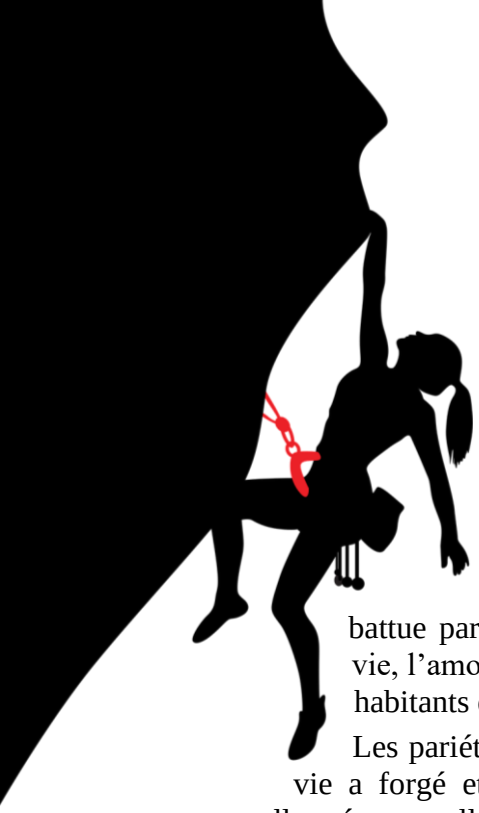
PAR EIKSEÏ, SUR UNE IDÉE DE CAEM DÉVELOPPÉE PAR FRÉDÉRIC POUR LE SIXIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB. LE JEU EST PLACÉ SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS BY-SA-NC

« L'IMPORTANT, C'EST PAS LA CHUTE, C'EST L'ATTERRISSAGE. »

Votre cœur vous remonte dans la gorge. Votre ombilic claque dans le vent en se déroulant à une vitesse folle. Vos larmes peinent à protéger vos rétines du vent qui les fouette douloureusement. La paroi rocheuse se déroule sous votre regard impuissant, puis le temps semble se figer.

Une seconde d'éternité.

Votre regard se fixe alors sur vos mains ensanglantées. Vous en détaillez les ongles arrachés, la peau crevassée et les phalanges tordues selon un angle impossible. L'écoulement du temps reprend son cours normal. Le choc contre vos épaules est terrible. Les câbles vous rentrent dans les chairs. Vous sentez votre squelette vibrer à l'unisson avec ce filet qui va peut-être vous sauver la vie. Le lourd tressage de cordes rend alors la puissance cinétique accumulée lors de votre capture et vous propulse en l'air comme une poupée de chiffon désarticulée, mais cette fois vous êtes prêt. Vous avez été formé toute votre vie à cette situation. Vos muscles se gainent pour reprendre le contrôle de votre position en l'air. Au zénith de votre ascension vous vous retournez pour offrir votre dos au filet qui se rapproche déjà de vous. Vous calez votre bras contre votre ventre pour protéger votre main meurtrie et vous vous détendez un maximum pour disperser, à l'impact, l'énergie cinétique dans les centaines de mailles salvatrices et ainsi vous remettre sur vos pieds plus aisément. La liane qui constitue votre ombilic finit de tomber en serpentant et forme un tas à vos pieds. Son extrémité tranchée témoigne de la raison de votre chute.



« GRIMPER, C'EST RAMPER VERTICALEMENT »

Le monde est un mur et l'existence s'organise à la verticale. Toutes les formes de vie partagent leur destin entre l'à-pic meurtrier et l'espoir dans le vertigineux. La croûte terrestre de cette planète exempte de rotondité, est constituée de roches d'une densité incroyable, empilées en une gigantesque falaise sans fin et sans cesse battue par des vents violents. La chute est un concept primordial, cardinal. La vie, l'amour, l'ascension, la chute. Les pariétaux, c'est le nom que se donnent les habitants du Mur, vivent à flanc de ce monde qui ne connaît que verticalité.

