

LE LIVRE DE L'ORACLE

**LE LIVRE
DE L'ORACLE**

**TABLE
DES
MATIÈRES**

La véritable histoire	XX
Le Culte du Soleil Noir	XX
Sanctuaires et artefacts	XX
Cultes et sociétés secrètes	XX
Héros des Terres Sauvages	XX
L'Ascension	XX
Le Néant et les Maudits	XX
Antagonistes et créatures	XX



LA VÉRITABLE HISTOIRE BIENVENUE DANS LE LIVRE DE L'ORACLE!

AVERTISSEMENT

Le but de cet ouvrage est de remettre les clés de l'univers de *GODS* aux mains de l'Oracle. De nombreux secrets des Terres Sauvages y sont dévoilés, ainsi que certains axes des campagnes à venir.

Sa lecture est déconseillée aux joueurs ne souhaitant pas endosser le rôle de l'Oracle et désirant préserver leur expérience de jeu.

LES RUMEURS

Plusieurs éléments présentés dans cet ouvrage sont des « Rumeurs », des éléments scénaristiques optionnels.

Oracle, vous pouvez tout à fait considérer ces Rumeurs comme vraies ou fausses, mais si les joueurs en découvrent l'existence, saisissez l'occasion de leur permettre de voter secrètement afin de décider de la véracité de ces Rumeurs. Ils auront ainsi plus de prise sur l'univers de *GODS* et participeront à personnaliser leur expérience de jeu.

UNE BRÈVE HISTOIRE DES TERRES SAUVAGES

CHRONOLOGIE DES TERRES SAUVAGES

PREMIER ÂGE

Au commencement était le Néant. Vide absolu, inconscient de sa propre existence.

Du Néant surgirent les Essences primordiales, d'abord le Soleil, puis les Lunes, la Terre, le Feu, l'Air, l'Eau, la Vie et enfin la Bête.

La vie évolua et les Premiers Hommes apparurent, peut-être nés des Essences elles-mêmes. Ce fut le moment de la création spontanée de l'Essence humaine, fruit de la capacité d'imagination, de création et d'adaptation des Premiers Hommes.

Les Premiers Hommes commencèrent à placer leur foi en de grands principes. Leurs rêves et leurs cauchemars façonnèrent les Essences et les amalgamèrent en des entités conscientes qui devinrent les dieux.

Vint le temps des grandes civilisations. Les Premiers Hommes, les dieux, les titans et les créatures mythiques (créations des dieux) vécurent tous ensemble dans les Terres Sauvages. Ce fut le temps des héros, des dieux sur terre et des mythes.

Une nouvelle espèce d'hommes, plus petits et faibles, apparut. Nul ne sait si elle fut le produit de l'Essence humaine, sorte de réminiscence des Premiers Hommes, ou une création des dieux désireux d'accroître le nombre de leurs croyants face aux Premiers Hommes, dont la ferveur faisait plaisir. Certains de ces humains naissaient des Premiers Hommes eux-mêmes, annonçant la fin de l'espèce prodigieuse qui façonna les dieux; ce fut le Temps du Déclin. Les Instincts apparurent, emprisonnant ces nouveaux humains dans des carcans idéologiques.

Les Premiers Hommes et leurs dieux entrèrent en guerre. Ce fut le temps de la Grande Destruction où les dieux firent pleuvoir pestes et dévastations. Ce conflit décima les titans et les créatures mythiques, sacrifiés par les divinités dans leur guerre égoïste. Et voici qu'apparut l'Essence de la Mort. Les Premiers Hommes furent éradiqués et envoyés

au Néant pour s'y dissoudre. Et les mémoires même en perdirent le souvenir. Alors, éveillée sans doute par les âmes des Premiers Hommes précipitées en son sein, une partie du Néant prit réellement conscience d'elle-même et fut. Ce qui auparavant n'était « rien », existera bel et bien. Le Néant ne fut plus la force passive qu'il avait toujours été, il devint force active. Il corrompit parmi les humains les plus prompts au péché et ces derniers suivirent l'Instinct du Néant. Un peu de lui suppura dans l'Essence de la Mort, dans celle des Lunes, et pervertit Akhat.

La destruction des Premiers Hommes affaiblit les dieux. Il ne leur resta plus qu'une espèce humaine débile et chétive. Celle-ci, fuyant le conflit, avait survécu en se retranchant dans les plus profondes cavernes, dans les plus lointaines cités souterraines des Premiers Hommes. Lorsqu'ils furent, plus tard, délogés de ces lieux mythiques dont les dieux scellèrent l'accès, les humains n'eurent pas d'autres choix que de construire leurs villes et villages à ciel ouvert. Ces nouveaux hommes vécurent dans la crainte et le respect de leurs maîtres célestes. Ce fut le temps de l'Asservissement.

Face à ces dieux diminués, adorés par de crédules humains, le Néant frappa. Ce fut le temps de l'Éclipse, la Nuit du Soleil Noir. Akhat vint masquer le soleil et prit ce jour-là son étrange apparence... Soutenu par cinq rois humains (les Akahaasu) et plusieurs divinités dissidentes (les Maudits, cf. page XXX), le Néant annihila les dieux puis, se retirant, aspira à retourner au non-état qui était le sien, à redevenir lui-même. Car il crut que ce monde sans dieux se désagrégerait et que tout ce qui était ne serait jamais plus.

Durant la Nuit du Soleil Noir pourtant, une étrange jeune femme aux cheveux blancs formula une réconfortante prophétie: la fin des temps n'était pas arrivée. Les dieux n'étaient pas morts. Et ils reviendraient lorsqu'un millier d'années auraient apaisé la blessure de la plus noire des nuits. Avec cette prophétie, un espoir tenu germa; l'humanité releva la tête. Le Néant fut mis en échec.

Ce fut la fin du Premier Âge.

