Vous gagnez un point à cocher lorsque vous terminez une mission donnée par un puissant louarn céleste de façon satisfaisante pour eux.

Vous perdez un point à décocher lorsque vous terminez une mission donnée par un puissant louarn céleste de façon non satisfaisante pour eux.

Les critères de satisfaction des louarn célestes sont:

- Réussir la mission;
- Ne pas faire de mal aux innocents;
- Ne pas abandonner les faibles dans le besoin;
- Ne pas détruire ce qui est beau sauf si c'est inévitable pour respecter les règles précédentes;
- Être fidèle à ses compagnons de mission sauf si c'est inévitable pour respecter les règles précédentes;
- Faire votre possible pour que vos compagnons de mission respectent les règles précédentes.

Lorsque toutes les cases sont cochées, vous êtes un candidat possible au rang de louarn céleste de bas niveau. N'importe quel louarn céleste peut vous transformer en l'un des leurs en soufflant sur votre museau, ce qui change instantanément la couleur de votre fourrure comme de l'encre tombant dans l'eau.

En acceptant de devenir un céleste vous vous engagez à faire de votre mieux pour remplir chaque mission pour Inari de façon satisfaisante, sans jamais vous défiler. C'est un choix important qui implique un certain sens de l'honneur et n'est pas toujours facile, alors que les avantages sont faibles à part le côté honorifique de la position, ne le prenez donc pas à la légère: vous pouvez décider de rester un louarn normal si ça correspond mieux à votre caractère ou vos envies.

Un louarn céleste de bas niveau à les pouvoirs suivants, pensez à les ajouter sur votre fiche:

- souffle céleste, qui permet de transformer un autre louarn ayant suffisamment de karma céleste en céleste;
- appel céleste, qui permet d'appeler tous les louarn des environs à quelques

kilomètres à la ronde (sans les \_obliger\_ à venir);

- empathie céleste, qui permet de recevoir des messages télépathiques provenant des puissants louarn célestes;

- détection du karma brisé, qui permet de ressentir les innocents dans la douleur, les faibles dans le besoin et la beauté en danger lorsqu'il les voit (le pouvoir sent juste une faille dans les flux de karma mais ne précise pas de quelle catégorie il s'agit);

- don céleste, qui permet de donner à un autre louarn moins puissant le pouvoir qu'il aurait s'il avait plus de queues pour le temps de la mission (le nombre maximum de queues étant celui du céleste).

En tant que joueur, vous vous engagez à jouer le jeu en créant un louarn céleste. Si malgré tout vous ne respectez pas les règles et vous perdez tous vos points de karma céleste, ou sur décision du MJ, vous pouvez devenir un renégat. Votre tête sera alors mise à prix et n'espérez plus obtenir de résurrection.

Devenir céleste est typiquement une bonne raison pour une fête en famille.

Note au MJ:

Ne pas hésiter à utiliser le don céleste du louarn donneur de mission pour équilibrer une équipe disparate ou donner un coup de pouce à une équipe qui peine sur sa mission.

## 11 La magie

Il existe toutes sortes de magies. La louarn est basée sur le contrôle des flux d'énergie par les formes. Elle emploie des techniques connues par les humains, mais dont ils ont une maîtrise si faible qu'ils ne les considèrent normalement même pas comme magiques...

### 11.1 Le feng shui

Le feng shui est l'art d'arranger un lieu pour y favoriser les flux d'énergie, les louarned l'emploient pour modifier les propriétés de l'endroit. Un maître du feng shui est capable d'obtenir de grand effets juste en déplaçant le bon objet au bon endroit. Le plus grand lieu qu'on peut traiter est de la taille d'un terrain de football et on peut appliquer plusieurs effets au même endroit.

Une des limites de cet art magique est que si le lieu est dérangé, l'effet est annulé.

Ressentir les énergies du feng shui (Ressentir énergies):

Permet à l'utilisateur de sentir le feng shui d'un lieu. A part reconnaître le travail d'un autre pratiquant cette capacité n'a pas d'utilité pratique mais elle est nécessaire pour aller plus loin.

Silence (Silence):

Le lieu traité devient complètement silencieux, quelles que soient les sources sonores qui s'y trouvent. On ne peut plus, par exemple, y parler.

Lieu positif (Lieu positif):

Le lieu traité devient un flux d'énergies positives. Les plantes y poussent et les animaux y sont fertiles. On y est bien et les maladies y sont rares et guérissent rapidement.

Havre de paix (Havre de paix):

Tous ceux dans le lieu traité qui savent ressentir les énergies du feng shui sont alertés lorsqu'un danger quelconque s'apprête à y pénétrer.

