



Les Arkhous



Continent: Xethalis
Pays: Falco, Steppes de glaces
Capitale: Aucune
Religion: Matrul et Fenraël (totémique)
Politique: Tribale
Langue: Commune

Espérance de vie: 50 ans
Taille moyenne: Grand humanoide (1m70-2m)
Couleur de peau: Blanche




Le peuple et leurs traditions

Les arkhovs forment un peuple nordique et nomade, ne connaissant que la cruauté du monde sauvage et le mordant du froid. Ils n'ont pas de système politique clair établi mais plutôt une simple hiérarchie à l'image des loups, qu'ils vénèrent. Il existe plusieurs clans Arkhov qui, en général, restent en paix et ne s'affrontent qu'en cas d'affront terrible envers l'un des clans. Ils demeurent pourtant très impulsifs et leur sang chaud réclame continuellement de l'action et des combats, c'est pourquoi la tradition veut que chaque année les clans se rassemblent pour des jeux dans les steppes gelées : chasse, combats, artisanat... Là est leurs principaux domaines de compétition et c'est pour eux un moyen d'éviter la tentation d'attaquer d'autres terres, d'autres peuples. C'est pourquoi, malgré leur tempérament sauvage, ils restent cloîtrés sur leurs terres, demeurant le plus pacifique possible. Leur quotidien se réduit donc à la chasse, la traversée des steppes et le développement de leurs glyphes. Ces marques sont d'ailleurs leurs traits de distinction.

Les arkhovs sont des gens très fermés. Ils ne sortent pas de leurs terres et sont très méfiants envers ceux qui y viennent. Leurs mœurs veulent que les Arkhovs ne doivent pas sortir des plaines sous peine de ne plus pouvoir revenir chez eux. Les seules exceptions sont les limites avec Falco pour faire du troc avec quelques marchands itinérants. Oui, car les arkhovs ne connaissent pas le système d'argent. Ils font tout sous forme d'échanges de matériel ou de services. Ils ont également le droit de quitter les terres pour les rassemblements de chamans extérieurs. Le chaman s'en va donc temporairement du clan, le confiant à son apprenti, et reste accompagné de quelques suivants et guerriers pour les longs voyages jusqu'aux lieux de rendez-vous.

Lorsqu'un arkhov commet une grave faute ou qu'il désire quitter le clan pour découvrir le monde, il se voit imposer le « Path » : le glyphe du banni. Elle montre à tout arkhov que l'individu n'est plus le bienvenu sur les terres de ses ancêtres et appartient désormais au monde extérieur. Un arkhov banni qui reviendrait chez lui risque la peine de mort. Les arkhovs bannis ne reçoivent plus aucuns glyphes après celle-ci.





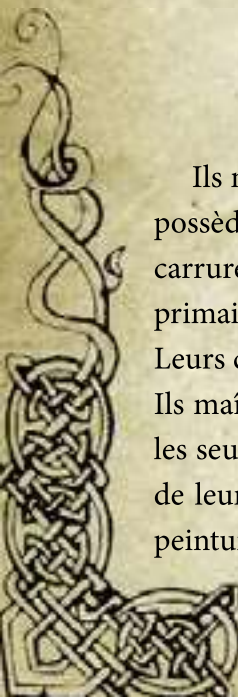
S'organisation d'un clan

Un clan comporte tout d'abord deux personnages clés : le chef de clan, Dräk et le chaman : Sharm. Ce sont des titres accordés à ces individus, ceux-ci perdent leur prénom au profit de leur nouveau statut.

Le **Dräk** se charge de la gérance du clan, des décisions importantes telles que les destinations du clan, les conflits... Il peut être secondé par le conseil des anciens, les quatre patriarches et matriarches du clan, pour tout ce qui concerne les décisions de justice au sein du clan, la sélection des membres du clan qui iront aux interclans ou même sur une demande de guerre. Dans tous les cas il aura le dernier mot au sein du conseil, sauf si le chaman impose son véto.