DEUXIÈME ÂGE

An 1 et suivants du Deuxième Âge (DA)	Après la disparition du Soleil Noir, les humains construisent une nouvelle ère sur les ruines des civilisations des Premiers Hommes. Les savoirs anciens se perdent, mais l'ingéniosité de l'humanité lui permet de progresser rapidement. Nul n'a de souvenir réel de ce qui s'est produit, tout cela ayant disparu dans les brumes de l'oubli. On ne se souvient que d'une chose : les dieux ont abandonné les Terres Sauvages. Certains des Maudits, toujours fidèles au Néant dans leur démence, veillent à ce que l'humanité n'éveille pas de nouveaux dieux en anéantissant leurs espoirs, en répandant désir, jalousie, colère, orgueil et autant de sentiments dont ils se nourrissent. Ils attisent l'hubris des mortels, plus sûr moyen d'étouffer toute croyance en des « êtres supérieurs ». Ce nouvel Âge est à l'image du Néant, sombre et sans but.
98 DA	Le héros Caedric fédère les clans des Cetomagus sous son autorité et fonde le royaume de Cyvel, faisant des Teutater les chefs des principales lignées nobles du pays.
130 DA	Première mention de textes diffusés par les érudits de Barzakh, la Cité interdite. Ils sont offerts aux nomades pour leur inculquer quelques connaissances utiles, notamment sur la médecine, l'hygiène et les plantes. Durant les siècles suivants, d'autres textes voient le jour et circulent dans les pays voisins par ce moyen.
139 DA	Les accrochages frontaliers entre le Sultanat et le royaume de Babel se multiplient jusqu'à dégénérer en guerre ouverte.
147 DA	Alors que ses armées affrontent celles de Babel, le sultan Khalishaa est tué par Vunuun, Fille du Siirh. Ses fils organisent la retraite, se disputent et finissent par partager son royaume en deux, donnant naissance au Fakhar et au Khashan.
150 DA	Le Néant se réveille. Le meurtre immonde d'un enfant innocent aux cheveux blancs sur le mont du Berceau, au-dessus de Lux, la capitale républicaine, agit comme une invocation. L'enfant est le dernier descendant direct de celle qui a prophétisé le retour des dieux et que l'on connaît désormais sous le nom d'Oracle. La lignée des Castus aux cheveux d'ivoire, chère à la République de Lux pour avoir entretenu l'espoir dans les coeurs et avoir produit quelques-uns des plus fameux consuls, s'éteint. Une branche dissidente parmi les patriciens de la jeune République, animée par l'Instinct du Néant, met fin à cette honorable lignée en sacrifiant au sombre dieu son dernier représentant. L'ignominie a lieu dans un colossal cube de pierre noire apparu à l'endroit précis où le Néant a pris corps dans le monde. La République de Lux s'effondre et devient l'Empire, placé sous la coupe d'un tyran : Augustus (Caelius) Severus Primus. Le monolithe noir et brûlant dans lequel fut emmuré l'enfant à l'agonie est encore aujourd'hui un sanctuaire à ciel ouvert que le Néant peut utiliser pour communiquer avec les hommes. Il est désormais connu sous le nom de Vox Aedes, le sanctuaire de la Voix.
151 SA	Adrah, fermier local à la recherche de sa fille, brave la terrible réputation du lieu et gravit les mille marches qui mènent au cube noir. Il y trouve sa fille jouant à quelques pas du prodigieux monolithe et entend la Voix du Néant. La Voix lui dit que le Dieu Unique arrive, que le soleil est son Œil Vigilant et que l'humanité doit se préparer à la Grande Ténèbre. Afin de prouver au Dieu Unique sa ferveur, il lui sacrifice sa fille. Adrah est bientôt accueilli par l'Empereur Marcus Brutus Primus, meurtrier de son prédécesseur, qui l'écoute durant six jours et six nuits. L'amansensis (copiste) de l'Empereur prend scrupuleusement note de toutes les paroles d'Adrah dans l'ouvrage sacré connu sous le nom de <i>La Ténèbre</i> . Le copiste est ensuite sacrifié au Dieu Unique, car seuls l'Empereur et Adrah sont dignes d'en connaître le contenu exact. Le Culte du Soleil Noir vient de naître et devient rapidement la religion officielle de l'Empire. Il est dirigé, encore de nos jours, par un Conseil des Cinq (réminiscence des Akahaasu, les anciens rois humains ayant servi le Néant), détenteur du pouvoir spirituel, tandis que l'Empereur représente le pouvoir temporel du Dieu Unique. (An 1 du calendrier impérial, ou CI)

158 DA	Adrah, sa mission achevée, s'offre en sacrifice sur le mont du Berceau devant le Vox Aedes. Ses os, ainsi que ceux de sa fille, sont toujours exposés à ciel ouvert aux pieds du monument. Dans leurs ossements poussent des fleurs noires, les Siides, que les Cinq donnent l'ordre de replanter partout dans les Terres Sauvages, comme symbole du Sacrifice du Prophète. Les sacrifices humains se trouvent au centre des offrandes faites au Dieu Unique. Aussi, pour alimenter ses appétits gourmands en cérémonies sanglantes, l'Empire s'étend et fait autant d'esclaves qu'il le peut. La ferveur populaire prise particulièrement l'immolation de ces esclaves, car elle seule est à même de faire « chanter » le Vox Aedes dont les glaçantes lamentations ne peuvent être interprétées que par les Cinq. Officiellement, on dit que le cube noir abrite <i>La Ténèbre</i> et que les saints écrits délivrent leur message depuis l'intérieur du Vox Aedes.
159 DA	Un groupe important de patriciens et de bourgeois luxéens se réfugient à Thalos avec tous les navires qu'ils possèdent ou dont ils réussissent à s'emparer.
162 DA	Les forces coalisées des cités-États tégéennes s'unissent pour attaquer les ports impériaux et détruire la flotte d'invasion en cours d'achèvement. Sur cette victoire est proclamée la République de Thalos.
201 DA	Les Vaelkyrs entament la construction de la métropole de Hellheim, élevant en premier lieu la gigantesque statue de Varna, déesse de l'hiver. Désorganisés et peu portés sur l'architecture, les clans de Vaelor s'échinent et gaspillent les vies de leurs esclaves pendant des siècles, progressant par intermittence dans leur œuvre titanique.
250 DA	Campagne de Soumission : le centenaire de la fondation de l'Empire est marqué par une tentative d'invasion maritime de la République de Thalos. Les assaillants n'étant pas assez formés au combat en pleine mer, ils sont implacablement décimés. À nouveau, les ports impériaux sont incendiés par les républicains.
330 DA	Les colonies avhoraeennes du nord se trouvèrent précipitamment abandonnées, alors qu'au fil des mois, la végétation et les animaux subissent d'étranges altérations. Les colons qui s'entêtent sombreront rapidement dans la folie. Ces territoires délaissés portent désormais le nom lugubre de Radsla, le Pays de la Peur.
336 DA	Deuxième Campagne de Soumission : une nouvelle tentative de la marine impériale contre la République se solde par un désastre cuisant. Les républicains se replient autour de Thalos et des ports de la mer Scintillante, tout en harcelant les assaillants pour les pousser à s'aventurer en haute mer. Plus rapides, les vaisseaux républicains parviennent à se réfugier dans les criques tégéennes juste avant l'arrivée des tempêtes venues de l'océan Hun. S'ils savent qu'elles menacent de frapper, l'ennemi n'en sait rien et se voit incapable de leur échapper. Les officiers impériaux qui peuvent rentrer à bon port sont offerts en sacrifice à l'Unique. Leurs familles connaissent le même sort.
523 DA	Face aux ambitions de Babel, les nations jumelles de Fakhar et Khashan s'allient pour former le Khalistan. Barzakh accepte d'envoyer des émissaires pour participer au Conseil des Douze, lequel assistait discrètement le Khalishaa, souverain de la nouvelle nation.
600 DA	Troisième Campagne de Soumission : la marine impériale tente d'attirer l'attention de ses ennemis pendant que les légions avancent à marche forcée pour attaquer le Mur des Anciens. Les légionnaires impériaux incendent plusieurs campements de la Horde. Partant, ils attirent sur eux l'attention de cette dernière et essuient l'attaque d'une coalition de clans bien décidée à les exterminer jusqu'au dernier. Les navires impériaux finissent par abandonner leurs attaques lorsqu'on les prévoit que les forces terrestres ont été anéanties par la Horde.
678 DA	Quatrième Campagne de Soumission : le conflit s'enlise et, pour la première fois, l'Empire semble avoir le dessus. Il parvient à établir de solides têtes de pont sur les côtes de la République. Cependant, une épidémie se répand à travers la Tégée, probablement propagée par des marchands commerçant avec Mandrin ou les tribus côtières de Tuuhle. La population de la Tégée est la première à en souffrir, mais les garnisons impériales ne tardent pas à être atteintes également.
680 DA	Les survivants de l'état-major impérial décident de rembarquer les troupes survivantes et abandonnent plusieurs garnisons sur le sol tégéen. Les républicains ne lancent aucunes représailles, trop occupés qu'ils sont à rétablir l'ordre et s'assurer que les derniers foyers de l'épidémie ont bien été circonscrits. Les médecins républicains finissent par vaincre le fléau, après qu'il a causé la mort de près d'un dixième de la population.

