

Fading Suns – La Danse des Kraxi

Par [Zaffarelli](#)

Mythes

S'il est une reine au sein des traditions du peuple Ukar, c'est certainement celle du *Kraxi Kadanqar* – un art ancien dont les pratiques sont unanimement respectées, presque vénérées, et dont les origines remontent à un rituel guerrier ancestral dédié au dieu *Anikrunta*. Ce rituel était alors censé représenter le combat de cette divinité et du démon *Karkenavva*, après lequel Anikrunta put enfin libérer ses sujets de l'emprise de ce démon, ainsi qu'obtenir du Prince des Eclairs les secrets du *Gund Sadarunga*, l'Amitié du Feu (certains sages de l'Ordre Eskatoniques voient ici les bases de la maîtrise de l'énergie électrique), qui permirent aux Ukari d'illuminer aussi bien leurs demeures que leurs esprits.

Terrible saga, cette légende épique raconte également comment Anikrunta parvint à séduire la déesse de la forge, *Sadderipa* (que quelques linguistes mal informés ou colportant des idées anti-ukari nommèrent par ignorance ou dérision « Sad Reaper » ou « Saddereaper », la « sinistre faucheuse » en anglais préhistorique). Les sources abondent quant à cette légende, mais de nos jours, il reste difficile de déduire la version originelle, tant elle fut narrée d'innombrables fois aux veillées des combats sempiternels que se livrèrent les clans ukari dans les goulets obscurs des souterrains de Kordeth.

Cependant, un même élément ressort de toutes ces versions : ce fut Sadderipa qui forgea le premier Krax, à partir de matériaux tirés du cœur de la montagne du même nom. Il existe ainsi sur Kordeth, dans la cité cachée de *Xarneka*, l'un des derniers endroits où seuls les Ukari les plus valeureux ont le droit de se rendre, une faille gigantesque au fond de laquelle, dit-on, se trouve la marque même du Krax d'Anikrunta (une estafilade dans le flanc de la montagne, d'une hauteur de 6m, de 20cm de profondeur et de 3cm de largeur). La légende veut que cette marque désigne le lieu où fut vaincu Karkenavva. Élément intéressant : des éclairs d'électricité statique parsèment régulièrement le fond de la crevasse... La localisation mystérieuse du sanctuaire, ajoutée à son caractère sacré, ont empêché jusqu'à ce jour de pousser les investigations.

L'art de la danse des Kraxi n'est en tout cas pas à prendre à la légère, comme un simple élément de folklore ! Sans quoi, nul n'aura la chance de pouvoir regretter d'avoir commis cette grave erreur...

Parmi les danseurs les plus renommés, on peut mentionner *Xar Zahin Lorf goquan Malak*, garde du corps actuel du Duc Alfonso Rolas de Hazat (de Trieste, planète Vera Cruz). Un autre maître de cet art, *Zihrias Sonjak brak Tonta*, a récemment trouvé la mort, lâchement empoisonné par des pirates de l'espace.

Description

- Le Krax (*Kraxi* au pluriel) :

Le Krax se présente comme un poignard dont la lame provient d'un éclat de roche dure de Kordeth. Cet éclat est travaillé pendant des jours entiers, afin d'obtenir une lame extrêmement rigide et acérée. Mais même une fois apprêtée, cette lame reste légèrement « poreuse », ce qui explique qu'elle s'engorge de sang au fil des combats. C'est pour cette raison que les Ukari répugnent à montrer leurs Kraxi aux humains, car on pourrait alors deviner si leurs armes ont été ou non utilisées. Mais si l'on peut en juger à la seule couleur de la lame (foncée ou pas), le néophyte risque toujours de se tromper – en effet, le Krax tâché de sang d'un honorable combattant du clan *Tonta* a pratiquement la même teinte que celui souillé de venin de bakra'al d'un assassin sans scrupules du clan *Miharshun*...

A noter que le manche du Krax se termine par une chaîne de la longueur d'une coudée, à laquelle est fixée un anneau. Ce dernier est passé au pouce du combattant, ce qui lui permettra de « jongler » avec son arme, comme certains guerriers humains le font avec un nunchaku.

Caractéristiques du Krax				
Init.	Seuil	Taille	DMG	Coût
+2(*)	n/a	M	4d	Aucun (**)

(*) : +4 pour un personnage disposant de la compétence « *Kraxi kadanqar* ».

(**) : un Krax est uniquement gagné au combat, reçu en héritage ou façonné pour/par son porteur.

- Technique :

Nouvelle compétence : *Kraxi kadangar* (danse des Kraxi - 2pts).

Cette compétence ne coûte que deux points – par conséquent, elle n’a pas de niveau et ne peut être améliorée. Elle n’est disponible qu’aux Ukari, et représente l’ensemble des années de préparation auquel le personnage a dû se soumettre, avant de devenir un *Kadangari*, un véritable danseur.

Cette compétence donne également accès à toutes les actions de combat de niveau 0, relatives à la danse des Kraxi.

Actions de combat de la danse des Kraxi

- *Anikrunta ukarnate*, le Serment à Anikrunta (niveau 0) :

Cette parade rituelle s’effectue par un balancement du Krax d’une main à l’autre, en le laissant aller comme un pendule derrière son dos, etc. Le but de la manœuvre est de cacher la prochaine action de l’Ukar.

NB : cette action est automatique, l’Ukar n’a pas à la « déclencher » ou à l’annoncer.