Les pariétaux se composent de différentes peuplades humaines dont le mode de vie a forgé et déformé leurs corps au fil des millénaires. Les membres se sont allongés pour aller chercher les prises dans la roche, les mains se sont affinées pour se glisser dans les fissures, la pilosité s'est amoindrie pour réduire leur prise au vent, l'épiderme s'est épaissi et les os se sont densifiés. La longévité des pariétaux est considérable et elle ferait d'eux des êtres éternels si la chute ne se chargeait pas régulièrement de prendre son tribut parmi eux. Rares sont les vieux grimpeurs, et ces derniers sont avares de paroles, porteurs d'une grande sagesse et pourvus d'une mutation. Qui d'un bras surnuméraire, de paumes garnies de ventouses, de longues vrilles préhensibles.

Tous les pariétaux en âge de grimper passent "La Cérémonie de l'ombilic" au terme de laquelle le chaman du clan leur attribue un ombilic. C'est une corde vivante, tressée à partir des lianes aux fibres les plus élastiques qui poussent sur le Mur. Les jeunes pariétaux les nouent autour de leur taille et ainsi assurent leur sécurité au fil de leurs ascensions en l'accrochant ça et là aux pitons laissés par ceux qui ont ouvert la voie avant eux. Cet ombilic est vivant. Il se nourrit d'eau, est capable de photosynthèse et pratique la symbiose avec différents champignons qui lui donnent des capacités (régénération de santé, bonus de vitesse, bonus d'attribut, production de lumière…) variant selon les combinaisons symbiotiques et les fibres qui le composent. Cependant tous les ombilics sont capables de se dénouer seuls des pitons en aval du grimpeur. L'ombilic est un objet très personnel pour les pariétaux. Il est tabou de toucher un ombilic qui n'est pas le sien et puni de mort de le trancher. Cette extension végétale est capable de se régénérer d'un mètre par jour au contact de son propriétaire. Il suffit en général d'une semaine pour qu'il retrouve sa taille optimale.

Les pariétaux sont organisés en de nombreux clans nomades, d'une centaine d'individus chacun. Ils se réunissent autour d'une grande plateforme triangulaire communautaire et de petits hamacs individuels ou de couple. Chaque plateforme est soutenue par deux points d'ancrage sur la roche et un ou plusieurs filins accrochés plus haut sur la paroi.

Il existe de rares alcôves creusées dans la roche dure qui compose le mur, mais on ne les trouve que très bas et elles sont antédiluviennes. En effet la croûte terrestre composant le Mur se compose de différentes couches de pierre. Si celle de surface ressemble à un granit dur mais façonnable, la couche en dessous est formée d'un composé lonsdaléite quasi

incassable et impossible à travailler si ce n'est au prix d'efforts surhumains. Ces rares chambres troglodytes servent essentiellement de grenier à rations ou de chambres de convalescence.

Chasseurs-cueilleurs, les grimpeurs se nourrissent du produit de la chasse des geckos géants, des bouquetins téléporteurs, des insectes divers et variés ou de la récolte de la flore : chasmophytes et aérohalines, lichens, mousses ou champignons, particulièrement performants dans ce milieux extrême.

« C'EST LA TAILLE QUI COMPTE »

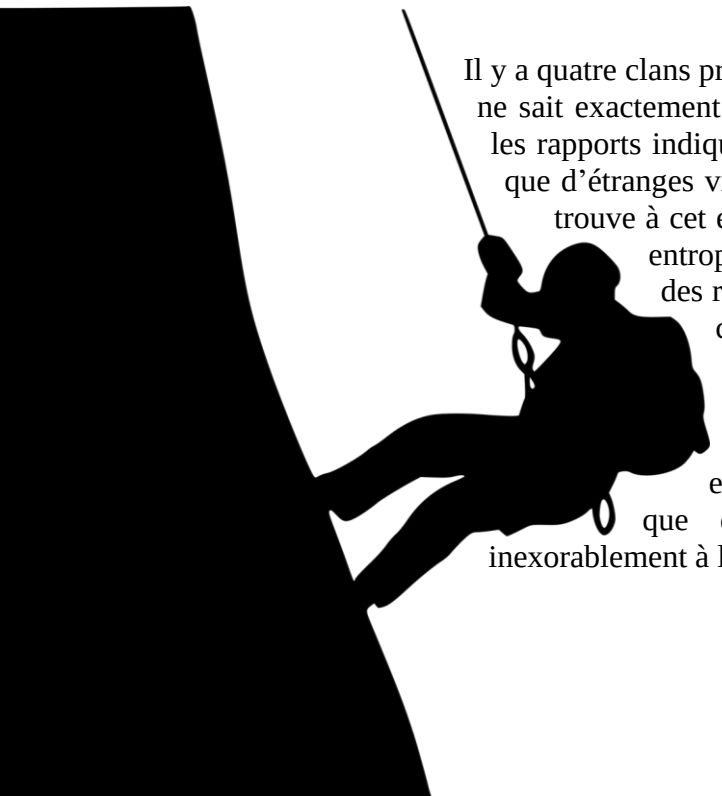
Le but de la vie de chaque pariétal est de grimper. Toute l'énergie de ces hommes et femmes est dépensée à découvrir le sommet du Mur. Tous les clans veulent être celui qui aura atteint l'apogée le premier. Chaque génération pousse plus loin l'exploration mortelle de leur monde vertical.