809 DA	Cinquième Campagne de Soumission: la marine de l'Empire frappe simultanément Thalos et sept autres ports républicains d'importance. Malheureusement pour l'Empire, ses renseignements souffrent d'importantes lacunes et près de Neropoli, les assaillants sont écrasés par des navires bien plus nombreux que les estimations impériales. Les Tégéens se précipitent ensuite de port en port pour prendre à revers les flottilles divisées de l'envahisseur. Chaque bataille est l'occasion de rassembler de nouveaux effectifs et, lorsque tous les navires républicains ou presque se trouvent rassemblés au siège de Thalos, les forces impériales pourtant mobilisées en nombre sont littéralement anéanties.
822 DA	Le génie avhoraeen Léonce d'Altaron invente l'arbalète, rapidement popularisée au sein des forces armées de la noblesse impériale.
888 DA	Le Premier Homme appelé Oiseau fonde le Chœur des Âmes Noires (cf. page XXX) et commence à orchestrer la fin du royaume de Cyvel.
894 DA	Le prince héritier de Cyvel et sa mère, la reine Kairie, meurent noyés dans le puits principal du palais royal.
896 DA	Le roi Odric de Cyvel se remarie, après deux années de deuil. Dans les profondeurs de Tuuhle, Kouadio est couronné roi des Kilima et entreprend aussitôt d'étendre l'influence de sa tribu sur ses voisins.
897 DA	La nouvelle reine de Cyvel meurt en couches. Odric sombre dans la luxure et l'alcool.
900 DA	Le roi Odric est poignardé et défenestré. En quelques semaines, le pays sombre dans le chaos et Cyvel disparaît, laissant place aux Royaumes divisés.
901 DA	Les Vaelkyr célèbrent les sept siècles d'efforts et de revers qui ont marqué le chantier de Hellheim. Certaines rumeurs persistantes prétendent que l'œuvre titanique toucherait à sa fin et que la déesse pourrait revenir avant l'an 1 000.
902 DA	L'Empereur Nero Crassus Primus accède au pouvoir. Après des siècles de préparation, le Culte entame sa guerre sainte dans l'intégralité des Terres Sauvages. Le Néant compte canaliser les croyances des Hommes vers le Dieu Unique pour éviter que l'humanité ne recommence à croire aux dieux. Car certaines croyances, dit-on, ressurgissent en des lieux reculés. Les Maudits remplissent leur rôle de messagers et de serviteurs du Néant, Sahuul murmurant à l'oreille de l'Empereur. Pendant ce temps, le Néant peut continuer de préparer la destruction du soleil, le tout avant que la Prophétie ne se concrétise et que des dieux ne se réveillent. Les périodes de lune funeste deviennent de plus en plus impressionnantes, obscurcissant toujours plus profondément le ciel. La trajectoire d'Akhat semble de plus en plus erratique et se rapproche d'année en année du monde terrestre, un phénomène qui inquiète les Khashani. Ces derniers prétendent que d'après leurs observations, Akhat pourrait « fixer » sa course sur celle du soleil et risquerait ainsi de l'occulter définitivement. Disque cyclopéen, puits de ténèbres, Akhat revêt l'aura terrifiante d'un dévoreur de monde.
907 DA	Le duc Vadrik Vandelm, grâce à de multiples alliances et à la puissance prestigieuse que lui confèrent les huit épées légendaires de la Phalange d'Argent, se proclame empereur d'Avhorae. Il épouse Sevire, fille cadette du duc de Miren, âgée de douze ans. La même année, le jarl Vangel Algryson parvient à s'emparer de la couronne de Valdheim en écartant la fille de son prédécesseur, le très regretté roi Kirgriss, dit l'Audacieux.
910 DA	L'Empire du Soleil Noir offre à la reine Béhirinis de Babel plusieurs centaines de légionnaires et nomme le prêtre Severus Quirinus ambassadeur à la cour royale.
911 DA	Avhorae repousse et défait les armées coalisées des Royaumes divisés d'Edelor, Thorn et Verill. Lorsque Sevire refuse de danser pour les vassaux de Vadrik venus célébrer la victoire, l'empereur Vadrik lui crève un œil avec son poignard.
916 DA	Détesté pour son franc-parler, le général Khep est écarté de la cour de Sabaah sous couvert d'une nomination au poste de Commandeur d'Uruk.

