Le style du Griot

Le monde est vaste et seul celui qui l'arpente continuellement peut en comprendre toutes les facettes. Mais les nouveaux paysages ne sont pas les seules rencontres du voyageur. Partout il trouvera des gens, organisés en petites communautés ou en vastes cités. Si son cœur lui en dit, il ira les trouver, les écoutera, s'émouvra de leurs histoires. Alors il deviendra peut-être Griot. Conserver la mémoire des gens, des peuples, des pays deviendra sa passion. Mais surtout, il pourra partager cette mémoire et la restituer. Tous l'écouteront et lui parleront. Il sera accueilli partout non pas pour sa neutralité dans les conflits, mais bien plutôt pour son implication. Élu par toutes les communautés sans en appartenir à aucune il pourra être ce liant de la Terre qui transforme les pays en éteignant les rancœurs millénaires d'une chanson.

Ce style est spécifiquement lié à la compassion de Gaïa. J’y ai mis une partie du cadeau de Gaïa.

**Style de représentation :** le style du Griot se compose de long lais, émouvants et exaltants. Il met l’accent sur la maîtrise par le Griot de la prosodie, du phrasé qui doit emporter l’auditoire. À ce titre, il ne se pratique pas nécessairement avec un instrument, mais inclut avantageusement la plupart des percussions pour soutenir la mélodie et le tempo du récit.

**Compétences complémentaires :** Les pratiquants du style du Griot se font un devoir de s’informer sur les modes de vies des gens qu’ils côtoient. Un strict minimum de 2 points en Savoir et en savoir-vivre est requis avant même de commencer à apprendre les charmes, car le Griot doit faire la preuve de sa détermination à suivre sa vocation.

Des amis à l’horizon

**Coût :** 1 a., 2 vol. **Minima :** Représentation 2, Quintessence 1

**Type :** Simple (Action théâtrale)

**Mots-Clés :**

**Durée :** indéterminée

**Prérequis :** Aucun

Un Griot est le bienvenu partout. Loin d’être étranger à toutes les communautés qu’il traverse, il est au contraire un maillon essentiel de chacune d’entre elle.

Ce charme est une action théâtrale où le Griot, dans une longue déclaration chantée *dans la langue du cadran*, prête serment devant le cadran sur lequel il se trouve : serment de s’attacher à comprendre et à sauvegarder les cultures et les terroirs qu’il traversera. Il accepte la tâche de recueillir les paroles et les gestes de chaque communauté qu’il traversera afin de les communiquer, de les partager, bref de les faire vivre partout où il s’arrêtera.

En échange, le cadran l’adoube véritablement comme l’un de ses champions. Il ressent une proximité surnaturelle avec tous ses habitants et ses composantes. Ce charme annule toutes les pénalités qu’ils pourraient subir à cause d’un environnement peu familier. Cet effet concerne particulièrement les jets de survie (environnement découvert pour la première fois), de savoir-vivre (tribus reculée aux mœurs étranges), de savoir (recherche d’une variation locale d’une légende quelconque) ou de linguistique (dialecte obscur d’une langue régionale) mais pourrait potentiellement se traduire pour n’importe quelle compétence. De plus, quel que soit l’endroit où le Griot arrive, il trouvera toujours une place au coin d’un feu, un repas chaud et un toit pour la nuit en échange d’une nuit à échanger et prodiguer chants, histoires et conseils. Ce dernier effet est un effet de compulsion et y résister coûte deux points de volonté, car il est toujours difficile de résister à une bonne chanson pour la soirée… Cependant, l’effet de compulsion du charme ne dure que jusqu’au prochain lever de soleil, après quoi le Griot devra compter sur des moyens plus ordinaires ou aller voir ailleurs pour quémander sa survie.

Attention aussi, le charme est sans effet sur les créatures autre qu’humaine tant que le Griot ne possède pas « messager de Gaïa ». Le charme prend aussi fin dès que l’on sort du cadran.

La mémoire de la terre

**Coût :** 2a. **Minima :** Représentation 2, Quintessence 2

**Type :** Supplémentaire

**Mots-Clés :**

**Durée :** instantanée

**Prérequis :** des amis à l’horizon

Que serait un Griot sans ses histoires ? Chacun des chants qu’il a mémorisés coule dans ses veines, flotte dans chacune de ses respirations. Le rythme de ses pieds sur Création bat les chants que la terre lui a appris.