Séquence			
Rôle	Jet	Modificateur	Effet
Attaquant	n/a	n/a	L'attaquant obtient un bonus de +4 à son initiative, (rabaissé à +2 face à un autre <i>Kadangari</i> .)

- *Kadangari tlinto*, l’Eclat du Danseur (niveau 0) :

Fort de son expérience, le combattant parvient à jauger la valeur de son adversaire d’après la teinte de sa lame.

Séquence			
Rôle	Jet	Modificateur	Effet
Attaquant	Perception + Mêlée	n/a	Permet de connaître le score en Mêlée d'un autre <i>Kadangari</i> (danseur Kraxi) à la seule vue de son arme.

- *Ba’amon ladde*, Marque de Guerre (niveau 3) :

Cette technique permet d’apposer un ba’amon (la scarification typique des Ukari) bien distinct sur sa victime. Cette marque pourra alors être déchiffrée par tout Ukar, même une fois cicatrisée, tant qu’elle est visible. Elle ne peut être effectuée que sur un adversaire immobilisé, et sa valeur varie selon les intentions de l’auteur.

Si ce dernier est un combattant renommé, le ba’amon (qui porte alors la marque de son nom) sera perçu comme un grand honneur, laissant entendre que ce combattant, fier de s’être battu avec son adversaire, souhaite apposer sa marque pour signaler à ses pairs la qualité de cet adversaire. En revanche, ce ba’amon peut également porter la marque d’une insulte, laissant comprendre que l’adversaire s’est montré indigne et particulièrement lâche lors du combat.

La marque se dessine généralement sur la main, l’avant-bras ou la jambe. Si elle est faite sur le front, c’est alors une insulte, puisqu’elle bafoue alors les ba’amon réservés au clan.

Séquence			
Rôle	Jet	Modificateur	Effet
Attaquant	Introverti + Mêlée	n/a	3 PV sont nécessaires pour laisser une marque facilement lisible, et de grande qualité.

- *Ringate sada*, l’Epée amoureuse (niveau 5) :

Cette technique de désarmement vise à enrouler la chaîne du Krax dans la garde de l’épée de son adversaire – ce qui suppose bien évidemment que si l’arme de l’ennemi n’a pas de garde, cette action est inutile... A noter que cette manœuvre peut également s’employer avec la plupart des pistolets, revolvers et pistolets-mitrailleurs dont la forme offre plusieurs prises.

Séquence			
Rôle	Jet	Modificateur	Effet
Attaquant	Dextérité + Mêlée	-2 au seuil (-4 pour une arme de poing)	Pas de DMG
Défenseur	Intelligence + Mêlée	-6	Si le défenseur marque plus de PV que l'attaquant, l'attaque est contrée

- Obuni kilokate, la Sentence du Traître (niveau 8) :

Cette technique d'étranglement emploie la chaîne du Krax d'une façon très particulière... Elle consiste en effet à effectuer un geste très simple, mais qui requiert dextérité et rapidité : l'attaque lance son avant-bras vers la gorge de l'adversaire, puis d'un geste vif il lâche son Krax.

Si le mouvement est effectué correctement, le Krax vient tourner autour de la nuque de la victime, avant que l'attaquant ne le récupère avec son autre main. Il lui suffit alors de faire rapidement pivoter le Krax pour soigneusement enserrer sa prise...

Le clan Malak a une ancienne coutume au sujet de cette technique, qui prétend que si le chef de clan étrangle de la sorte un Obun, les Ukari verront alors la chance leur sourire pour le restant de l'année.

Séquence			
Rôle	Jet	Modificateur	Effet
Attaquant	Dextérité + Mêlée	-2	DMG : 4d+PV
Défenseur	Intelligence + Mêlée	-6	S'il obtient plus de PV que l'attaquant, il pare le coup
Attaquant	Force + Vigueur	n/a	[PV] dés + 2pts de DMG par round, dès le premier round

- Sadderipa ukarnate, le Serment à Sadderipa (niveau 9) :

Le serment permet au combattant de briser la dernière barrière avant de devenir maître des tunnels de Kordeth, tout comme Anikrunta lorsque celui-ci fut privé du Gund Sadarunga. Cette technique opère une communion mystique entre le Krax et son détenteur, permettant à ce dernier de se battre dans les mêmes conditions qu'il fasse jour ou nuit noire.

Cette capacité semble liée à l'éveil occulte dont bénéficie tout Ukar – et naturellement, elle ne profite à aucun Ukar privé de ce don, quelle que soit la raison. NB : cette technique fonctionne systématiquement (aucun jet n'est nécessaire) lorsque l'Ukar est à l'intérieur d'un lieu sacré dédié à l'une des divinités du Noddavitya (le panthéon ukar).

Séquence			
Rôle	Jet	Modificateur	Effet
Attaquant	Perception + Observer	n/a	Cette technique reste active pendant [PV] tours de combat avant de nécessiter un nouveau jet. Si celui-ci est raté, il faudra alors patienter deux tours avant d'essayer de nouveau.)

*Note de l'auteur : Tout ce laïus est valable à ma table, et je ne sais plus ce qui est réellement décrit dans les règles. Il me semble de toute façon que la Danse des Kraxi n'est guère détaillée dans le supplément **Children of the Gods: Obun & Ukar**. Et certains clans ukari ont sûrement dû développer leurs propres techniques, mais il s'agit en général de secrets bien gardés... ;)*