918 DA	Sevire d'Avhorae poignarde son époux et prend le contrôle de la Phalange d'Argent. Deux des Sept Sacrilèges présents à la cour sont éliminés en même temps que plusieurs membres de la haute noblesse. Dans les mois qui suivent, Sevire décime les principales familles nobles d'Avhorae et entame une série de réformes visant à remodeler complètement le pays. À l'insu de la population, les porteurs des épées de la Phalange traquent et éliminent les autres Sacrilèges.
919 DA	L'empire d'Avhorae est réorganisé en sept grands districts. Les dernières résistances qui s'opposaient à Sevire disparaissent.
921 DA	Le jeune prince valdh Kirgriss devient roi du Valdheim sous le nom de Kirgriss le Second, après avoir étranglé le détenteur de la couronne, Vangel le Faible. À Sabaah, la reine Béhirinis meurt des suites d'une incurable maladie. Sa fille âgée de quinze ans, Taerhonis, lui succède sur le trône de Babel. À Uruk, le commandeur Khep recueille les jumeaux luxéens Nona et Lucius.
922 DA	Thalos et plusieurs cités côtières de la République commencent à faire appel à des corsaires pour harceler les vaisseaux impériaux dans la mer Scintillante et à l'embouchure du fleuve Silencieux.
923 DA	Scandale à l'université de médecine de Neropoli, lorsqu'on découvre qu'un brillant étudiant s'avère être une jeune femme, Amelia Giespolemis.
926 DA	Taerhonis, reine de Babel, déclare le Culte du Soleil Noir religion officielle. Les Pèlerins noirs sont partout dans les Terres Sauvages. La tour qui se construit à Sabaah est alignée avec le point précis où Akhat engloutira le soleil. Une prophétie dit que l'événement pourrait se produire dès la dernière pierre posée. Des individus commencent à faire parler d'eux. Ils possèdent d'étranges objets qu'on dit dotés de propriétés fabuleuses. Le Culte semble prendre ces rumeurs au sérieux, non sans une certaine inquiétude. Des Siides fleurissent partout dans les Terres Sauvages, des jardins suspendus de Sabaah aux terres froides du nord où rien n'est pourtant supposé survivre.
927 DA	Maintenant.

Les Anciens Dieux ne sont plus

Les dieux anciens se sont bel et bien endormis, mais ils ne s'éveilleront jamais. Leurs rêves ont altéré les Essences primordiales qui les constituaient et les entouraient. Petit à petit, ils se sont désagrégés et leurs songes ont influencé des sources d'Essences qui, en s'agglomérant, ont formé des entités individuelles embryonnaires, brutes. Chacune d'entre elles ne représente qu'un seul aspect de son Ancien Dieu et nécessite d'être « forgée » par la puissance créatrice humaine afin de s'éveiller totalement à la conscience. Ces entités nouvelles ont concentré une part de leur Essence dans quelques objets exceptionnels créés par la main de l'homme. Ces objets, ce sont les Éclats, point de rencontre entre l'entité et son serviteur, prolongement de l'un et de l'autre. Les prodiges investis par des Essences acquièrent un nouveau statut, ils deviennent immuables, ne peuvent être détruits, ni dépouillés de leurs Essences ; mais ces Essences peuvent être librement concédées à un Élu sous forme d'avantages lors de la Rencontre et au travers des niveaux de connexion suivants avec le prétendu dieu qui habite l'Éclat.

Lorsqu'un Élu potentiel (comprendre un humain disposant d'une aptitude exceptionnelle, par sa volonté et ses actes, à prendre en main son Destin) trouve un Éclat, celui-ci s'éveille d'abord cependant que l'entité primordiale de l'autre côté

prend forme et conscience, façonnée par « son » Élu. Cette Essence aura forcément quelque chose de l'Ancien Dieu dont elle provient, ce qui peut laisser croire à l'Élu qu'il a effectivement éveillé telle ou telle ancienne divinité. En réalité, il n'a affaire qu'à une fraction de celle-ci, sans identité propre, sans conscience véritable, animée tout au plus par de puissants instincts. Parfois, les Essences de l'Ancien Dieu se sont aggrégées à une Essence qui ne lui était pas liée, cela peut mettre en relief des aspects inhabituels, voire surprenants, de la divinité d'origine. Ainsi, un dieu de la Mort dont l'Essence se serait mêlée à celle de la Vie, produirait une entité respectant le cycle de la vie, favorisant le repos des âmes et bannissant la nécromancie, quand bien même cela ferait partie des secrets révélés par le dieu originel à ses serviteurs.

Il existerait donc BEAUCOUP plus de ces dieux « essentiels » (ou protodieux) que d'Anciens Dieux, qui furent autrefois créés par les rêves, peurs et désirs de l'humanité primordiale en même temps que la neuvième Essence : celle de l'Homme. Les derniers résidus des Anciens Dieux achèvent de se dissoudre irrémédiablement, certains d'entre eux qui possédaient une forme physique achèvent lentement de se décomposer dans le secret de Sanctuaires oubliés.

Ainsi, dans l'âpreté de son dessein, à travers ses actes destructeurs, le Néant a amorcé un processus bien plus dangereux pour lui que ne l'était l'existence même des Anciens Dieux. Telles des particules de dieux brisés, les Éclats apparaissent dans les Terres Sauvages.

Le secret des Éclats

Bien que les Éclats forment un conduit entre l'Élu et son « dieu », ils sont doués d'une forme de conscience primordiale (à l'image de l'entité dont ils sont issus), éveillée par leur premier contact avec un être doté d'un grand potentiel (ce sont les Éclats qui sentent ce potentiel et décident de s'éveiller pour remplir leur rôle, pas les divinités primordiales). La nature matérielle d'un l'Éclat crée un lien très fort avec le mortel qui le trouve, l'éveille et se lie à lui tandis qu'ils grandissent ensemble. Le dieu primordial de l'autre côté n'a pas conscience que ce qu'il considère comme un simple canal possède une conscience instinctive qui le pousse à servir l'humain et non le pseudo-dieu dont il est issu.

Les Éclats sont donc instinctivement du côté de l'humanité. C'est pourquoi ils offrent des équivalents de sacrifices gratuits pour pratiquer des rituels, cela ne vient pas du dieu. Ce sont également eux qui offrent à leur possesseur des améliorations de caractéristiques et leur permettent de développer des compétences à un niveau hors norme. Ils renforcent leur Élu en même temps qu'ils se renforcent tant que dure la relation symbiotique (et même en cas de séparation strictement physique). C'est aussi la raison pour laquelle les capacités conférées par les Éclats n'exigent jamais de dépense de dés d'Humanité (contrairement aux Faveurs, voir plus bas).

Le lien mystique le plus étroit demeure dans les faits celui qui unit l'Élu à son Éclat, non celui qu'il entretient avec sa divinité; cette dernière, au fond, ne fait que se nourrir de l'Élu, à la façon d'un parasite. À terme, un Élu, en s'éveillant lui aussi à sa manière, pourrait être capable de conserver tous les avantages de l'Éclat, notamment les Faveurs, tout en s'affranchissant de ses croyances. Ses Jauges d'Équilibre fusionneraient alors pour n'être plus qu'Humanité, et son dieu illusoire, vague projection d'une divinité fantasmée, s'évanouirait comme un mirage.

Posséder un Éclat, c'est posséder le pouvoir potentiel d'un dieu sans avoir à sacrifier son humanité ni craindre de finir éradiqué par une puissance divine fabriquée de toute pièce. C'est pouvoir, plus que croire. C'est transcender son humanité sans se faire phagocytter par une puissance céleste toute prête à posséder les corps et absorber les âmes.