Ce charme supplémente l’acte de mémoriser ou de restituer une chanson, une danse, un conte, ou tout autre performance. S’il s’en sert pour la mémoriser, le Griot la connaîtra dès lors parfaitement. De plus, quand il voudra la restituer, il pourra réutiliser ce charme pour lui donner toute la fraîcheur qu’il avait su y voir. Il rajoutera alors autant de dés à son jet de représentation que la quintessence qu’il avait quand il l’a mémorisé pour la première fois. À ce titre, il peut être utile au joueur qui l’utilise de noter le nom des chansons qu’il mémorise ainsi, la quintessence qu’il avait à l’époque et les émotions qui sont transportées par le chant.

Le pays se souvient

**Coût :** 4a. **Minima :** Représentation 3, Quintessence 2

**Type :** Supplémentaire

**Mots-Clés :** illusion, compulsion

**Durée :** une scène

**Prérequis :** la mémoire de la terre

Un Griot ne partage jamais une histoire par hasard. Et quand il la raconte, il s’assure que son message est bien passé.

Ce charme améliore une performance en rajoutant quelques effets supplémentaires pour la sublimer et la rendre surnaturellement explicite. Durant la scène, chaque geste du Griot est comme souligné par des effets d’ombre et de lumière, une brume qui s’étire hors de la terre froide, les contours des flammes d’un brasier ou encore simplement par les mouvements amples de ses manches, brassées par l’air…

Captivé par la scène, l’auditoire est assailli d’images très précises, bien plus précise que les simples impressions qu’une histoire transmet. Toutes les personnes connaîtront avec exactitude les traits du héros, les intonations de la voix du vilain ou tout autres détails, au point de reconnaître par la suite l’un des protagonistes s’il le croisait dans la rue ! De plus, le Griot choisit une finalité à son histoire, qui se traduira par une émotion surnaturelle imposé envers un élément de l’histoire (respect envers le héros, crainte ou haine contre le méchant, amour pour la princesse, compassion pour les habitants, …).

La sagesse du chemin

**Coût :** 4a. **Minima :** Représentation 3, Quintessence 2

**Type :** Simple (action théâtrale)

**Mots-Clés :** Compulsion, Voyant

**Durée :** une scène

**Prérequis :** des amis à l’horizon

« Je te connais, sais-tu. J’ai voyagé dans mille contrées, vus dix-milles hommes comme toi, rencontré un million de gens ! Ne me cache pas ton cœur, ce serait vain et inutile. »

Le Griot peut voir dans les âmes les plus emmurées. Ce charme est une action théâtrale de divination sur un personnage qui lui fait face. Le Griot s’adresse de façon emphatique à son interlocuteur et ce dernier est saisi d’une stupeur paralysante en retour. Il réagira si lui ou quelque chose qui lui est cher est attaqué, mais autrement sera incapable de s’en dégager tant que le Griot n’arrêtera pas de lui parler.

Pendant ce temps, le Griot explore l’âme de sa cible et lui explique sans fard ce qu’il y voie. Le Griot fait un jet d’astuce + investigation, difficulté la VDM de sa cible et dévoile petit à petit les secrets de la victime. A la fin de la scène le Griot (et tous les gens autour de lui qui pourrait l’entendre) connaît un certain nombre d’informations intime sur sa cible, selon le nombre de réussite qu’il a fait sur son jet d’astuce + savoir-vivre : Motivation, motivations, Vertus, amitiés, inimitiés, craintes et espoirs…

Si jamais le Griot fait 5 succès ou plus sur son jet, alors il pourra demander à dépenser 2xp pour que sa cible devienne l’un de ses Conseillers. Le Griot pourra à tout moment demander à avoir un entretien fictif avec le personnage et son joueur sera tenu à lui accorder en lui parlant franchement, à cœur ouvert. Dans la mesure où cet entretien s’est simplement passé dans la tête du Griot, la cible n’aura évidemment aucun souvenir de cette conversation. Cet état durera jusqu’à ce que la cible subisse un évènement radical qui le changera trop pour que les conseils soient en accord avec sa nouvelle nature. Un tel évènement peut être un changement de Motivation, devenir exalté ou akuma…