Sharm est le seul qui peut tenir tête au Dräk. Décisionnaire important car il a accès à l'avis des totems et des ancêtres, il a un poids considérable au sein du clan. De plus, c'est lui qui soigne et remet sur pied grâce à ses baumes et encens. Il ne pratique pas de magie à proprement parlé, sinon le chamanisme. Toute autre magie est très mal vue dans cette civilisation ! Le sharm soigne donc, raconte les mythes et légendes autour du feu, aide aux décisions et accompagne le clan lors des interclans. C'est également lui - et lui seul ! - qui accorde les glyphes aux arkhovs. Seuls les chamans de ce peuple savent comment faire un glyphe. C'est le secret le mieux gardé des arkhovs.

L'instruction, autre que religieuse, qui se fait par le Sharm, est donné par les adultes et adolescents arkhovs. Les enfants sont entraînés en groupe par leurs aînés suivant les capacités de chacun et leur reconnaissance lors des jeux. Tous apprennent les bases dans le combat et l'artisanat mais ils pourront se spécialiser pour, plus tard, enseigner aux jeunes à leur tour. Sinon les rôles sont plutôt bien répartis au sein d'un clan. La chasse se fait sous forme de duo ou trio qui partent chaque jour (en général 2 à 3 groupe est envoyé par jour, et ils reviennent au bout de 2 à 3 jours, avec proie ou non). Chacun connaît sa place et c'est sans conflits que tout cela se déroule car chacun sait que de cela dépend la survie du clan.



S leurs pouvoirs

Ils n'ont pas de pouvoirs en particulier et la magie est un concept qui leur est inconnu, bien qu'ils possèdent des chamans aux pouvoirs occultes basiques. Leur plus grand atout est leur grande carrure naturelle, qui induit une force physique impressionnante. Ils sont également dotés d'instincts primaires particulièrement développés ce qui les aide quotidiennement à la chasse et au combat. Leurs chamans sont les seuls à être capable de procurer des soins ou à guérir les maux de leurs clans. Ils maîtrisent l'art du poison et des baumes mais leurs connaissances ne vont pas au-delà. Ce sont les seuls individus d'Algaroth connaissant le pouvoir résidant dans les marques que portent les gens de leur peuple. Ces glyphes sont des marques sous forme de cicatrices (souvent recouvertes d'une peinture de couleur) qui s'étendent sur leur corps. Chaque ensemble de glyphes est unique d'une

personne à l'autre, et c'est le chaman du clan qui les attribue à l'individu aux différents stades de leur éducation. Ces glyphes leur confèrent une vitalité hors du commun et cela permet de montrer à tous que l'on est digne de son clan, et quels exploits ont été réalisés car pour ce peuple les runes sont l'histoire de l'individu : elles racontent son passé, et influencent sur son avenir.

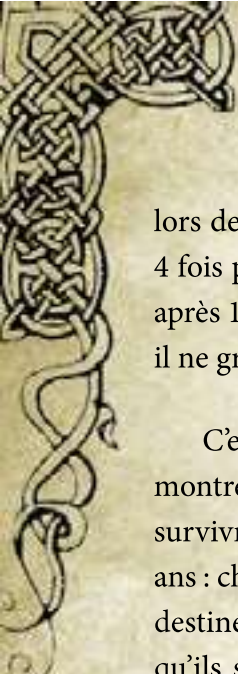


Leur équipement

Les Arkhavs sont des individus qui vivent de la chasse et de la tannerie, le travail du métal leur est donc quasiment inconnu (ils se procurent leurs armes en métal auprès de marchands ou d'autres civilisations, sinon leurs armes sont faites de bois et d'os). De ce fait, leurs rares éléments d'armures sont faits de cuir souple ou durci, ainsi que d'os, mais en aucun élément de métal. Leurs vêtements ne sont que peaux, fourrures et tissus, car oui le tissu est un élément qu'ils maîtrisent aussi à merveille (la couture est un art auquel ils sont habitués à force de conception de vêtements mais aussi de Yourtes en peau), mais les éléments d'armure ne sont pas le moyen le plus courant qu'ils utilisent pour se protéger mais plutôt les glyphes runiques.