Tous arborent un tatouage, une suite d'idéogrammes, témoignant de l'altitude maximum atteinte par le grimpeur. Évidemment le respect grandit de pair avec la taille de cette suite d'idéogrammes. Ces tatouages renseignent aussi de l'appartenance à un clan, de la sensibilité mystique et de l'identité propre à chaque pariétal. Ils se nomment les Artes.

Par exemple, les parents arborent des cercles entrelacés, les chamans une ligne verticale du sommet de la tête à la plante des pieds ou les vieux grimpeurs mutants le signe ∞.

Mais les pariétaux ne sont pas les uniques habitants du Mur et les peuples arachnéens, harpies ou les hommes limaces ne partagent pas toujours ce but ultime d'ascension. Certains n'aspirent qu'au calme, quand d'autres trouvent blasphématoire de chercher à côtoyer les dieux dans leur domaine des cieux. Il naît parfois des conflits sur la paroi lorsqu'une rencontre inopportune se fait à flanc de mur, mais il existe aussi une solidarité entre habitants de l'à-pic selon les accointances de chacun.

LES CLANS



Il y a quatre clans principaux se situant à la « base » du mur. Personne ne sait exactement si une base existe réellement, car sous les nuages, les rapports indiquent un monde trop escarpé pour être exploré, ainsi que d'étranges visions. Il a été admis que le niveau Zéro du Mur se trouve à cet endroit, car tout ce qui est ci-dessous n'est que folie entropique. Les clans coopèrent entre eux, et possèdent des relations commerciales, bien que chacun ai sa propre culture.

Les Clans ci-dessous vous sont présentés de l'Est du Mur à l'Ouest du Mur. Ils sont séparés entre eux de quelques dizaines de kilomètres horizontaux. Il est important de noter que le mur est cylindrique, et que donc, aller à l'extrême Est vous ramènera inexorablement à l'extrême Ouest.

LE CLAN FIMRAN : Ce clan a été fondé il y a bien longtemps par Fimran, qui affirmait avoir été au sommet du mur et être redescendu car il n'y avait rien. Ce clan est extrêmement nihiliste. Ils survivent dans le seul but de voir le monde qu'ils occupent imploser sous l'effet de la futilité de l'existence. Appartenir au clan Fimran, c'est dire adieu à l'espoir. Cependant, de par leur psychè morte, les membres du clan sont bien moins sensible aux phénomènes entropiques. En appartenant au clan Fimran, vous pouvez lancer un second jet en cas de contrecoup entropique si vous étiez sensés subir un contrecoup au premier jet.

LE CLAN ELEVAN : A l'inverse du clan Fimran, le clan Elevan recherche à s'élever toujours plus haut. Tout les ans, ils sélectionnent les meilleurs membres de leur clan afin de les envoyer monter sur les hauteurs du mur. Certains sages sont déjà arrivés au « sommet », mais comme les autres, leur secret est bien gardé derrière leur tatouage en forme d'infinie. Dans ce clan, il est plus question d'un « rite initiatique » que d'un réel objectif de monter au sommet avant les autres. Dans cette optique, les sages du clan ont amélioré les Ombilic qu'ils utilisent. En cas de brisure, vous ne chutez que sur un score de 1 sur votre D6.