Que la cible devienne ou non Conseiller du Griot, le conteur pourrait lui imposer un jet de tempérance à la fin de la scène de révélation pour marquer à quel point elle a été fortement ébranlée par cet évènement. S’il est réussi, la cible pourra choisir la façon dont elle réagit à ce choc. Sinon, le joueur sera libre de proposer une réponse extrême et cathartique au conteur qui décidera ultimement. La cible pourrait fondre sur le Griot avec des pulsions meurtrières, tomber en larmes, s’enfuir ou ricaner bêtement sans réussir à se dégager… Une telle émotion n’est toutefois pas imposée par le charme et ne devrait pas durer plus de quelques actions sans le consentement du joueur.

La bouche et les oreilles de Création (posture du Griot)

**Coût :** 5a., 1vol. **Minima :** Représentation 3, Quintessence 2

**Type :** Charme de Forme

**Mots-Clés :** Compulsion

**Durée :** une scène

**Prérequis :** le pays se souvient, la sagesse du chemin

Quand le Griot chante, c’est toute la terre qui s’émeut. Il sort son tam-tam et chante en laissant la plaine, le vent et l’eau transporter son message. Ce charme étend le chant du Griot sur tout une région géographique d’au plus [mettre ici une jolie échelle en fonction de la quintessence, mais franchement, vu la taille de Création, je voudrais bien me lâcher. J’ai bien envie d’être écouté sur une jolie portion d’un cadran, à quintessence 10 !] kilomètre carré autour de lui. Tous les habitants capables d’entendre sa musique l’entendront, tous ceux capables de la comprendre la comprendront et tous ceux qui pourraient être affectés par les effets qu’elle contient le seront. Le Griot ne peut pas différencier entre les personnes qui subiront ou non les effets de son chant, à une exception : il peut faire transporter à son chant des effets capable de toucher simplement l’un ou l’autre de ses Conseillers, au prix d’un point de volonté par effet et par Conseiller.

Enfin, le Griot comprend si bien le cœur de ses Conseillers qu’il est capable de moduler son message de façon à ce que ceux-ci comprennent son message très clairement ; comme lui-même s’imagine très clairement quel sera leur réponse, le résultat prend la forme d’une conversation à distance entre le Conseiller et le Griot. Toute autre personne pris dans la zone d’effet entendrait la mélodie, serait peut-être capable d’en comprendre la tonalité mais, ne partageant pas la proximité du Griot et de son conseiller, ne pourrait comprendre le message exact ou même les destinataires, sans posséder de charmes extrêmement fins d’écoute des chants magiques…

Le conte des contes

**Coût :** 4a. **Minima :** Représentation 3, Quintessence 3

**Type :** Simple (action théâtrale)

**Mots-Clés :**

**Durée :** une scène

**Prérequis :** la bouche et les oreilles de Création

Le Griot n’est pas seulement recherché pour ses connaissances, mais aussi pour sa sagesse. Face à des problèmes insolubles, il a les réponses formulées par toute l’humanité. C’est un euphémisme de dire qu’il est de bon conseil.

Ce charme est une tentative de divination. Un requérant vient solliciter le Griot pour qu’il lui prête sa sagesse et lui expose le problème auquel il est confronté. Laissant la magie des chemins qu’il a parcouru faire son œuvre, le Griot commence à raconter les histoires qu’il connait et qu’il pense adéquat pour le problème du requérant. Plus il se laisse porté par la magie de ses mots, plus les mots viennent naturellement, jusqu’à ce qu’il perde le fil de sa pensée. Ce n’est plus lui qui parle par sa bouche, mais bien la terre elle-même qui prodigue ses conseils au requérant.