L'éducation des Arkhavs

En général les Arkhavs ne naissent qu'à partir du printemps car il est dur pour un nouveau-né de survivre durant l'hiver, c'est pourquoi ce peuple ne permet pas à sa descendance de naître durant une saison aussi cruelle : ceci est signe de malheur et mauvaise fortune. Heureusement pour eux, leur croissance infantile est particulièrement rapide : alors qu'un bébé normal ne serait pas capable de marcher correctement avant sa deuxième ou troisième année, les enfants Arkhavs en sont capables au bout de 9 mois. Ils atteignent également un langage plus ou moins correct après dix-huit mois. Cette précocité leur permet d'être prêt à surmonter leur premier hiver, et pourtant plus du quart des jeunes enfants n'y survivront pas. En effet, leur métabolisme de croissance très spécifique fait qu'une mère enceinte n'aura pas de gros ventre avant son 7ème mois, de manière à ne pas être un poids pour le clan

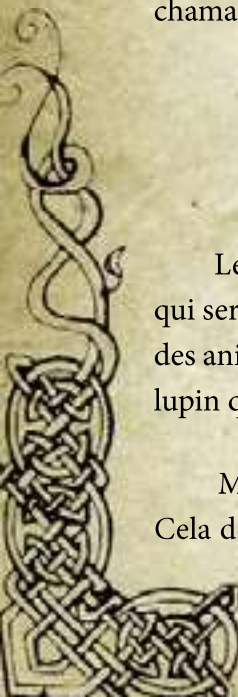


lors des longs voyages, et la croissance de l'enfant est extrêmement rapide. Un jeune arkhov grandit 4 fois plus vite lors de sa première année de vie, atteignant la carrure d'un enfant normal de 3-4 ans après 10 mois. Celui-ci grandira jusqu'à ses deux ans pour atteindre la taille d'un enfant de 5 ans, puis il ne grandira plus avant ses 5 ans pour reprendre une croissance normale.

C'est après ce premier hiver que les jeunes nordiques acquièrent leur premier glyphe : « Rahn ». Elle montre que l'enfant est digne de demeurer dans le clan et qu'il possède la résistance nécessaire pour survivre. L'enfant apprend donc les rudiments de la chasse, de la couture et du combat jusqu'à ses 16 ans : chaque exploits ou compétence octroie le droit de porter une nouvelle rune, chacune à une place destinée mais de forme unique et spécifique à l'individu. Tous les enfants sont traités de façon égales, qu'ils soient filles ou garçons, la distinction des deux sexes n'est d'ailleurs quasiment pas présente dans cette société. Les femmes chassent autant que les hommes, et eux sont aussi compétents dans la couture que le sexe opposé. Côté combat ; les deux se valent sans problèmes.

A 16 ans, l'enfant atteint l'âge mûr et acquiert son glyphe « Jord ». C'est à partir de ce moment-là qu'il obtient le droit de participer aux jeux entre clans ou, si il le souhaite, peut s'en aller pour découvrir d'autres horizons, cependant, il se verra attribuer la rune des bannis et ne pourra plus jamais revenir. Ceux qui décident de rester auprès du clan continueront à s'épanouir et à protéger les leurs.

Il faut bien comprendre que les Arkhavs sont des êtres primitifs mais pas pour autant idiots ! Ils vivent de façon traditionnelle dans un milieu hostile, et de ce fait ne peuvent développer des villes et une société fixe comme les autres civilisations, mais leur survie jusqu'à présent montre bien à quel point ils sont capables de s'adapter à ce genre de conditions difficiles. Ils peuvent très bien accéder à des métiers plus prestigieux lorsqu'ils quittent leur clan pour rejoindre la civilisation sédentaire : médecin, alchimiste, herboriste... Leurs capacités intellectuelles sont loin d'être moindre et ceux qui le pensent le regretteront sous peu. Cependant, au sein du clan, il n'y a pas de métier monétaire, commercial ou littéraire. Après tout cette civilisation ne connaît ni argent ni même les écrits. Autrement dit les arkhovs n'ont pas de langue écrite, d'écrits, ou même d'archives. Tout se transmet par la parole et les messages entre clans se fait par messenger réel qui parcourt les plaines souvent sur monture pour passer le mot de vive voix. Les anciennes histoires sont comptées en général par le chaman.



leur religion

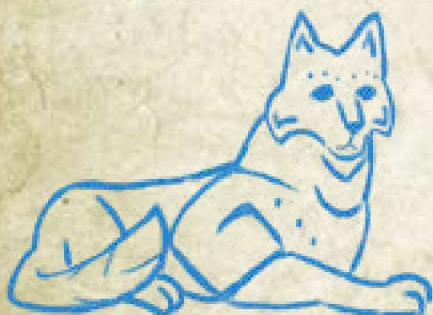
Les Arkhovs n'ont pas de religion très complexe mais ils croient aux totems, des esprits animaux qui seraient les gardiens des clans : chaque clan possède son propre animal totem. Ce sont en général des animaux sauvages mais leur animal maître est le loup. Fenraël, le grand totem, est donc la divinité loup que vénèrent les Arkhovs ; il serait le gardien de Matrül, la mère nature.