LE CLAN HIGGAN : Le clan Higgan est un clan qui recherche l'avancée technologique afin de monter sur le mur. Alors que les autres clans s'éclairent encore au feu, le clan Higgan maîtrise le pouvoir éolien et les rudiments de l'électricité. Bien que des dessins d'hélicoptères ont été réalisés il y a longtemps par certain sage, les vents latéraux très forts qui entourent le mur empêchent toute utilisation de véhicules aériens. Leur clan est parcouru de câbles électriques en tout genre, et certains membres du clan sont améliorés électriquement. Notamment, ils disposent de gants reproduisant l'effet des paumes pourvues de ventouses.

LE CLAN YIRIAN : A l'opposée du clan Higgan, le clan Yirian cherche à vivre en communion avec le mur. Ils cherchent à s'y élever comme ils chercheraient à comprendre un ami. Leur plateforme de vie est celle la plus verdoyante du mur. Les chamans du clan disposent de techniques secrètes afin d'améliorer l'évolution des plantes et champignons. Notamment, ils communiquent avec la nature du mur par le biais de l'entropie. Les élus qui parcourent le mur venant du clan Yirian sont naturellement sensibles à l'entropie. Ils disposent naturellement de deux points à répartir en Entropie.

LA PLATEFORME ABANDONNÉE : Il y a longtemps, un clan vivait sur cette ancienne plateforme. Celui-ci a disparu depuis longtemps, et pour des raisons inconnues. Les autres clans parlent d'un clan qui aurait réussi à monter au sommet du mur, ou bien d'un clan qui aurait perdu tout espoir et se serai laissé tomber dans le vide. Désormais, celle-ci est utilisée comme lieux de départ et d'offrandes pour les grimpeurs téméraires qui vont gravir les kilomètres les séparant de l'éventuel sommet. A l'issue de la création de personnages, les joueurs se retrouveront ici. Une grande cérémonie a lieu à chaque lâché de grimpeurs, entre fête et tristesse.

LES SAGES : Les Sages sont ceux qui connaissent la vérité, et qui savent que le mur est infini. Ils sont au courant de la quête futile des clans, et cherchent à comprendre pourquoi ils

sont là. Ils récupèrent ceux qui arrivent au sommet, juste avant la folie entropique menant à la base. Ils étudient les mutations provoquées par la montée du mur, en espérant, un jour, trouver une solution à la situation des clans.

LES ÉCHOUÉS : Les échoués sont de petits clans, de quelques dizaines de personnes au maximum, ayant entamé la montée mais ne l'ayant jamais terminée. Souvent par désespoir, parfois par manque de force, ils ont décidé de s'arrêter sur le mur, et d'y vivre. Les camps d'échoués peuvent apporter du repos et des soins aux grimpeurs, même si ils vont toujours essayer de les convaincre de ne pas monter plus haut.

TRAVERSÉE ENTROPIQUE

Comme si l'environnement extrême n'était pas une source suffisante de danger, on trouve des zones d'entropie ça et là sur le Mur. Ces zones soumises aux forces primordiales du chaos défient toute logique et parfois se jouent des principes même de la physique. Tout y est possible : des bulles invisibles d'apesanteur, des surfaces mouvantes, fatalement adhérentes, brûlantes ou gelées, des failles où le temps s'écoule de façon anarchique, des lieux plongés dans une brume cicatrisante, empoisonnée, acide ou générant une profonde tristesse. L'imprédictibilité et la désorganisation y sont les maîtres-mots. On raconte que certaines espèces et certains individus savent tirer parti de ce pouvoir entropique, mais nombreuses sont les rumeurs sur le Mur et rares sont les grimpeurs encore vivants pouvant attester de leur vraisemblance.

Lors d'une traversée entropique, un pariétal a une chance sur dix de muter. Dans ce cas, il doit tirer ensuite un autre D10 dans la table correspondant aux mutations.

Les mutations sont mal vue des autres pariétaux. Elles sont montrées du doigt, et ceux qui en possèdent sont contraints de vivre en marge des sociétés.