Le Griot fait un jet de Charisme + Conscience selon une difficulté dictée par le problème. S’il le réussit, le conteur octroiera un certain nombre de bonus au requérant pour lui permettre de résoudre le problème. Ces bonus peuvent être variées, comme des conseils précis dans une direction inconnue du requérant, ou bien où trouver des gens qui accepteront de l’aider et à quel prix. Ils peuvent ou non se traduire par des bonus à certains jets de dés. Ces conseils pourraient aussi tout simplement être de fuir le plus loin possible, car Création elle-même estime que rien ne pourra régler ce problème avant qu’il ne soit trop tard…

Par contre, aussi intéressant soit ce charme, il est limité par la source même de sa connaissance, à savoir les esprits des lieux avec lesquels s’est acoquiné le Griot. S’il est sur Création, seul les savoirs cachés sur Création ou connus par un être à l’intérieur de la destinée seront disponibles. S’il est dans un autre royaume d’existence et qu’il a passé un contrat avec lui via « des amis à l’horizon », seuls ce que savent ses citoyens ordinaires ou ce qui est caché dans le royaume en question est disponible.

Révéler les savoirs endormis

**Coût :** beaucoup plus. **Minima :** Représentation 4, Quintessence 3

**Type :** Simple (action théâtrale)

**Mots-Clés :** Entraînement

**Durée :** une scène

**Prérequis :** le conte des contes

Ce charme améliore le fait d’enseigner son savoir à une population. Le conteur passe toute une nuit à raconter ses contes à son auditoire. A la fin de la nuit, l’auditoire a appris une leçon suffisamment importante pour augmenter d’un point un trait parmi les suivants : Charisme, Perception, Intelligence, Astuce, Guerre, Force d’âme, Présence, Représentation, Artisanat, Médecine, Occultisme, Savoir, Conscience, Bureaucratie, Savoir-vivre ou bien dans l’une des quatre Vertus. Ce charme ne permet cependant pas d’améliorer un trait au-delà de sa propre compétence ou bien 3, au plus bas.

On ne peut pas non plus utiliser ce charme plus de fois sur une même communauté que son score de représentation. Toutefois, la cinquième utilisation du charme est un peu particulière. Si le Griot le souhaite, il peut estimer que son auditoire a suffisamment mûri pour qu’il le fasse réfléchir sur lui-même. La nuit se passera alors en énigme et en histoire sur les gens qui entourent le Griot. Insensiblement, il les fera réfléchir à ce qui les lie les uns aux autres, à ce qui fait leurs personnalités à chacun. À la fin de la nuit, ils se verront d’un regard neuf et leur vie, pourtant pas si différente, en sortira transformée. Ils auront tous éveillés leur quintessence.

Un Griot non-exalté aura tendance à utiliser toujours la même voie (à quelques modifications près) pour exalter les gens.

Bien évidemment, tous points gagnés par un personnage qui n’est pas un figurant devra être dument payé en point d’expérience.

Les gens ainsi éveillés ne pourraient-ils pas devenir Griot ?

Appel des mains de l’homme

**Coût :** 5a. **Minima :** Représentation 3, Quintessence 3

**Type :** Simple (action théâtrale)

**Mots-Clés :** Entraînement

**Durée :** Indéterminée

**Prérequis :** la bouche et les oreilles de Création

Un paysage n’est rien sans les mains qui le façonnent. Le Griot lance ce charme, puis laisse ses pieds avancer sur les chemins qui sillonnent une contrée. Au cours de son voyage, une chanson se forme dans sa tête. Cette chanson est un message à l’encontre des habitants de cette terre, un message destiné à leur faire prendre conscience de la valeur unique de leur terre. Si le Griot leur restitue, ils apprendront quelles sont les plantes autochtones intéressantes à cultiver, où puiser de l’eau pour survivre, où et comment miner des métaux précieux, quels sont les endroits à l’abri des éléments… Bref, tous les ressorts cachés de la terre qui leur permettront de transformer un endroit inhospitalier en vallée aux merveilles.

Lancer ce charme nécessite de pouvoir se déplacer sur tous le territoire dont s’intéresse le Griot. Ce territoire doit avoir une cohérence géographique (une plaine, un marais, un plateau, une vallée, un massif…), mais pas de contrainte de taille ; la seule contrainte étant que la taille du domaine ne doit pas être de plus grande magnitude que la Quintessence du griot ; si cette condition n’est pas remplie, le Griot devrait sans doute réduire la taille de la zone qui l’intéresse. Durant le lancement du charme, le Griot visitera tous les lieux d’intérêts de ce territoire un par un. Cette condition rend la durée du charme extrêmement variable. Si le Griot fait face à un imprévu qui l’empêche de continuer son périple, le charme n’est pas rompu tant que le Griot ne quitte pas la zone qui l’intéresse. Mais il n’est pas terminé et la chanson que le Griot construit ne peut être restitué tant que toute la zone n’a pas été balayée.