Mère nature créa le monde... Mais les humains se firent la guerre à peine arrivés sur ses terres. Cela déplut à la grande créatrice qui finit par punir les hommes en créant des créatures dangereuses



qui manquèrent de détruire toute vie au sud du grand continent. Les Grands marcheurs, ancêtres des arkhovs, supplièrent mère nature de leur donner une seconde chance. Elle leur accorda la paix et tranquillité en échange d'une terre hostile en punition, et le devoir de surveiller la prison des créatures qu'elle enferma dans les terres gelées. Les marcheurs acceptèrent et se renommèrent Arkhovs, voulant dire « Gardiens Exilés » dans leur ancienne langue. La grande mère donna naissance à douze enfants pour aider les arkhovs dans leur mission: 12 esprits totems animaux qui seraient là pour leur conférer protection et pouvoir. Elle enseigna aux plus vieux arkhovs comment demander cette protection par le rituel des glyphes anciens qui leur donnèrent vitalité, force et résistance pour survivre dans un environnement aussi pauvre et dangereux... Chaque clan principal a son propre totem protecteur, et donc les glyphes qui lui sont associées.

Fentraël, le grand Loup bleu



Loyauté et courage

Fentraël est le maître totem, et premier fils de mère nature. C'est le totem du grand loup, loyal et courageux. On dit qu'il donna naissance à ses fils légitimes, les loups géants des steppes. Il aurait donné naissance auparavant à des hommes-loups, dit lycanthropes, mais ceux-ci auraient essayé de le faire tomber. Il a alors renié ces premiers fils et les a maudit. Les loups-garous sont donc désormais très mal vus chez les Arkhovs. Fenraël est également connu comme protecteur du clan Vaghar.

Aeron, l'aigle des pics

Esprit de la liberté, du vol et du ciel, on s'adresse à lui pour quémander une météo clémente pour les voyages. C'est aussi l'esprit protecteur des messagers, les aidants à trouver leur chemin, éviter les blizzards et porter au mieux leur message. C'est le protecteur du clan Nosthèm.



Perception et liberté

Grognak, le smilodon des plaines

C'est l'esprit sauvage des animaux, protecteur des proies et conseiller des prédateurs. Imprévisible, il choisit si oui ou non un arkhov aura la confiance de l'animal qu'il essaie de dresser et si il mérite de réussir sa chasse ou non. C'est l'animal-totem protecteur du clan Völm.



Sauvagerie et empathie

Firgosh, le lynx blanc

C'est l'esprit de la chasse et de la traque. Il accompagne l'esprit animal après sa mort pour le faire réincarner si les rites nécessaires sont accomplis par le chasseur. Il accueille également les esprits des défunts arkhovs pour les faire rejoindre leur totem protecteur. C'est le protecteur du clan Leör.

Il est dit qu'un esprit va se réincarner en chaque animal fils de totem et que, après avoir fait le tour de chacun, l'esprit rejoint un corps humain dans le clan correspondant au mieux à l'animal qu'il a pu avoir dans une vie antérieure. Après la mort de l'arkhov, si celui-ci a eu une belle vie, il recommence l'« Aerge » : le grand cycle. Si l'arkhov a mal vécu, le totem du lynx l'envoie au sud des pics de glace pour laisser son âme dans les mains des créatures qui y sont enfermées car il a failli à son rôle de gardien.

Sommeil et mort



Force et nature

Glorn, l'ours du pôle

Esprit calme et serein, il aide au repos réparateur, à la récupération et à la trouvaille de nourriture comme la cueillette de racines. C'est le totem que l'on implore lors des hivers car c'est lui qui accorde sa protection durant cette dure période de l'année. Les enfants arkhovs nés en hiver et qui survivent sont souvent vus comme des enfants protégés par Glorn : ils n'en restent pas moins mal vu car naître à cette époque est perçu comme un signe de malheur. Il est le protecteur du clan Redleof.