CRÉER SON GRIMPEUR

Chaque Grimpeur est défini par 4 attributs et une sensibilité potentielle à l'entropie. (lancez 1D6 et si votre score est 6 vous êtes sensible à l'entropie et <u>devez</u> distribuer une partie de vos points en entropie. 2 au minimum)

Vigueur : la puissance musculaire et les muscles à l'état brut.

Agilité : contrôle du corps, vitesse et motricité.

Cœur : charisme personnel, empathie et capacité à manipuler les autres.

Intellect : la perception sensorielle, l'intelligence et la santé mentale.

Entropie : l'énergie entropique qui circule à travers le corps dont la manipulation se partage

en 4 voies.

- **Matérialisation** : permet de créer à partir de l'énergie du chaos.
- **Renforcement** : permet de renforcer ou d'affaiblir un objet, un environnement ou un individu.
- **Transformation** : permet d'altérer un objet, un environnement ou un individu.
- **Manipulation** : permet de manipuler un objet, un environnement ou un individu.

Scores de départ : lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez répartir 20 points entre vos attributs et voies entropiques le cas échéant. Vous pouvez attribuer au minimum 2 points et au maximum 5 points à n'importe quel attribut à la création. Après la création, il n'y a plus de minimum dans le cas d'une redistribution de points suite aux dommages. Cependant, le maximum passe lui à 10.

Selon votre clan de départ, vous disposez de modifications à apporter. Pensez-y.

Nommez votre grimpeur. Pour son âge, lancez un D10, et ajoutez 15 au résultat.
Pour sa taille, jetez un D100 et ajoutez 100 au résultat pour obtenir votre taille en centimètres.

Nommez ensuite votre ombilic. De par le lien étroit qui existe entre un grimpeur et son cordon, il est normal que ce dernier soit nommé. Sur l'onglet « notes », vous pouvez être amenés à noter votre inventaire éventuel. Tout les grimpeurs ont de base chaussures, vêtements, et quelques rations.

Tirez ensuite sur 1D6 la capacitée native de votre ombilic.

EVOLUTION

L'évolution de personnages est déjà pré-inscrite sur la fiche. Vos valeurs sont indiquées en bas de la fiche, sous votre clan et sous votre ombilic. La feuille de personnage représente l'Artes de votre personnage, sur lequel est inscrit son évolution. Les Artes sont liés intimement à l'entropie, et, tout les mille mètres montés, ou lors d'une traversée entropique, ces derniers évoluent.

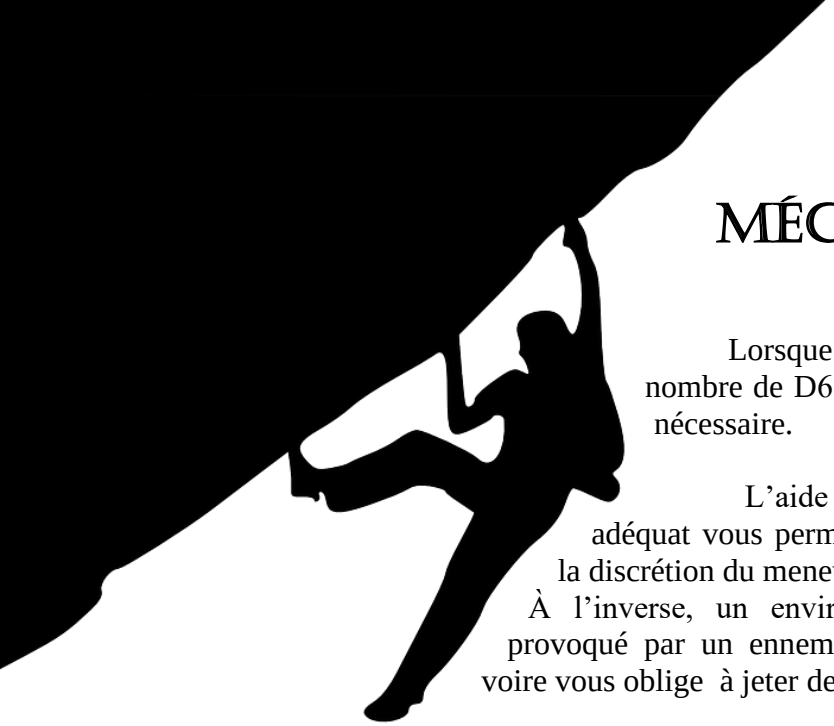
C'est lors de ces moments que les tatouages, brûlant légèrement leurs porteurs, se remplissent progressivement.