Ce charme peut être directement utilisé sur tout Création. Dans les autres royaumes d’existences ou les territoires tenues par des créatures étrangères à création (royaumes de fées, ombreterres…), il nécessite d’être accordé avec le territoire grâce à « des amis à l’horizon » et d’avoir les améliorations nécessaires pour l’utiliser hors de Création.

Messager de Gaïa

**Coût :** – **Minima :** Représentation 4, Quintessence 3

**Type :** Permanent

**Mots-Clés :**

**Durée :** indéterminée

**Prérequis :** Appel des mains de l’homme

Arrivé à ce stade, la connexion du Griot avec la terre qu’il foule est de plus en plus profonde. Ce charme l’accorde avec les forces les plus profondes qui irriguent le pays. C’est une amélioration de « des amis à l’horizon ». Les esprits liés au territoire qu’il traverse (élémentaires, dieux terrestres) ont aussi l’obligation de lui accorder l’hospitalité, même si leur logique moins humaine peut rendre un peu plus délicat le départ au petit matin.

De plus, aucun esprit qu’il croise ne peut l’agresser sans tenter de lui expliquer le motif de son courroux et lui avoir donner une chance de rattraper la situation (cette chance doit être possible et ne pas impliquer inévitablement une mutilation ou la mort, mais n’a pas à être facilement réalisable). Attention, cela ne veut pas dire que le motif de leur colère doit être raisonnable ou que l’esprit en question possèdera magiquement un moyen de communiquer explicitement avec le Griot ! De plus, un refus du Griot permettra à l’esprit de l’attaquer directement. Par exemple, un élémentaire en chasse considérant que le Griot est une proie intéressante devra se manifester au Griot et pourrait lui demander d’apporter une autre proie intéressante à sa place… Si le Griot s’exécute ou bien fait mine de s’exécuter pour mieux fuir, l’affaire pourrait en rester là. S’il refuse net le marché, l’élémentaire pourra lui sauter dessus la conscience tranquille… De même, un dieu terrestre considérant que le Griot est une menace pour son emprise sur la région sera obligé de le prévenir avant de l’attaquer et lui donner une chance de montrer qu’il n’en veut pas à son pouvoir. Pour profiter au mieux de cet effet, le Griot est fortement incité à développer ses connaissances en vieux royaume pour communiquer avec des esprits ayant le langage et ses compétences en survie pour comprendre les langages bestiaux et non-verbaux. C’est un effet de compulsion qui coûte autant de point de volonté à résister que le griot possède de quintessence.

Enfin, la familiarité qu’il gagne avec les esprits rend le Griot plus à l’aise dans les territoires des esprits qui sont liés *légalement* à Création, lui permettant de s’y accorder. Il peut racheter ce charme pour étendre ses pouvoirs à Malfeas (le charme s’appelle alors « Pèlerin de bronze »), Yu-Shan (« Vagabond céleste ») … Cela lui octroie les mêmes bonus que sur Création vis-à-vis des habitants de ces royaumes, dès lors qu’il prête le même serment dans les mêmes conditions. Les royaumes légalement liés à Création impliquent explicitement Yu-Shan et Malfeas. Cela n’implique par contre ni l’Outremonde, ni les royaumes construits par les Fées sur Création, les ombreterres ou encore les territoires profanés par des démons sur Création, car ces territoires sont des profanations de Création.

Cet effet peut se croiser avec le premier : un démon lié à un endroit de Création par sorcellerie pour une quelconque tâche est considéré comme un « esprit lié au territoire » pour les besoins de ce charme et est soumis aux mêmes obligations que les dieux ou les élémentaires qui le peuple.

Notre bannière est une légende

**Coût :** 20 a., 1 vol. **Minima :** Représentation 4, Quintessence 4

**Type :** Simple (action théâtrale)

**Mots-Clés :**

**Durée :** instantanée

**Prérequis :** Messager de Gaïa, Révéler les savoirs endormis

C’est le propre du Griot de pourvoir les peuples en histoires. Il y a celles des voisins, celles des amis, et il y a nos histoires en propres, celles de nos ancêtres, celles de notre terre.