Megu, le grand Yeti

C'est l'esprit du combat au corps à corps, utilisant tant ses simples mains que sa tête pour des techniques de clés, renversements, parades et contres complexes. C'est aussi le totem de la prestance et de l'artisanat, seul animal étant doté d'un pouce opposable et donc de la main fine. Il est maître des connaissances et des compétences : les chamans sont souvent très proches de ce totem. Il est le protecteur du clan Mak'forth.



Connaissances et loisirs





Huch, le chamois des monts

C'est le totem des monts et de l'escalade. Esprit agile en toute circonstance, il représente le don de l'adaptation à toute situation mais aussi le principe d'aide à autrui et de toujours venir en aide à ses protégés ou à ceux qui sont dans le besoin, notamment lors des marches longues et éprouvantes. On demande son aide en même temps qu'Aeron et Atmut la veille d'un long voyage. Huch est aussi protecteur du clan Anv'orth.

Agilité et secours

Atmut, le mammouth protecteur

Esprit du voyage et du troupeau, on fait appel à lui lors de gros blizzards ou longue route pour être protégé contre le froid et les attaques d'animaux sauvages, car cet esprit est fort respecté par Grognak. Fort et imposant, il ne cède jamais sous l'adversité et la pression : il est symbole de sang-froid et ténacité. C'est le totem protecteur du clan Burrat.



Protection et cohésion



Banel, le buffle laineux

Le totem du buffle prône le respect et la considération d'autrui, et ce notamment pendant le combat. Il est le grand arbitre des duels et des jeux, sous l'assistance de Fenraël. Fort et farouche, il ne frappera jamais un adversaire à terre ou qui ne lui fait pas face. C'est le fair-play et la droiture même dans le conflit. Il est aussi connu comme protecteur du clan Krumthun.

Tempérance et honneur

Zyphera, le vif lievre des steppes

Esprit de l'égalité et de la justice, ce totem confère rapidité et vivacité aux arkhovs qui demandent sa protection. Il est celui qui départage lors d'une injustice, celui qui juge au cours du vivant (contrairement à Firgosh qui juge après la mort de l'individu). On invoque sa sagesse et sa neutralité lors des conseils de justice pour le jugement d'un arkhov ayant commis une faute. C'est également le protecteur du clan Risbryt.



Rapidité et Justice



Chance et Esquive



Orph, l'orque des eaux gelées

Chance et esquive. C'est le totem de la pêche, du libre arbitre et de la chance. Il n'est pas à provoquer car il est le responsable des catastrophes naturelles. Dissimulé sous les remous des eaux sombres et glaciales, on sait qu'il est là et attend son heure en veillant. Lorsqu'on le défie, il sort sans prévenir pour faire de nombreux dégâts. On dit que c'est son rôle qui provoque les blizzards changeant et le battement de ses nageoires qui détache

la glace du continent vers la mer. On fait appel à lui pour calmer les catastrophes ou pour demander une bonne pêche. C'est aussi le protecteur du clan Owig.

Praneth, le sanglier robuste

Esprit de longévité, bonne santé et résistance, on le demande pour un bon rétablissement suite à une blessure ou pour une maladie. Tuer un sanglier des plaines sans faire les rites dédiés promet une épidémie prochaine dans la famille ou le clan concerné. Les chamans quémangent son aide régulièrement pour que leurs baumes soient plus efficaces et les arkhovs plus rapides à la récupération. Il est également le protecteur du clan Nargun.



Vitalité et soins

Les compétences raciales



◇ Compétence raciale naturelle: Glyphes

La compétence accorde 1PV supplémentaire permanent au joueur, traduisant la résistance physique naturelle de la civilisation.

◇ Compétence raciale culturelle: Pisteur

Permet de pister des cibles, d'avoir des informations supplémentaires sur les groupes recherchés, etc. Pour se faire le joueur doit poser des questions « Hors-jeu » aux PNJs ou orgas. Les questions peuvent porter sur la direction prise, sur leur nombre, leur distance, etc. Une fois les réponses Hors-jeu reçues, le joueur doit jouer cela en inspectant les lieux. Permet de détecter les individus camouflés également.



