

GEOGRAPHY

Naashtis do not view the world in terms of territory and borders: they build fortresses around study points and roads going from one citadel to another. Each of their citadels is led by two Eth~Kath (literally «city manager»).

Since the Lunar Extinction, citadels have become fully autonomous and aren't reliant on any outside resources. The tunnels are long underground conduits, quite wide, in which they pass through large artifacts. Their power is based on a thin Lightning-Water channel which transmits energy and is regularly recycled.



THE SIMH~ETH: REFUGEES CITADELS

These are the citadels that were never abandoned, even in the heart of Lunar Extinction, Al~Eph and Ay~Hin. They are now regarded as the cradle of naashti civilization and heavily protected. Few members of other peoples are allowed to approach them.

Al~Eph (First Place) is in the depths of the Storm Archipelago in the middle of the Dreams' Ocean. It was built around the original fire pit, the Maw Fire, that Naash himself had studied so much. The first naashti citadel, it is also one of the most remote and most protected, which allowed it to survive the Lunar Extinction and serve as a refuge for the majority of survivors.

Bey~Saa's, the E'Dhu~Egir of the citadel, directs with great sagacity the study of fire pits and lightning-water. The results he obtains at the forefront of Naashti's research cause great admiration and even some envy in the other citadels.

Ay~Hin (Distant Fire Pit) is the geographical opposite of the previous one, in the depths of a lost island off the Opal Coast which contains impressive ardent veins. Since the exile, this citadel specializes in alchemical research; it has found the antidote for the Cold Death. Ay~Hin's inhabitants are those who most ardently wish for the return of Naashtis into the public arena and revenge on the Blighted Moon.

Gash~Dahl'z, its E'Dhu~Egir, has the Ub-Lak for that, a tiny artifact which might eradicate the Jade Triad if it's one day released.

THE DAKH~ETH: RECOLONIZED CITADELS

These citadels were deserted during the Lunar Extinction, but the Naashtis have returned and have retaken the citadels. Their functionality is more or less advanced, according to the progress that it has been made and problems encountered during their reactivation.

Chim~Eth (Plants Citadel) is located in the heart of the Morning Mountains, close to Kaisealta Kastel, although Avalonians completely ignore its presence. It was one of the first citadels recolonized, but its reconquest is perpetually compromised by the growth of the Beathacramm's roots.

Mem~Eth (Citadel of Refrigeration) was built near a troglodyte Khaliman town led by the Ermadhi's line. During the recolonization, the Naashtis realized that the Ermadhi had discovered it and begun to explore. The citadel was thus discreetly partitioned into two, in order to let the Ermadhi explore the ruins, while the rest was secretly inhabited.



NAA REÎTRE DE AL~EPH (2) □ 26pt

1/carte

Mvt					PA
4/6/10	5	4	II	7	2



Taille 2, Allonge, Double attaque



Citadelle refuge et totalement hors de portée des humains, Al~Eph aurait pu se sentir à l'abri des agressions extérieures. C'était le cas jusqu'à l'extinction lunaire. Devant l'afflux de réfugiés et la mort de nombre d'entre eux dans les couloirs d'accès à la citadelle, Nok~Hey'z, l'E'Dhu~Egir, décida de mettre fin à son cycle d'existence sans se sublimer.

L'E'Der~Gam de la citadelle, Nuk~Hur'n, eut donc la charge de l'avenir en plus de celle de la préservation. Il devait d'abord songer à protéger les tunnels des attaques des Taah~Nin rendus fous par la Mort Froide et arma des Rey~Mez de longues lances pour les repousser. Ainsi fut créé le corps des reîtres.

Depuis plus de 500 cycles, les reîtres ont la charge de protéger les tunnels contre les incursions étrangères. S'ils ont eu peu d'occasion d'exercer leur activité contre autre chose que les taupes-ourses, les derniers cycles ont réveillé leurs qualités martiales. A la traditionnelle nuquière, une protection corporelle a été ajoutée et il n'est plus rare de voir un reître être obligé de poser sa lance et dégainer son Aarth, l'épée-hache, pour combattre au corps à corps.