En termes de jeu, pour chaque traversée entropique, et pour chaque palier monté, les joueurs sont amenés à cocher une case sur le palier passé, ou dans le cas d'une traversée, à renseigner une coche sur le palier en cours. Chaque coche d'une case ajoute un +1 au score relatif.

L'évolution principale s'effectue en montant toujours plus haut sur le mur, jusqu'au stade de la « Nomination ».

La fin du jeu a lieu lors de la Divinisation. Si les joueurs arrivent au sommet du mur, ils pourront apercevoir les plateformes desquelles ils ont commencé leur aventures, à travers un brouillard entropique étonnamment translucide, tel un miroir sans tain. Avant d'y arriver, ils seront contactés par les « sages » du mur. Ils auront alors grimpé dix-mille mètres en y ayant survécu.

Ces derniers leur révèleront la vérité, et les incluront dans leur groupe secret. C'est la fin du jeu. Selon les joueurs dont vous disposez et l'investissement de chacun, libre à vous de faire durer ce jeu sur quelques sessions comme sur plusieurs mois.



MÉCANIQUES DE JEU

Lorsque vous effectuez une action, vous prenez un nombre de D6 correspondant à votre score dans l'attribut nécessaire.

L'aide d'un compagnon ou un équipement adéquat vous permet de bénéficier de dés supplémentaires, à la discrétion du meneur de jeu.
À l'inverse, un environnement délétère ou un empêchement provoqué par un ennemi vous prive de ces dés supplémentaires, voire vous oblige à jeter deux dés pour ne compter que le plus faible.

Dans le cas d'utilisation d'entropie, il suffit de combiner le score de l'attribut d'Entropie et de son bonus de voie pour obtenir le nombre total de D6 à lancer. Pour réussir votre action, vous devez obtenir au moins un six. Si vous obtenez plus d'un six, vous pouvez obtenir des effets supplémentaires. L'obtention d'au moins trois un sur votre jet sans 6 implique un échec critique. Vous devez lancer un jet de chute. Si vous avez moins de trois dés inclus à lancer et que vous n'obtenez que des uns, cela est aussi considéré comme un échec critique.

Contrecoup entropique : A chaque utilisation de l'entropie, la meneuse jette un dé et sur un score de 1 décide du contrecoup à appliquer. Cela peut aller de la malformation débilitante à la peur irraisonnée pour quelque chose ou quelqu'un, voire un état préjudiciable permanent ou temporaire (attirer la foudre, briller dans le noir, être entouré en permanence d'un nuage d'insectes…)
Lors d'une traversée entropique tous les joueurs sont soumis à un contrecoup entropique, particulièrement les joueurs sensibles à l'entropie. Ce qui se traduit par un résultat non pas de 1 sur le D6 de contrecoup, mais de 2.

DOMMAGE ET CHUTE

Si vous subissez un dommage, vous obtenez un dégât sur l'attribut qui a été visé, diminuant d'autant ce dernier. S'il atteint zéro, vous êtes brisé. Une perte irrémédiable du total des 20 points initiaux se déclenche alors. Votre personnage se définit donc par la répartition de 19 points à la première brisure, 18 à la deuxième, 17 à la troisième etc... Mais c'est aussi l'occasion de redistribuer vos points de création de personnage entre les attributs. Cela représente la capacité du personnage à pallier un handicap par une capacité physique pour compenser (à la manière d'un aveugle qui développe ses autres sens)

- **Vigueur :** Vous êtes assommé. Vous subissez une blessure physique grave. Si vous n'êtes pas mort, vous ne pouvez que ramper et marmonner à travers la douleur.
- **Agilité :** Vous vous effondrez d'épuisement. Vous ne pouvez que ramper et siffler.
- **Cœur :** Vous vous effondrez dans le désespoir ou l'apitoiement sur vous-même.
- **Intellect :** Vous êtes paralysé par la peur ou la confusion. Vous subissez un traumatisme mental. Vous pouvez fuir vers un endroit sûr, mais pas faire d'autre

action.