Attirer les insectes (Attirer insectes):

Les insectes du choix du pratiquant sont attirés sur le lieu traité. Par exemple des nuées de lucioles pour s'éclairer la nuit. Les insectes ne sont pas invoqués mais doivent exister dans les environs. Par exemple attirer des mygales sera un échec en Bretagne.

Lieu négatif (Lieu négatif):

Le lieu traité devient un flux d'énergie négatives. Les plantes y meurent et les animaux n'y sont plus fertiles. On s'y sent mal et les maladies y sont fréquentes et guérissent difficilement.

Maudire ainsi un beau lieu va à l'encontre de la règle de protéger la beauté des

louarned célestes.

Repousser les créatures sauvages (Repousser sauvages):

Les animaux sauvages se refusent violemment à pénétrer dans le lieu traité. Cela fonctionne aussi sur les chiens, même domestiques.

Créer un portail féerique (Créer portail):

Le lieu traité se dédouble en un lieu réel et sa copie féerique. C'est une sorte de bulle parallèle: si on y entre par le lieu choisit par le pratiquant on se retrouve dans la copie féerique, sinon dans le lieu réel. Si on sort du lieu féerique par n'importe où on retourne dans la réalité. Ceux d'un des deux lieux ne se voient pas les uns les autres. Du point de vue de quelqu'un du monde réel, ceux qui rentrent en féerie disparaissent. Du point de vue de quelqu'un en féerie, ceux qui en sortent disparaissent et le reste du monde hors des limites du lieu est désert. Il est éventuellement possible de trouver le portail d'entrée en pistant ou en entendant ce qui se trouve derrière.

Maître du feng shui (Maître du feng shui):

Le maître du feng shui est capable de « graver » les flux d'énergie en position après les avoir installés: ainsi si le lieu est dérangé, l'effet est maintenu malgré tout.

## 11.2 *Le mahjong*

Le mahjong est un jeu consistant à enlever des pièces empilées, par paires identiques, à condition que leurs bords latéraux soient libres, les louarned en ont fait un art divinatoire. Un maître du mahjong joue, en quelques secondes, en révoquant les pièces enlevées jusqu'à ce qu'aucune pièce ne puisse plus être retirée et lis alors dans celles qui restent.

Une des limites du mahjong est que c'est une technique aléatoire, qui échoue souvent: toutes les pièces sont alors révoquées sans résultat et il faut attendre un peu pour recommencer.

invoquer les pièces de mahjong magiques (Invoquer pièces):

Permet d'invoquer les pièces de mahjong nécessaires à la pratique des autres techniques. Cette action est instantanée mais il faut attendre 15 minutes pour pouvoir la réaliser si les pièces précédentes viennent d'être révoquées.

Recherche d'amis (Recherche amis):

Le MJ tire à pile ou face sans donner le résultat au joueur.

En cas de succès, permet au pratiquant de deviner où se trouve celui qu'il connaît et considère comme un ami le plus proche hormis ceux qu'il peut voir, dans un rayon d'un kilomètre environ. Ne l'identifie pas.

En cas d'échec, ne trouve jamais rien.

Détecter les ressources précieuses (Détecter précieux):

Le MJ tire à pile ou face sans donner le résultat au joueur.

Permet de détecter, au choix, l'eau, un métal précieux, une pierre précieuse ou le pétrole dans un rayon d'une centaine de mètres.

En cas d'échec, ne trouve jamais rien.

Détecter le mensonge (Détecter mensonge):

Le MJ tire à pile ou face en donnant le résultat au joueur.

Crée une pile de pièces de mahjong qui s'écroule toute seule si un mensonge est proféré par qui que ce soit à porté d'oreilles.

En cas d'échec, toutes les pièces sont révoquées sans obtenir de pile.

Recherche d'ennemis (Recherche ennemis):

Le MJ tire à pile ou face sans donner le résultat au joueur.

## La magie

Permet au pratiquant de deviner où se trouve celui qu'il connaît et considère comme un ennemi le plus proche hormis ceux qu'il peut voir, dans un rayon d'un kilomètre environ. Ne l'identifie pas.

En cas d'échec, ne trouve jamais rien.

Pièce espionne (Pièce espionne):

Le MJ tire à pile ou face en donnant le résultat au joueur.

Crée deux pièces, une espionne et une d'écoute. Quand on met la pièce d'écoute dans sa bouche, on entend ce qu'on entendrait si on était à la place de la pièce espionne.

En cas d'échec, toutes les pièces sont révoquées.

Détecter l'origine (Détecter origine):

Le MJ tire à pile ou face en donnant le résultat au joueur.