Les Éclats ont néanmoins besoin du lien entre les Élus et leur dieu pour continuer de s'épanouir et de fonctionner;

ils croissent autant par l'Humanité que par la Divinité qui s'écoule en eux. Si l'Élu se détournait de son dieu, l'Éclat deviendrait inerte et les conséquences seraient fâcheuses pour son possesseur. Ces étranges objets ne seront sans doute jamais des êtres pensants à part entière, néanmoins ils peuvent devenir en quelque sorte indépendants si leur Élu en vient à contrer son dieu et à le détruire. D'une certaine manière, l'Éclat agit comme un phylactère dépositaire de la puissance d'un dieu, il est son expression matérielle sur terre. Si le dieu prend possession de l'Élu pour s'incarner, il dévore son Éclat pour être à nouveau un et entier. À l'inverse, si le dieu est détruit par l'Élu, sa puissance, absorbée par l'Éclat, devient un instrument de pouvoir à l'entièvre disposition de l'Élu (accès aux Faveurs inclus) qui n'aura jamais plus à se plier à la moindre condition.

Ce détail peut avoir un intérêt pour le dénouement de GODS, car ces Essences concentrées dans les Éclats ne sont pas susceptibles d'être éradiquées par l'avènement du Soleil Noir. Chaque Éclat peut en substance devenir une graine d'espoir capable de redonner vie aux Essences, mais cela implique un grand sacrifice pour l'Élu, car il devra pour cela renoncer à son lien avec l'entité et, par conséquent, au pouvoir qui en dépend...

« *Dans mille ans révolus les dieux s'éveilleront,
Et sous un Soleil Noir les cieux disparaîtront.
Mais dans le Jardin des Éclats,
Dans les pâles reflets d'un astre hâve et blême,
Espérance, tu renâtras !
Il ne peut y avoir de fin pour qui marche sous ton
emblème. »*

- ***Une Prophétie de Mille Ans, texte apocryphe***

Le secret des Faveurs

Les membres du Culte du Soleil Noir au fait de l'existence des Élus nourrissent l'idée que les Éclats sont les laisses qui relient comme les chiens qu'ils sont les Élus à leur dieu. En réalité, les seules chaînes qui les entravent aussi lentement que sûrement, ce sont ces Faveurs, accordées très volontiers par les prétendus dieux. Ils font grâce à elles couler un peu plus de ce qu'ils sont dans leur potentielle incarnation, se nourrissent de la force créatrice qui anime l'Humanité

Le but d'un dieu primordial est de prendre chair, d'oblitérer l'esprit de l'Élu pour faire de lui un réceptacle à sa mesure et d'absorber l'Éclat afin d'être à nouveau un et entier (un besoin profondément inscrit dans l'instinct des Éclats).

Il existe des rumeurs au sujet d'Élus qui auraient été consommés de cette manière, mais de façon prématurée. La parcelle de divinité aurait alors quitté l'Éclat pour s'enchaîner dans un corps gauche et désorienté, entité aux portes de la conscience, créature imparfaite advenue trop tôt.



LA MORT DANS LES TERRES SAUVAGES

Que se passe-t-il lorsque quelqu'un meurt dans les Terres Sauvages ? Les humains ont-ils une âme ? Peut-on se rendre dans les royaumes des morts ? Les réponses à ces questions sont à la fois simples et complexes...

Lorsqu'une personne meurt, ses Essences se dispersent rapidement et retournent au cycle, bientôt suivies par la décomposition du corps. Aucune créature ne possède d'âme à proprement parler, mais plutôt un écho spirituel de ce qu'elle était, lié à l'Essence de la Mort. Selon la force d'esprit de cette personne, cet écho est plus ou moins puissant et persistera plus ou moins longtemps.

La plupart des divinités associées à la Mort réussissent à tirer une certaine « substance » de ces échos, mais ces derniers se désagrègent alors plus rapidement encore. On dit néanmoins que l'Essence de la Mort conserve en quelque sorte le souvenir de tous les défunt durant une période plus ou moins longue, ce qui permet à certains nécromants d'y accéder même si l'écho s'est déjà désagrégé, mais les informations sont alors très parcellaires.

Voir un écho se consumer est un événement éprouvant, car ce souvenir de « l'âme humaine » est envoyé au Néant et il réagit comme le ferait l'être original : dans la terreur et la souffrance.

Rares sont les capacités, Faveurs ou rituels (légendaires) capables de ramener un être à la vie. Généralement, le laps de temps qui s'est écoulé depuis le décès doit être très court. Dans le cas contraire, c'est un souvenir qui sera rattaché au corps ; c'est souvent ce qui arrive dans le cas des non-morts. La puissance de l'esprit et le temps qui s'est écoulé depuis la mort indiquent alors ce qu'il reste de l'esprit de l'individu. Mais inutile de se faire d'illusion, l'être original est bel et bien mort et ce n'est alors qu'un succédané qui habite le corps relevé. Il réagira généralement comme l'original, mais ses

souvenirs seront plus ou moins embrumés, ses émotions et sentiments étouffés, voire totalement supprimés.

Quant à se rendre dans un royaume des morts, ce n'est possible que pour une créature constituée d'Essence pure, comme les dieux. Un humain, même Élu, périrait en quelques minutes, son corps déchiqueté par la puissance entropique de la Mort, son « âme » envoyée au néant, et seul subsisterait un reflet spirituel sujet à une décomposition plus ou moins rapide.

L'œil et le Siirh

Deux éléments semblent liés à la mort...

Le premier est l'œil, dont la présence est indispensable dans de nombreux actes de nécromancie. On pense que c'est l'endroit où les essences humaines seraient les plus concentrées après la mort, ou celui où elles se désagrégeraient le plus lentement, et que seul cet organe permet d'user correctement de nécromancie.

Le second est le Siirh, fleuve de Vie. Certains pensent qu'il puise sa source dans un royaume inférieur, qu'au commencement il est la mort, puis qu'il se charge progressivement de Vie en parvenant dans les terres du sud, pour mourir à nouveau au niveau du delta de Saeth et du Golfe des Ombres. Le Siirh serait donc l'incarnation du cycle de la vie et de la mort, de l'éternel recommencement, un don des dieux. Cependant, avec les dieux disparus, on s'interroge sur le pourquoi de ses effets particuliers lors de rituels et Faveurs liés à l'Essence de la Vie en plus de celle de l'Eau. (Cf. *Le Sanctuaire des Deux Sœurs*, page XXX.)

ÉLÉMENTS TOUCHANT AUX ANCIENS PANTHÉONS

Cette partie revient sur certains points développés dans le livre de base, notamment dans le chapitre consacré aux anciens panthéons. Elle lève le voile sur les événements dissimulés derrière les mythes, révèle l'implication des Akahaasu et des Maudits, ces mortels et ces divinités ralliés au Néant pour abattre les Anciens Dieux (cf. page XXX pour plus d'informations).

Le panthéon des Glaces

Le poison du doute et de la jalousie a été insinué en Varna par le Néant en personne. Une fois Gaath éliminé et le peuple des Glaces livré à lui-même, les Essences de Varna se sont dispersées et la déesse fut l'une des premières à mourir.