Brisure : Vous jetez, à chaque fois qu'un attribut tombe à 0, 1D6 pour déterminer si vous chutez. Sur un score de 2 ou moins, c'est la chute !

Chute : À chaque chute, vous lancez un 1D6 pour savoir si votre ombilic se brise. Sur un score de 1 votre dernier rempart entre vous et le vide cède (ce qui signifie la fin de votre personnage).

Si votre ombilic résiste (tous scores différents de 1 sur le dé de chute) vous dégradez votre D6 en D4, puis en D2 (jeton). Il est possible de changer à nouveau votre dé de chute en prenant une semaine de repos (une semaine par rang de dé). Temps que met à profit votre corde-liane pour se régénérer.

SECRETS ET TABLES

Si les vieux grimpeurs pourvus de mutations arborent le signe ∞ tatoué sur le corps, sont avares de parole et témoignent d'une sagesse profonde, c'est qu'ils savent. Ils connaissent la vérité et cette vérité doit être cachée. Le mur n'a pas de sommet. Le mur n'a ni de base, ni de fin. Le monde tel qu'on le connaît et qui ressemble à un long ruban de pierre est en fait replié sur lui-même comme un ruban de möbius. Le Mur est infini. La quête des pariétaux, le but de leur vie, l'essence même de leur existence est impossible à atteindre. La révélation brutale de cette vérité plongerait le monde dans l'anarchie. C'est pourquoi les sages préfèrent se taire ou préparer les populations à une révélation future en distillant de maigres informations pour préparer les pariétaux au choc. Il est à noter qu'à chaque fois qu'un pariétal parvient à parcourir la totalité de la surface de ce mur ruban, il mute sous l'effet inexpliqué de l'arpentage du monde. Il existe une organisation secrète de ces sages qui s'évertuent à gérer ce lourd secret et à faire des recherches sur ces mutations. Un joueur parvenant à faire le tour du monde est immédiatement contacté par ce conseil des sages.

MUTATIONS

D10	Mutations	Effets
1	Bras en plus	Bonus d'un D6 dans une action impliquant les membres supérieurs.
2	Paumes pourvues de ventouses	Bonus d'un D6 dans une action impliquant l'escalade ou la préhension
3	Torse sécréteur de mucus adhésif	Bonus d'un D6 dans une action impliquant l'adhésion ou la préhension
4	Projection d'une vrille-ombilique sur un bras (3 m)	Bonus d'un D6 dans une action impliquant la préhension, l'attrapage, le fouettage
5	Peau parachute sur les épaules	Bonus d'un D6 lors d'un jet de chute
6	Peau minéralisée	Bonus d'un D6 dans une action impliquant

		la résistance
7	Peau hérissée de stalactites rétractables	Bonus d'un D6 dans une action impliquant le combat au corps à corps
8	Cri surpuissant	Bonus d'un D6 dans une action impliquant la désorientation d'un ennemi ou le signalement de position dans un vent fort
9	Ailes atrophiées	Permettent un vol court sur 20 m en hauteur ou 30 en planant vers le bas avant la chute
10	Téléportation limitée	Permet un déplacement de 10 m à vue et une fois par jour

CAPACITÉS OMBILICALES

D6	Capacités	Effets
1	Régénération de santé	La chute n'opère que sur un 1 lors de la brisure.
2	Vitesse accrue	Bonus d'un D6 dans une action impliquant une accélération.
3	Attribut accrue	Bonus d'un D6 dans une action impliquant l'attribut mis à contribution (Attribut à déterminer à l'obtention de la capacité).
4	Bioluminescence	Bonus d'un D6 dans une action dans le noir
5	Omnivore	L'ombilic peut se nourrir de tout. Il est donc toujours prêt à l'emploi.
6	Ombilic d'attaque	L'ombilic peut être projeté pour attaquer à distance.
X	Bénédiction du Roi Bouc	Le dé de chute de l'ombilic ne se dégrade plus (1D6 permanent).
X	Malédiction du Roi Bouc	Le dé de chute de l'ombilic devient un jeton (1D2 permanent).