Double attaque

Chaque fois que la figurine dotée de cette compétence joue une CC autre que «inactif», elle peut utiliser cette compétence pour gagner une CC gratuite autre que «inactif» contre une autre figurine avec qui elle est aussi en combat. L'utilisation de cette compétence s'annonce juste avant de dévoiler sa CC. Les combats s'effectuent l'un après l'autre. La figurine réduit sa valeur de COM de 1 pour les deux combats.

NAA SABREUR DE ZAY~HIN (2) □ 23pt

1/carte

Mvt					PA
4/6/10	4	3	12	7	2



Taille 2, Sournois



Dès Hi~Heth, de Bè~Eth ou, surtout, de Dal~Eth, les Naashtis ont appris à se méfier de leurs rencontres avec les autres peuples. Malgré le calme apparent qui règne à la surface de Mornea, nombre de ces rencontres ont commencé par des accrochages ou se sont soldées par des combats. Au fil des cycles, les Naashtis se sont persuadés qu'une force est à l'œuvre pour détruire la vie et que bien peu sont capables de lui résister.

Défendre les galeries contre les Taah~Nin sauvages ou les myriapodes ne suffit plus. Il y a déjà plusieurs cycles, Oba~Marh's, l'E'Dhu~Egir de Zay~Hin, a appelé dans sa citadelle les Naashtis qui ont eu l'occasion de sortir à la surface et croiser les autres peuples. Un groupe d'étude s'est ainsi constitué autour du E'Rey~Hur, le responsable des informations de surface, institué par Oba~Marh's.

Les Sabreurs sont très rapidement nés des analyses de ce groupe ; prudence et soupçons sont leurs mots d'ordre, réactivité leur norme. Constitués majoritairement de Rey~Mez, les Naa Sabreurs ont délaissé le Aarth de leurs lointains ancêtres pour apprendre le maniement de lames effilées. Lorsqu'Oba~Marh's assiste aux entraînements, les voir jaillir de l'ombre et faire voltiger leurs sabres de mains en mains avec virtuosité, changeant d'attaque à chaque instant, il sait qu'il a fait le bon choix.

Sournois

Une figurine possédant cette compétence peut choisir 2 CC lors d'un combat. Après révélation des CC, le joueur choisit la CC qu'il veut parmi les 2. Si l'adversaire joue inactif ou parade, le sournois peut choisir sa carte d'attaque après avoir fait son jet de combat.

L'ALCHIMIE

L'ANTASMOÏSA



De temps immémoriaux, les Bokor tiraient de l'algue bleue une boisson aux effets apaisants et lénitifs. La liqueur indigo effaçait les soucis qu'ils auraient pu avoir mais également le souvenir de leur existence tant qu'ils étaient sous son empire. Son usage était donc strictement surveillé et limité à certaines fêtes ou aux sévères périodes de pénurie.

Les soigneurs étaient les gardiens de cette boisson dangereuse. Eux seuls connaissaient le secret qui permettait d'extraire la drogue de l'antasmoïsa et d'en faire la liqueur indigo. Pourtant, il se trouvait toujours un Boko, homme ou femme, qui «se faisait mordre par l'algue», ainsi qu'on désignait ceux qui devenaient dépendants de sa drogue.

Petit à petit, ils perdaient tout appétit et toute mémoire. Leur chair devenait pâle et froide, prenant une teinte bleutée. Alors, ils cherchaient à récupérer la chaleur qu'ils avaient perdus auprès des Bokor en tétant leur sang.



Les sans-vie qu'ils étaient devenus, des pujlanar, étaient isolés sur les îles lointaines près desquelles croissaient les bancs d'antasmoïsa. Dans leur exil, ils mâchaient sans cesse les longs filaments des algues.

Les Bokor prétendaient qu'ils pouvaient survivre plus de dix fois dix cycles à ce régime. Mais aucun soigneur n'a cherché à le vérifier.

LES MUTATIONS

Lorsqu'il envisagea ce qu'il pouvait tirer de l'antasmoïsa, Irmao arrêta de se désoler pour les greffons. Il n'eut de cesse de se voir confier leurs secrets par les soigneurs et de tenter ses propres expérimentations.