Mais Gaath, ou tout du moins une partie de lui, existe encore (cf. *La Tanière de Bluddüng*, page XXX).

Le panthéon du Don Céleste

Le premier des Akahaasu fut le roi de Khokhan, dévoyé par Amarakh, serviteur du Néant, et sa promesse d'immortalité. Ce ne fut pas tant la peur de la mort qui excita son désir que l'opportunité d'accumuler le savoir des Premiers Hommes, et d'enfreindre l'interdit de Vur-Tulguur.

Les Offrandes maudites de l'Akahaasu (cf. page XXX) eurent raison des dieux. Elles instillèrent en eux le poison du Néant concocté par un Maudit du nom de Vadh; un simple humain que le Néant avait élevé au rang de dieu pour l'ardeur démente qu'il mettait à vouloir précipiter le monde vers sa fin.

La fin des dieux fut brève et douloureuse, mais Medlekh s'incarna sous ses trois aspects, Sagesse, Savoir et Mémoire, pour préserver les secrets interdits de Khokhan quand la cité fut balayée par la puissance du Néant. Medlekh, comme les autres dieux, pérît, mais l'affection qu'il portait à l'humanité et la présence d'esprit dont il fit preuve au moment d'être anéanti lui permirent dans un ultime sacrifice de générer les trois piliers mystiques qui sauveront la cité de la destruction totale. C'est sur ce lieu que se dresse à présent Barzakh, la Cité interdite.

Par son action, Medlekh a participé à poser la pierre angulaire de la défaite du Néant. Malheureusement, son peuple a perdu pratiquement tout souvenir de ce qu'il était. On le nomme aujourd'hui la Horde, et ce peuple fait tristement le jeu du Néant...

Le Pilier sacré

Veldensil est effectivement en train de renaître depuis l'arrivée au pouvoir de Sevire la Rouge.

Durant près de mille ans, les Sept Sacrilèges ont secrètement régné sur Avhorae jusqu'à leur destruction. La jeune Sevire doit sa survie aux anciennes druidesses (dont certaines l'accompagnent toujours sous l'apparence de corbeaux), lesquelles lui ont remis un Éclat qui lui était destiné, en trompant le prétendu dieu qui en était la source. Sevire, avec l'aide des druidesses, est parvenu à détruire le fragment de divinité de son Éclat et à s'éveiller pleinement en tant que demi-déesse. Elle tua ensuite son époux et s'empara de son épée, Jugement, avant de se proclamer impératrice d'Avhorae, défiant par là l'Empire du Soleil Noir et son Culte.

Par le sacrifice de son Éclat et de plusieurs druidesses, Sevire a pu redonner vie à Veldensil. Malgré la perte de son Éclat, elle continue de bénéficier de pouvoirs considérables tant qu'elle se trouve sur ses terres, l'impératrice et l'arbre sacré sont indéfectiblement liés et immortels tant que l'autre existe.

Enfin, faisant couler une partie de son pouvoir dans l'épée Jugement, Sevire éveilla l'ancienne lame créée par les Sept Sacrilèges en même temps que les sept épées bâtarde qui lui étaient inféodées et, ce faisant, elle s'assura un contrôle absolu sur celles-ci. Retrouver par la suite les derniers Sacrilèges et les éliminer ne fut plus qu'une formalité.

Maintenant que le pays est débarrassé de sa corruption, Veldensil peut enfin s'épanouir, apportant puissance et prospérité en Avhorae, faisant couler sa magie bienfaisante dans un peuple en lutte contre l'Unique.

Jugement

L'épée de Sevire n'est pas à proprement parler un Éclat. Cet ancien artefact n'entretenait aucun lien particulier avec son propriétaire, si ce n'est en le corrompant, avant que l'impératrice d'Avhorae ne fasse couler un peu de son pouvoir et de celui d'un Veldensil ressuscité par le sacrifice de son Éclat dans Jugement.

Elle possède à présent un contrôle total sur Jugement et les sept autres épées bâtarde qui lui sont inféodées. De son œil mort, elle peut voir au travers d'elles et peut communiquer à distance avec leurs porteurs.

Le panthéon des Cetomagus

Uida. Mère Nature. Si aisément corrompue par le Néant qui, ayant lu en elle avec une facilité déconcertante, exploite sa haine de l'humanité et son ressentiment pour son époux. Quand la trahie devint trahisse, le Grand Artisan ne fut pas difficile à piéger, lui qui accepta la magnifique Offrande de ce roi humain venu des confins du monde. Pourtant, elle pleura lorsque Kernudos, rendu fou par la douleur que lui causait le poison du Néant, tua Carnute, Argabann, Maromoco et Bledaros, avant de sombrer lui-même dans le Grand Sommeil.

Il lui semblait si évident que l'humanité allait périr sans ses dieux et guides qu'elle s'endormit pour disparaître à son tour, se mêlant à sa terre, attendant l'imminente fin des temps. Mais rien de tout cela ne se produisit. Désormais, Uida, touchée par le Néant, se décompose, répandant par les chants des Âmes Noires sa flétrissure maudite jusque dans les esprits.

Depuis peu, on dit que la corruption d'Uida se répand également sous une forme physique, altérant et pourrisant les choses et les corps des Royaumes divisés.

Le panthéon des Æteng

Vhelya et Valder, les Amants maudits, sont les réprouvés responsables du massacre des Æteng. Valder est tombé au combat, mais Vhelya fut victorieuse grâce au sacrifice de son amant. Elle est devenue la Maudite connue sous le nom de Sahuul, Maîtresse de la Nuit et de la Mort, susurrant à l'oreille

de l'Empereur de Lux, exaltant ses rêves de conquête et de destruction. Sahuul qui a maudit les Valdhs, faisant de l'honneur leur plus grande faiblesse. Sahuul, attendant de retourner au Néant pour rejoindre Valder et qu'enfin cesse cette souffrance qui lui vrille l'âme... ou ce qu'il en reste.

(Cf. *Le tombeau de Valder*, page XXX.)

L'Empire du Soleil Noir

C'est ici que le Néant se matérialisa, corrompant la terre et les esprits. C'est aussi ici que naquit l'Oracle, première héritière de la « marque de la lumière » de Mircea, première des Castus. L'Oracle, également premier « rituel vivant », dont les prophéties ont altéré le cours des événements et enrayé la marche inexorable du Néant. L'Oracle qui a confié aux hommes les clés leur permettant de prendre leur destin en main, celle qui a permis l'avènement d'un hypothétique Troisième Âge : l'Âge de l'Humanité. Comme elle l'a prophétisé, les dieux s'éveillent enfin. La marche des événements s'accélère, et chaque jour qui passe est un pas de plus pour une humanité en phase de découvrir qu'elle n'a peut-être pas besoin de dieux.