Permet de deviner où se trouvait l'objet ou la créature qu'on a en face de soit pendant les 30 minutes précédentes.

En cas d'échec, on ne devine rien.

Lire le passé (Lire le passé):

Le MJ tire à pile ou face en donnant le résultat au joueur.

Permet de voir les 30 minutes précédentes du passé de la créature qu'on a en face de soit comme si on avait été à sa place.

En cas d'échec, on ne voit rien.

Maître du mahjong (Maître du mahjong):

Le maître de mahjong parvient toujours à un résultat. Il n'a besoin de tirer au sort pour aucune des techniques.

## 11.3 Les mandalas

Les mandalas sont des tracés complexes à base de sable coloré, les louarned les utilisent pour leur pouvoirs protecteurs. Un maître en mandalas trace puis détruit ensuite son ouvrage pour en libérer la magie.

Une des limites des mandalas est le temps qu'il faut pour les réaliser.

Invoquer le sable magique (Invoquer sable):

Permet d'invoquer à volonté le sable coloré magique nécessaire au tracé de mandalas là où on le désire, et de les tracer à une vitesse surhumaine et avec précision.

Mandala du sable mouvant (Sables mouvants):

Crée, en quelques minutes, un mandala carré de deux mètres de côté. Il devient invisible, puis la première créature qui y passe est capturée par des sables mouvants... quel que soit la nature du sol du lieu. La créature est considérée comme maîtrisée pour quelques minutes, puis elle est libérée et le mandala détruit.

Mandala cachette secrète (Cachette):

Crée, en quelques minutes, un mandala rond de cinquante centimètres de diamètre. Il devient invisible. On peut enfoncer un objet de la taille d'un gros sac qui disparaîtra entièrement dedans. Bien que rien ne soit alors visible, on peut enfoncer la main à nouveau dans le mandala pour récupérer l'objet. Le mandala est alors détruit. Un être vivant ne peut pas être caché de cette façon, il reste bloqué à l'entrée.

Mandala de Babel (Babel):

Crée, en quelques minutes, un mandala carré de deux mètres de côté. Tous ceux qui se tiennent debout dessus parlent l'ancienne langue de Babel et se comprennent entre eux sans être compréhensibles pour ceux du dehors. Lorsque plus personne ne se tiens sur le mandala, il est détruit.

Mandala de tempête de sable (Tempête de sable):

Crée, en quelques minutes, un mandala rond de un mètre de diamètre. Lorsqu'on le détruit en soufflant dessus, une tempête de sable se lève, diminuant considérablement toute visibilité dans un rayon de cent mètres environs pour une heure.

Ouvrir un portail féérique (Ouvrir portails):

Ouvre, en quelques heures, un portail vers un lieu féérique existant à proximité. Le

mandala, un carré aux motifs internes extrêmement complexes, et son portail sont détruits en une journée.

**Mandala de protection magique (Protection magique):**

Crée, en quelques heures, un mandala hexagonal de deux mètres de rayon dans lequel on est à l'abris de toute attaque magique grâce à une bulle invisible de protection. Aucune créature magique (louarned inclus) ne peut y entrer, lorsqu'il n'est pas vide, sans être invité à l'intérieur par ceux qui s'y trouvent. Lorsque plus personne ne se tiens sur le mandala, il est détruit.

Il peut être tracé au dessus d'un mandala de protection physique pour cumuler les deux effets mais alors la destruction du physique entraîne celle du magique.

**Mandala de protection physique (Protection physique):**

Crée, en quelques minutes, un mandala hexagonal de deux mètres de rayon dans lequel on est à l'abris de toute attaque physique grâce à une bulle invisible de protection. Personne ne peut y entrer, lorsqu'il n'est pas vide, sans être invité à l'intérieur par ceux qui s'y trouvent. Lorsque plus personne ne se tiens sur le mandala ou s'il subit plus de 20 blessures graves ou 2 mortelles (il est insensible aux dégâts plus légers), il est détruit. Si le mandala est détruit par encore plus de dégâts (par exemple lors d'une explosion), il protège malgré tout complètement son contenus.

**Maître en mandalas (Maître en mandalas):**

Le maître de mandala trace plus vite que n'importe qui. Les durées en heures deviennent en minutes et celles en minutes en secondes.

## 11.4 La calligraphie

La calligraphie est l'art de tracer de belles lettres, les louarned s'en servent pour produire de puissants sortilèges « prêts à lancer » que même un non-initié pourra ensuite utiliser. Un maître calligraphe trace ses glyphes sur une pièce de papier, le papier ainsi enchanté peut alors servir à n'importe quel moment sans manipulations complexe ni pouvoir spéciaux de l'utilisateur.