Sous ses dehors égalitaires, il restait un fervent adepte du culte du Beathacrann et désespérait de la perte éventuelle des greffons portés par quelques exilés et lui-même. Le temple l'avait en effet chargé de rester parmi les bannis et de récupérer les greffons afin de les retourner au saint arbre.

Le gain de longévité offert par la drogue indigo lui permettait de maintenir vivants les greffons, même après un arrêt cardiaque de son porteur. Ses propriétés analgésiques autorisaient l'ablation d'un greffon ou sa division et l'implantation sur un nouveau porteur qui n'en souffrait pas, contrairement à ce qui se passait en Avalon. Il devait réussir à communiquer cette découverte à ses frères du Temple.



Les soigneurs travaillaient désormais aux côtés d'irmao et participaient activement à ses recherches. Le temps passant, le terme Bokor ne désigna plus que ceux-ci.

Sous leurs mains expertes, l'algue bleue fut réduite en fine poudre à ingérer, en liqueur à différentes concentrations, alcoolisée ou non, en onguents ou cataplasmes. Mais quelle qu'en soit la forme, l'utilisation d'antasmoïsa finissait toujours par produire des mutations indésirables et dénaturait les greffons.

Sentant sa fin venir, Irmao sut qu'il avait échoué. Echoué dans la mission que lui avaient confiée ses frères, échoué dans la sauvegarde et la multiplication des greffons. Il tenta une dernière expérience sur son propre greffon à l'insu des Bokor qui l'assistaient puis disparut.

**FILIBUSTER (3) 25pt**

1/carte



Mvt					PA
4/6/10	4	4	10	6	2

Size 2, Boarding,
Sequential Attack

Unlike most other sailors, a filibuster has no share of the ship on which he sails and generally does not help in its construction. Coming from a balsao he didn't have the chance to be a sailor's apprentice so he remains confined to an ancillary role on a fishing boat, in the best case.

Because of his subordinate activities, he is sure footed and has an unmatched resourcefulness. Thus, despite the shortage of metal by Utopians, the future filibuster scavenges his equipment piece by piece and proudly displays the weapons he has managed to gather: cleaver, sickle, knives... Winning his weapons from others is his training. When he feels ready to offer his services, he completes his equipment with a horseshoe crab shell which he attaches to his arm as his sole protection.

Despite the limited space available on a ship, it is rare that a captain does not enlist some of these adventurers to complete his crew. Effective in laborious tasks, such as resupplying, the filibuster knows he will receive pay comparable to his skill. However it is the coastal raids where filibusters really shine. Disdaining shooting weapons, which he can't possess, he pounces on those who threaten his captain's commerce and leaves to other sailors the task of finishing off or treating his victims.

Boarding

When this miniature makes a charge attack it gains a bonus die to its REF roll. In a combat where this miniature didn't make a charge attack, if it gets a bonus dice on the COM roll and can choose a CC, it also gets a bonus die on its REF roll.

**SHOOTER (1) 28pt**

1/carte



Mvt					PA
4/6/10	3	3	10	7	3



No vessel departing for the continent will risk leaving without a shooter. Once a shooter saved the life of the Capitana in a raid on a coastal Khaliman village.

A shooter is placed among the Firetifact as a child, when the novitiate has shown they can handle and repair a Kunturi, they earn one for themselves. Therefore, they do not have to search long for a ship to join.

Shooters are often used as lookouts or furlers because of their excellent eyesight and because they do not suffer from vertigo. It is during hectic engagements, on sea and on land, that shooters show their full potential. Firmly planted on a promontory, they do not hesitate to fire their weapon multiple times, even at the risk of suffering burns, to save members of their crew.

Kunturi (4/18), alchemical ammunition OOO

The Kunturis are shooting weapons that can be normally be used once per round. The model may spend one alchemical ammunition per round and suffer 1 DAM after shooting, before performing a second action or making a shooting reaction. The model can not spend alchemical ammunition if it only has a single point of life.

Overheated

If shooting roll is equal or greater than 14, shooter suffers one DAM.

Marksman 1

A miniature with this skill ignores all cover effects (stealthy, scenery, miniatures, miniatures in combat). This skill can be used a number of times per round as noted in its title. The use of this skill must be announced before the ranged attack roll.