Le panthéon de la Trinité

Morad et Enes sont tombés sous la lame hurlante d'Avelaï. Ce serviteur du Néant a maintenant pour nom Meleth, le Sombre Messager, une créature pathétique à jamais bannie d'Aon par la « mer des Esprits » qui entoure l'île, une ancienne divinité emprisonnée dans un corps et asservie par le Néant après avoir tenté de le trahir et de s'arroger le pouvoir au commencement du Deuxième Âge.

Le panthéon des Sables

Yharea'rr, la première Maudite. Corrompue par le Néant avant même que celui-ci n'atteigne un véritable état de conscience. Yharea'rr qui murmurait au Néant afin de l'éveiller et d'assouvir enfin sa vengeance, détruisant tout ce que son frère avait créé, dans l'espoir de s'unir au Grand Rien dont la caresse glacée lui avait fait perdre l'esprit.

À présent, elle repose dans le cœur du Néant, goutant aux prémisses de l'annihilation de tout ce qui est, plongée dans un rêve de destruction qui sera bientôt suivi d'un silence total, absolu, réconfortant.

Ool

Les sacrifices de sang ont toujours cours et fonctionnent ici. Certains disent que les neuf Maîtres-Sorciers de Ool sont tels des puits d'Essence et qu'ils répondent favorablement à leurs serviteurs les plus fervents.

On murmure que Ool, le fondateur des neuf cités, avait acquis la puissance d'un dieu et que c'est lui qui répond aux sacrifices des sorciers. Mais il n'en est rien

Par trahison, les neuf Maîtres-Sorciers et premiers serviteurs de Ool ont tué leur seigneur et dévoré sa chair, son âme et ses Essences. Ils ont depuis la capacité de se réincarner régulièrement, transférant leur essence divine dans les masques qu'ils portent en permanence et poursuivant leur existence ininterrompue.

Ce qu'ils ignorent, c'est que Ool est toujours présent en chacun d'eux et que leurs masques ne sont que les neuf « éclats » d'une divinité. Chaque sacrifice de sang qui leur est fait, ou qu'ils font eux-mêmes, renforce un peu plus l'emprise de Ool sur eux. Bientôt, il pourra les contraindre à se réunir pour renaître de leur chair. Alors, un nouveau dieu marchera sur les Terres Sauvages...

Le culte des esprits et Tuuhle

Le Cœur de la Mère (cf. page XXX), divinité-artefact créée par les Premiers Hommes avant de disparaître face aux dieux, protège Tuuhle de l'influence du divin. Le Néant en a conscience et souhaite détruire cette incomensurable source de pouvoir qui le défie et le tient à distance.

Le jour où le Cœur de la Mère cessera de battre, Akhat achèvera sa course capricieuse et se dressera devant le soleil, plongeant le monde dans une obscurité totale, dévorant les Essences et tout ce qui existe, renvoyant la Création au Néant.

Le panthéon des Cendres

Uradesta, le guide divin dont le tombeau sacré se tient encore au centre de Dhaar, était une excroissance aberrante du Néant incarné, une sorte de tumeur teintée par l'Essence humaine, un aspect du Néant cherchant à comprendre l'humanité, sa part d'humanité anéantie par la Nuit du Soleil Noir. Il est, dans les faits, le premier Prophète.

Il se pourrait que dans le tombeau scellé d'Uradesta se trouve son testament, écrit dans une langue inconnue (excepté pour un Élu ayant accès à la sphère d'Éclat de la connaissance et à la capacité L'Œil qui voit tout). Ce testament serait un rituel légendaire permettant de s'affranchir en partie de la corruption du Néant, immunisant des Élus aux effets des pierres de l'Oubli et du sombre acier luxéen (*Rumeur*).

Le panthéon Enur

Enu est peut-être le premier des dieux rêvés par les Premiers Hommes, à une époque où leurs songes étaient plus brillants, plus puissants, et cela s'est répercuté sur la richesse du panthéon Enur et sur l'influence de ces dieux sur d'autres panthéons, comme celui des Sables, dont certaines divinités pourraient être des souvenirs de dieux enurs, des Essences façonnées presque à l'identique par les rêves créateurs des Premiers.

La chute du panthéon fut orchestrée par Nittunha et Shemaarih, lors d'un dîner fastueux donné dans le Royaume des Morts babelite : l'Aralluk. Ce fut Nittunha qui organisa tous les préparatifs, faisant venir pas moins de trois rois humains, ces Akahaasu corrompus par le Néant, pour porter tous les présents offerts aux dieux enurs. Là, même les dieux Sadan, Ashuggeh, Setuh et Adun furent détruits malgré leurs supplications ; ils n'étaient pas dignes de servir le Néant, ils n'étaient pas prêts à voir le monde sombrer dans l'Oubli éternel.

Ce fut Nittunha qui paya le prix de la trahison lorsqu'Enu la maudit dans un dernier souffle, libérant par la même occasion Shemaarih de sa prison infernale (cf. *La porte de l'Aralluk*, page XXX). Shemaarih, devenue la Maudite connue sous le nom d'Abeth, la Putain Délicieuse. Abeth, qui corrompt les cœurs babelites et murmure à l'oreille de la reine Taerhonis...

Seule Nashee échappa au Festin de la Trahison des deux déesses. Les portes de l'Aralluk étaient restées closes devant elle, car Shemaarih l'en avait bannie à la demande d'Enu. Nashee fut alors témoin de la Nuit du Soleil Noir. Une déesse mineure comme elle aurait dû être balayée par la puissance entropique d'un tel événement qui bouleversa l'ordre des Essences et affaiblit la Création, mais sa nature humaine lui permit de survivre, au moins pour un temps et, dans le chaos suivant la Grande Nuit, elle put maintenir

l'unité et la puissance du peuple de Babel, tel un phare perçant le voile gris qui s'était étendu sur le monde...

Quant à Asa et Aya, leur survie reste inexplicable (cf. *Le Sanctuaire des Deux Sœurs*, page XXX). Peut-être que leur lien avec le Siirh leur a permis d'y trouver un ultime point d'ancrage, fusionnant ce qu'il restait de leurs Essences dans un acte de survie désespéré qui, contre toute attente, fut couronné de succès. À moins que, contrairement aux autres dieux, elles aient eu moins peur de disparaître que d'abandonner l'humanité au Néant, et que cette ultime révélation soit la raison de leur survie.

De la nature des dieux

Il fut un temps où les Premiers Hommes avaient besoin de croire en quelque chose ; c'est ainsi que naquirent les Anciens Dieux, façonnés à partir d'Essences forgées par des rêves.

Mais si les Premiers Hommes et les humains disposent d'un libre arbitre, en est-il de même pour les dieux dont la nature a été définie ? Peuvent-ils s'affranchir de ce qu'ils sont essentiellement ?