Une des limites de la calligraphie est que le pratiquant ne peut créer qu'un nombre limité de papiers enchantés à la fois et au prix d'un gros effort.

**Invoker le papier, l'encre et le pinceau magiques (Invoker papier):**

Permet d'invoker les éléments nécessaires à la calligraphie magique. Pour y arriver, le pratiquant doit être en pleine forme (généralement, dormir avant) et méditer pendant une heure ou deux. Il ne peut invoker que 5 feuilles de papier à la fois. S'il le désire, il peut révoquer à volonté ces feuilles quel que soit l'endroit où elles se trouvent (par exemple pour en créer de nouvelles ou après qu'on les lui ai volées).

**Glyphe d'appel lointain (Glyphe d'appel):**

Lorsque le glyphe est déchiré en deux et que deux personnes en gardent chacun un morceau, celui qui a le plus gros peut appeler celui qui a le plus petit. Aucun message n'est transmis, juste le fait d'être appelé, mais celui qui a le petit morceau sait alors immédiatement où se trouve l'autre.

**Glyphe de l'épée (Glyphe de l'épée):**

Utilisé comme un couteau pour frapper une cible, ce glyphe tranche tout de la pierre à l'acier. Étant un glyphe bénéfique, il est en revanche inutile contre les êtres vivants. Après avoir été utilisé une première fois, il se désintègre en quelques secondes.

**Glyphe de verrouillage (Glyphe de verrouillage):**

Placé sur une porte ou un coffre, même dépourvu de serrure, ou sur un noeud en prononçant un mot ce glyphe le verrouille et disparaît. Il n'est plus possible de l'ouvrir ou le dénouer que par destruction ou en prononçant le mot à nouveau pour annuler le sort.

**Glyphe de pistage (Glyphe de pistage):**

Le pratiquant est capable de localiser ce glyphe où qu'il se trouve.

## La magie

### Boule de papier (Boule de papier):

Froissé en boule et jeté, ce glyphe se transforme en boule de feu, de glace ou d'électricité au choix du lanceur. La boule de feu peut en allumer une, celle de glace gèler un petit volume d'eau et celle d'électricité alimenter un artefact pour quelques minutes. Les trois provoquent 5 blessures légères en effet faible, 5 blessures graves en effet normal et la mort en effet fort (voir chapitre 8-4).

### Glyphe de certitude (Glyphe de certitude):

Posé sur le front de la cible pendant son sommeil, ce glyphe disparaît en implantant une certitude au choix de l'utilisateur dans son esprit. La certitude doit porter sur un fait et non un jugement et ne peut concerner la mort (par exemple Julien m'a volé de l'argent est possible, pas Julien est un voleur ou Julien a tué mon chien).

### Glyphe de soin (Glyphe de soin):

Avalé par un blessé, ce glyphe soigne 5 blessures graves, 5 blessures légères et 5 plaies et bosses.

### Maître calligraphe (Maître calligraphe):

Le maître calligraphe est capable d'invoquer 10 feuilles de papier magique à la fois au lieu de 5.

## 12 Les autres créatures magiques

Les louarned ne sont évidemment pas les seules créatures magiques en Bretagne. Comme leurs jeunes, trop concentrés sur les humains et leurs congénères et encore inexpérimentés ne les connaissent que superficiellement, vous ne trouverez ici qu'une brève description de chacun. Vous en apprendrez plus en jouant (ou en lisant le manuel du MJ)...

Certaines espèces ont migré loin de leur terre d'origine. D'autres locales ont disparu ou sont parti ailleurs. Vous ne retrouverez donc pas exactement le bestiaire Breton traditionnel tel qu'il est décrit dans les contes et légendes.

Voici les plus communes:

L'Ankou:

Un humain habillé de noir armé d'une faux et censé être le messager de la mort. A éviter.

Les bisclaverets (loup garous):

Des hommes qui chaque nuit se transforment en monstres mi homme mi loup. Ardents défenseurs de la nature et fort respectables.

Les croque-mitaines:

Des monstres dont on ignore l'aspect... mais connus pour être de dangereux prédateurs.

Les dragons:

Puissants et pleins de sagesse mais peu enclins à se mêler aux affaires du monde. Ils rappellent un peu les louarned célestes.

Les goules:

Des mort-vivants qui se nourrissent de cadavres... et occasionnellement des vivants qu'ils arrivent à attraper. Des créatures très primitives et sauvages.

Les korrigans:

Des nains cornus très amateurs de musique. Farceurs, bon vivants, sans foi ni loi: de bons amis des louarned.