Ce charme est l’apogée d’une enquête du Griot pour révéler les origines d’un peuple de magnitude inférieur ou égal à la quintessence du griot. Le Griot cible une population ; il mène ensuite l’enquête pour savoir comment ce peuple s’est installé à cet endroit, dans quelles circonstances, pourquoi, avec quelles difficultés… Cette partie-là n’est pas aidé par le charme aussi le Griot devra-t-il faire son travail avec diligence en s’intéressant aux légendes locales, aux histoires des familles, aux légendes des peuples environnant. Peut-être que le paysage a lui aussi des choses à raconter ? Une histoire complète n’est pas nécessaire pour que le charme fonctionne, mais la bonne foi du Griot et le sérieux dans le travail d’investigation est indispensable. Ce charme n’a pas non plus à effacer les anciennes histoires que le peuple s’est forgé, mais il ne peut pas non plus se contenter de récolter une histoire et de passer à autre chose ; un vrai travail de recherche est nécessaire.

Une fois que tous les éléments possibles ont été rassemblés par le Griot, il commence à assembler ses informations pour construire une légende à la hauteur de ce peuple et active le charme. La magie du charme s’entremêle avec les notes et lie à jamais cette communauté et son passé.

Le Griot n’a plus qu’à organiser un festival dont le point culminant sera la légende qu’il a bâtie. À la fin de son chant, la magie s’empare d’un objet du village et servira de Bannière, à la fois de témoin de la légende dans la communauté et de la solidarité de ses membres. La Bannière peut être n’importe quoi qui pourrait avoir une importance capitale dans la légende. Ce peut être une épée ayant vécu cette épopée, la première maison construite par les pionniers ou même une pelle, une bêche, un seau, … car toutes les fondations ne sont pas glorieuses même si elles n’en sont pas moins belles à raconter. Le Griot peut lancer un jet d’Astuce + investigation pour tenter de savoir à l’avance quel objet sera béni par la cérémonie. Si aucun élément intéressant ne survit de cette époque glorieuse, un ex-voto sera utilisé. S’il le juge approprié, le Griot peut faire ou faire faire un tel objet pour l’occasion. Mais, en définitive, aucune tentative de l’influencer ne pourra empêcher la terre elle-même de choisir l’objet qu’elle juge le plus approprié.

Par la suite, la communauté n’a plus qu’à s’emparer de la légende du Griot et à préparer tous les ans sa représentation pour que la magie opère. Plus la communauté sera solidaire, se serrera les coudes et vivra en bonne entente, plus l’objet sera puissant, jusqu’à pouvoir être un artefact capable de rivaliser avec les plus belles réalisations des solaires, pour peu que le peuple qui se fédère sous cette bannière soit aussi beau que ça. Mais que les graines de la discorde se développent, alors la Bannière se flétrira et perdra de sa puissance pour n’être peut-être même pas aussi intéressante que l’objet qu’elle était alors.

Cet artefact n’a pas besoin d’être harmonisé par son porteur pour être utilisé, quel que soit sa puissance ; la cérémonie annuelle tient lieu d’harmonisation par la communauté. À la place, c’est le petit dieu de l’objet qui décide qui peut l’utiliser, selon les décisions, les désirs et les processus conscients et inconscients qui gouverne la communauté. C’est une alchimie qui peut être complexe à suivre et seul le conteur a le fin mot sur ce sujet.

L’état de la Bannière et les personnes qui peuvent l’utiliser sont en fait de puissants révélateurs de l’état de la communauté et peut servir pour comprendre les histoires qui se jouent à l’intérieur. N’importe quelle personne observant la Bannière et comprenant son fonctionnement peut tenter un jet d’Astuce + (Savoir-Vivre ou Artisanat) afin de lire les mouvements profonds qui font vivre la communauté. Un Griot possédant ce charme peut aussi utiliser « la sagesse du chemin » en présence de la Bannière pour chercher à comprendre la communauté.

La Concorde des mille cœurs

**Coût :** 10 a., 1 vol. **Minima :** Représentation 5, Quintessence 4, Compassion 4 ?

**Type :** Simple (action théâtrale)

**Mots-Clés :**

**Durée :** indéterminée

**Prérequis :** notre bannière est une légende

Quand chaque homme et chaque communauté vit en paix avec elle-même, il reste encore à faire la paix entre elles. C’est le cœur de la mission du Griot.