RENCONTRES

La montée sur le mur n’est pas de tout repos. En effet, il n’y a pas que les pariétaux qui vivent le long du mur. Il est possible de rencontrer bien des créatures étranges, certaines amicales, d’autres véhémentes, mais peu de choses se savent à leur sujet. Les vieux briscards des clans ont bien pu vous raconter quelques histoires, mais comment faire la différence entre les faits et les fables ?

La table ci-dessous ne présente que dix créatures possibles, mais libre à vous d’en imaginer plus. L’important de cet univers est de pouvoir se l’approprier.

D10	Créature	Description
1	Mutant Multi-Entropique	Pariétal ayant été victime d’une surdose d’entropie. Certains sont encore conscients d’eux-mêmes, mais la plupart attaquent les pariétaux à vue.
2	Vicieuse Arachnée	Arachnéide de grande taille (jusqu’à 1 m) protégeant son nid. Se nourri essentiellement de limaces, et considère les pariétaux comme des dangers.
3	Limace géante	Limace géante. Attention, certaines sont acides, et peuvent exploser au contact d’une arme ou d’un pic rocheux.
4	Harpie	Un ancien clan de pariétaux tombé dans la folie entropique. Elles enlèvent les partiétaux femelles afin de les transformer en Harpies. Ces dernières ont de sombres ailes trouées dans le dos.
5	Homme-Limace	Ancien clan de pariétaux ayant muté. Ils sont sociables et accueillants, mais la bave qu’ils laissent derrière eux est acide et toxique pour les pariétaux normaux.
6	Sirène	Les sirènes sont des mirages, des sons hypnotisant créés par le souffle du vent dans certaines cavités du mur. Attiré par les sirènes, un pariétal est condamné à mourir, écoutant ce chant jusqu’à sa mort.
7	Gobelin	Petite créature trapue, souvent en groupes de trois à cinq. Elles ont leur dialecte personnel, et n’attaquent qu’en surnombre conséquent.
8	Roi Bouc	Créature mythique et légendaire. Elle ne se

		laisse jamais approcher et part dès qu'elle est consciente d'avoir été repérée. La légende raconte que lui toucher la corne gauche octroie un don (+1 capacité ombilicale)
9	Draconide	Les draconides sont de géants lézards, de deux mètres cinquante adultes, qui vivent dans les sombres cavités du mur. De loin les pires ennemis des pariétaux. On ne les rencontre qu'a partir de 5000 mètres.
10	Yéla-Yépula	Les Yéla-Yépula sont des gobelins solitaires, farceurs, qui ont la capacité de se téléporter. Leur espièglerie les amènent souvent à voler des affaires aux pariétaux.

Inspiration principale : *La horde du contrevent* de A. Damasio

Toutes les images sont libres de droit et issues du site internet *https://pixabay.com*

LE MUR - FICHE DE PERSONNAGE

NOM	AGE
PRENOM	TAILLE

NOTES

TATOUAGE CELESTE

NIVEAU	VIGEUR	MATER	AGILITE	RENFOR	CŒUR	TRANSFO	INTEL	MANIP	SOMMET
DIVINISATION									10000 M
NOMINATION									9000 M
DISTINCTION									8000 M
ERECTION									7000 M
PROMOTION									6000 M
ACCESSION									5000 M
EDIFICATION									4000 M
ASCENSION									3000 M
ELEVATION									2000 M
INITIATION									1000 M
NIVEAU									BASE

OMBILIC

MATERIALISATION

TRANSFORMATION

CLAN

RENFORCEMENT

MANIPULATION

VIGEUR

AGILITE

CŒUR

INTELLECT

VOUS ÊTES UN PARIÉTAL. VOUS AVEZ TOUJOURS VÉCU LE LONG DU MUR, DANS L'ESPOIR QU'UN JOUR, VOUS SEREZ CAPABLES D'EN TIRER LES SECRETS. VOTRE PARCOURS SERA SEMÉ D'EMBUCHES. DES SIRÈNES AUX DRACONIDES, DES FAILLES ENTROPIQUES AUX ECHOUÉS, VOUS SEREZ INVITÉ À VIVRE UNE AVENTURE AU-DELÀ DES NUAGES.

LE MUR

HELPED BY JDR.CLUB DISCORD