Résumé des clans Arkhous

Clan	Totem protecteur	Couleur des pigments
Vaghar	Fentraël	Bleu azur
Nosthèm	Aeron	Jaune
Völm	Grognak	Rouge
Leör	Firgosh	Blanc
Redleof	Glorn	Brun
Mak'forth	Megu	Gris
Anv'orth	Huch	Orange
Burrat	Atmut	Ivoire
Krumthun	Banel	Bleu nuit
Risbryt	Zyphera	Violet
Owig	Orph	Noir
Nargun	Praneth	Vert Kaki

Chaque clan possède un totem protecteur «principal», mais ça ne veut pas dire qu'ils ne vont pas respecter et faire offrandes aux autres totems.

En plus de chaque totem protecteur, les clans y associent une couleur de pigment fait à partir d'éléments naturels. Plantes, insectes, racines, os et ivoires... Ces pigments fait généralement par les sharms et ses apprentis servent à peindre les glyphes des membres du clans lors de cérémonie religieuses et épreuves. C'est notamment lors des jeux inter-clans que les participants arborent fièrement les couleurs de leur clan lors des affrontements et duels.

Glyphes principales Arkhous

Nom du Glyphe	Localisation	Signification
Rahn	Poignet	Avoir survécu à son premier hiver (1er glyphe acquis par un arkhov)
Jord	Dos de la main	Glyphe de maturité (16 ans)
Daj	Dos de la main	Vaincre son premier ennemi
Brÿum	Sous l'oeil de visée	Abattre son premier gibier
Greh	Sur le pouce	Confectionner son premier vêtement
Dolk	En anneau sur le doigt	1 anneau par nouveau vêtement
Horj	Marque supplémentaire auprès de «Daj»	Pour chaque ennemi vaincu
Ken	Bras	Savoir maîtriser l'épée
Für	Poignet	Maîtriser l'arc
Chor	Bras	Maîtriser la hache
Deyr	Bras	Maîtriser le gourdin
Osbra	Bras (double cercle continu)	Engagé avec un partenaire
Sym	Bras (cercle discontinu)	Pour chaque deuil effectué
Klaud	Arrière de la nuque	Parent
Drak	Cou (3 traits verticaux cote à cote)	Réservé au chef de clan
Sharm	Front (2 losanges imbriqués)	Réservé au chaman
Urh	Epaule	Guerrier qualifié durant les jeux
Thur	Cheville	Doyen du clan, en charge de l'éducation des jeunes
Jov	Poitrail Gauche (hommes) Creux clavicule (femme)	Maitre dans l'art de la guerre
Swer	Petit doigt coloré	Maitre dans l'art de la couture



Saol	Epaule	Artisan qualifié durant les jeux
Path	Menton	Banni du clan
Myok	Traits sur l'oeil droit	Né.e durant l'hiver
Kor	Cercle continu sur la gorge	Chanteur qualifié durant les jeux
Maln	Triangle avant bras	Expert dans l'art du tannage
Virm	Deux traits horizontaux sur l'arrête du nez	Apprentis du sharm
Nyra	Dos du pied	Coureur qualifié aux jeux
Jarl	Spirale intérieur du poignet	A aidé à donner naissance
Tha	Trois points sur l'hélix	Dresseur émerite
Wur	Deux vagues adjacentes au dessus du nombril	Danseur qualifié aux jeux
Met	Un trait horizontal de l'index au petit doigt	Cuisinier émerite
Scrol	2 vagues horizontales sur l'index	Sculpteur (os, bois, ivoire)

Cette liste est non exhaustive. Il est possible de proposer d'autres glyphes aux orgas, à partir du moment où ceux-ci sont logiques et cohérents.

La majorité des glyphes ici sont libres en terme de design. Dans ce cas, tant que le nom et la localisation sont corrects (ex: Rahn), cela passe sans confirmation orga. On parle ici de runes faites par des outils primitifs dans une ère médiévale. Les tatouages ou dessins sans relief / trop précis ne seront pas acceptés comme glyphes. Celles-ci doivent être réalisés par du maquillage type latex / collodion / silicone... **Un simple trait de peinture sera pas accepté comme un glyphe.**