Ce charme scelle un accord de partage d’un territoire en ajoutant à la poignée de main des partis la caution de la terre elle-même. Tant que l’accord sera tenu, la terre dont le travail et le produit sont ainsi partagé sera surnaturellement luxuriante et productive. L’accord qui est ainsi sanctifié doit être jugé satisfaisant par toutes les parties et doit régler tous les différends qu’ils devaient avoir sur ce territoire.

Bien que, classiquement, ce charme s’utilise pour renforcer la motivation des parties à signer un arrangement, il peut aussi s’utiliser sur d’anciens accords ; les parties organisent alors une cérémonie, au cours de laquelle ils renouvellent leur volonté de suivre ces accords. Le Griot les sanctifie de la même manière.

Enfin, l’accord continue d’être sanctifié même si les parties changent les termes de l’accord ; tant qu’elles continuent d’être toutes deux satisfaites de l’arrangement bien sûr. L’effet de la concorde des mille cœurs ne s’arrête que si l’une des parties viole l’accord ou si une partie se retrouve seule.

Ce charme ne scelle pas des accords entre personnes, mais entre communauté : si deux rois signent, c’est tous leur peuple qui doit respecter l’accord. A ce titre, la plus petite communauté humaine à pouvoir être représenté sur un tel accord est une famille et tout homme ou toute femme signant cet accord le signe au nom de tous ses descendants (ou héritiers). Le cas est un peu plus compliqué pour des créatures surnaturelles. Sur Création, les esprits peuvent signer un tel accord en leur seul nom. Dans les autres royaumes d’existence où ils forment la base de la population, d’autres règles peuvent s’appliquer. Dans tous les cas, un exalté peut signer un tel accord en son seul nom, dès lors qu’il ne gouverne pas de communautés ; sinon, l’accord s’applique automatiquement à ses subordonnés.

Vœu d’harmonie universelle

**Coût :** -. **Minima :** Représentation 5, Quintessence 4, Compassion 5

**Type :** Permanent

**Mots-Clés :**

**Durée :** permanent

**Prérequis :** la concorde des mille cœurs

La possession de ce charme montre la dédication du Griot à défendre la concorde sur et autour de Création. À ce titre, il étend l’application des « amis à l’horizon » *et* du « messager de Gaïa » à tous les royaumes d’existence, dès lors qu’il connaît la langue du lieu et prononce le serment adéquat dans cette langue.

Le cas des enclaves sur Création (ombreterres, zones profanées par des démons, royaumes de fées, les sanctuaires de certains dieux, les royaumes d’ailleurs…) est un peu différent. Le serment prononcé devant le cadran ne suffit pas. Le Griot doit prononcer ce serment dans chaque enclave où il se rend pour continuer à bénéficier de ses effets. Par contre, il peut décider de maintenir l’effet en sortant, tant qu’il ne quitte pas le cadran qui contient l’enclave ; il en bénéficiera automatiquement dès qu’il rentrera à nouveau dedans. De même, le serment prononcé devant le cadran ne se brise pas dès qu’il rentre dans une ombreterre, s’il décide de le maintenir.

Il peut utiliser les effets de la concorde des mille cœurs pour arranger des communautés venant de royaumes d’existences différents, dès lors qu’elles doivent s’arranger tout de même pour un coin de terre. Si le « coin de terre » en question est compris sur deux royaumes d’existence différents, alors deux cérémonies différentes, sur chacun des royaumes, seront nécessaires.

Dans le cas spécifique des caches de démons sur Création, le Griot peut proposer à des démons du premier cercle de rajouter une clause où ils promettent de ne pas profiter de leur position sur Création pour tenter de faire sortir leurs maîtres Yozis ni aucun de leurs servants illégalement. Tant que l’accord durera, le lieu de vie des démons sera considéré comme une partie de Création comme une autre, ne pourra pas être utilisé pour créer une porte vers Malfeas et cet accord leur accordera la même légitimité mystique à être là que s’ils avaient été invoqués et liés par sorcellerie. En particulier et jusqu’à a fin d’un tel accord, les démons seront incorporés dans la destinée.

Obliger le griot à être itinérant ?