Les lémuriens:

Des créatures filiformes et grisâtres au grands yeux noirs venus tout droit de l'espace. Aiment un peu trop expérimenter sur les animaux.

Les Marie Morgane (sirènes):

De belles humanoïdes... mais anthropophages et traîtresses. Cruelles et peu fiables.

Les revenants:

Les fantômes qui n'ont pas fini leur voyage dans l'au delà et restent sur terre pour y finir quelque chose.

Les trolls:

Des sortes d'humains des cavernes, en plus laids. Vénèrent tout un tas de divinités et de créatures.

## 13 *Le Sommeil sans Rêve*

Après une première vague à l'époque de la compagnie des Indes, le gros des louarned arrive en Bretagne lors de la révolution industrielle. La première génération autochtone de cette seconde vague arrivera à maturité vers les années 50.

Nous sommes alors au lendemain de la seconde guerre mondiale, certains y ont participé ou ont été résistants.

Après des années de privation et de destruction, on manque de logement et on vie empilés les uns sur les autres dans des maisons vétustes, souvent sans eau courante... ça ne durera pas: on est en pleine reconstruction et on entame les 30 glorieuses, une période de prospérité économique et d'explosion du pouvoir d'achat.

La mode et aux rondeurs et on mange enfin à sa faim. De nouveaux matériaux se démocratisent, tel le plastique qui marquera le design de l'époque.

La libération de la femme et la révolution sexuelle sont en marche, même s'il reste encore du travail à accomplir: on n'a pas encore d'écoles mixtes et la femme doit encore avant tout s'occuper du foyer, des enfants et de la cuisine même si elle travaille de plus en plus.

On tente de démocratiser les loisirs et la culture avec les scouts, les maisons des jeunes et de la culture et autres clubs de vacances. En plus des yéyés et des blousons noirs, en Bretagne c'est le grand retours de la langue bretonne et des cercles de danse et de musique celtique... où l'on croise facilement des indépendantistes en mal de recrutement.

Pour les jeunes, c'est le temps des minets (premières victimes des nouvelles marques de prêt à porter), des copains au café près des flippers et baby-foots, des surprises parties et du twist... pour se changer les idées à côté d'une éducation autoritaire à l'ancienne.

Ils ont aussi le cinéma américain, les BD bon marché et satyriques, les péplums et films de cape et d'épée, la littérature policière, SF et fantastique et du catch entre héros et méchants masqués, choses qui émerveillent l'imagination louarn.

L'automobile, en particulier avec la fameuse DS, et l'équipement électroménager se développent et la télévision naît. Cette dernière est encore rare, en noir et blanc et à une seule chaîne: c'est surtout la radio qu'on écoute encore en famille le soir après le dîner.

Le premier chien vole dans l'espace, la première bombe atomique à été larguée sur une ville, et on entre dans l'ère de la société de loisirs et de consommation: tout semble possible.

C'est un âge d'or pour les louarned, pleine de changements passionnants et d'opportunités.

Vous ne jouerez pourtant pas à cette époque car une grande catastrophe va en balayer brutalement les louarned: l'épidémie de Sommeil sans Rêve.

Il existe de nombreuses théories quand à la façon dont le monde fonctionne: la vérité c'est qu'il fait ce qu'on lui dit de faire. Très démocratique, l'univers s'ajuste aux attentes du plus grand nombre, aux croyances dominantes. Hors, alors qu'on enseigne la science dans les écoles et que la plupart des gens ne croient plus aux contes de fées, la magie n'est plus à la mode.

Le basculement a commencé avec l'industrialisation il y a environ un siècle: premier signe de l'affaiblissement de la magie, elle nécessite maintenant d'y croire pour fonctionner et est perturbée par les incrédules. D'entières dynasties de magiciens vont y perdre leur pouvoir. Et puis un beau jour, on tombe pour de bon dans une ère technologique.

Soudain les créatures magiques n'ont plus leur place dans ce monde. Elle vont progressivement sombrer dans la léthargie, puis un profond sommeil... puis disparaître dans un nuage de fumée. Toutes jusqu'à la dernière. L'épidémie durera une dizaine d'année avant de terminer son travail d'éradication et tous les êtres enchantés la verront détruire leurs civilisations, consternés mais impuissants: ils sont maintenant « illégaux » selon les nouvelles lois de la nature.

Les PJ, comme tous les autres n'y échapperont pas.

Ce n'est pourtant, heureusement, pas la fin de l'histoire... mais la suite, le grand retours de la magie et de ses créatures, vous ne la connaîtrez qu'en jouant votre première partie (ou en lisant le manuel du MJ).