Plusieurs événements dans l'histoire du Premier Âge ont démontré que les divinités les plus proches de l'humanité avaient une meilleure capacité d'adaptation, comme si elles apprenaient au contact des mortels, comme si, lentement, elles pouvaient se départir de leurs convictions si profondément ancrées, de ce sentiment de supériorité absolue, comprenant qu'il y a bien plus de grandeur à accompagner et à soutenir l'humanité qu'il n'y en a à puiser dans sa foi, ses peurs et ses espoirs.

Peut-être est-ce cela qui a permis à Asa et Aya de survivre, ça et leurs longues discussions avec Nashee, leur désir de comprendre l'humanité, de s'accrocher désespérément à elle, non pas pour s'en « nourrir », mais pour grandir avec elle, en elle...

De la nature des panthéons

Des dieux ont été révés. Ces dieux ont parfois créé d'autres dieux, conformes à leurs visions du monde. Ces dieux se sont ignorés, trahis, unis. Ils ont imposé des mythes à l'hu-

manité, se faisant passer pour leurs créateurs, pour puiser dans leur foi, pour maintenir la cohésion de leurs Essences, afin de survivre.

La guerre contre les Premiers Hommes les avait considérablement affaiblis. Certains dieux s'y étaient opposés, mais la majorité entrevoit le désastre à venir. Ces dieux, si puissants soient leurs pouvoirs, ne pouvaient survivre sans l'humanité, car ils étaient pour la plupart incapables de se (re) définir. Alors, ils ont inventé tous ces mensonges, et tous, ou presque, ont fini par y croire...

De la divinité du Néant

Ironiquement, seul le Néant semble être parvenu à ce stade supérieur de la divinité : celui où un dieu existe par sa propre volonté sitôt qu'il prend conscience de son existence, tiré de son long sommeil sans rêves. Mais le Néant « existait » bien avant que les Premiers Hommes ne le conceptualisent, il est le commencement et la fin qui n'auraient jamais dû être. La Création n'est qu'une parenthèse, une aberration, une douleur constante pour le Néant qui n'aspire qu'à redevenir ce qu'il était : rien.

Pour le Néant, l'acte de destruction est naturel puisque l'acte de création est une abomination. Il est incapable de comprendre ce besoin d'exister qui étreint l'humanité. Il était persuadé que sans leurs « dieux », ils disparaîtraient, et l'univers avec eux. Mais quelque chose leur a redonné espoir et a contrecarré la course inévitable de la Grande Annihilation...

Pour détruire l'humanité, le Néant sait à présent que celle-ci doit le désirer, qu'elle doit arrêter de lutter et s'abandonner à lui. L'humanité doit cesser de se débattre et mettre fin à cette douleur lancinante, au terrible martyr d'un Néant condamné à exister tant que subsistera le plus petit espoir, la plus petite étincelle d'Essence.

Leur vie n'est que souffrance... Pourquoi ne parviennent-ils pas à s'en rendre compte ? Pourquoi résistent-ils tant à la promesse de l'Oubli Éternel ? Pourquoi s'accrochent-ils tant à cette vie si brève et pathétique qu'elle disparaît en un soupir ?

L'existence n'est qu'une malédiction. Et le Soleil Noir, sa délivrance.

LE CULTE DU SOLEIL NOIR





LE CULTE DU SOLEIL NOIR

Partout dans les Terres Sauvages, le Culte se répand comme l'encre d'un flacon renversé. Ses prêtres fanatiques prêchent l'arrivée du Nouveau Prophète, la Parole de l'Unique et l'avènement de son dogme. Par les armes de ses prêtres-soldats, le Culte prépare les Terres Sauvages au retour du Soleil Noir.

Le Culte a le devoir de préparer les hommes à l'arrivée du Nouveau Prophète, fils du Dieu Unique qui viendra dans un corps de chair arpenter les Terres Sauvages pour guider les fidèles, par les Mots de l'Unique, dans l'obscurité sacrée du Soleil Noir. Car l'astre de feu est l'œil de l'Unique. Un jour, l'humanité se rendra digne de la confiance aveugle de l'Unique, alors seulement il fermera son œil, le soleil s'enténérera et les hommes trouveront dans la nuit la voie qui conduit au Créateur.

Le Culte est natif de l'Empire du Soleil Noir et son temple originel surplombe Lux, la capitale impériale. De cet épicentre spirituel, le Culte s'étend en parallèle de l'Empire et ses prêtres parcourent aujourd'hui les Terres Sauvages et ses routes les plus reculées. Le pouvoir avhoraeen résiste toujours à la propagation du Culte, mais ses pèlerins se font de plus en plus nombreux et engageants dans les rues des cités de pierres grises. Taerhonis, la reine de Sabaah, a prêté allégeance au Dieu Unique et encourage la conversion des citoyens, mais au sud de Babel, dans la cité d'Uruk, le commandant Khep s'oppose catégoriquement à la doctrine du Culte.

Alors que dans les grandes cités le Culte tente de s'infiltre en interférant avec le pouvoir, s'ingérant dans les politiques locales, à grand renfort de manipulations et d'intimidation, partout dans les campagnes, il se montre beaucoup plus brutal et ne cache rien de son visage autoritaire et inquisiteur. Il est de plus en plus commun de découvrir quelques cadavres empalés et abandonnés aux vautours le long des routes et des carrefours. Le Culte expose ainsi les corps des impies, des hérétiques et de tous ceux qu'il peut arbitrairement accuser d'être l'un ou l'autre, laissant à leur agonie les cadavres pourrissants, souvent marqués au fer rouge d'un demi-soleil noir.

Les Élus sont considérés comme les adversaires du Dieu Unique, des êtres profondément impies que le Culte doit traquer et tuer. De même, toute forme de magie pratiquée en dehors du Culte est considérée comme hérétique au même titre que la vénération d'autres divinités que l'Unique.

L'ORIGINE DU CULTE

Hormis ceux qui ont pu compulser *La Ténèbre*, nul ne sait ce que se sont dit l'Empereur Marcus Brutus Primus et le Prophète Adrah durant les six jours et six nuits passés ensemble. Leurs seuls témoins furent quelques serviteurs de confiance portant plats et boissons dans un silence de mort avant de s'éclipser.

Le fait est qu'à l'issue de cette longue entrevue, l'Empereur a décrété que l'Empire servirait le Dieu Unique; aucun Empereur après lui n'est jamais revenu sur le statut du Culte du Soleil Noir. Il serait d'autant plus malavisé de remettre en question l'étroitesse des liens entre l'Empereur et le Culte que ce dernier a largement contribué à l'expansion et à la prospérité de l'Empire.

Après avoir défini la structure du Culte, transmis les connaissances de *La Ténèbre* et prêché un temps, le Prophète Adrah estima que sa tâche était remplie et sentit l'appel de l'Unique. Il se suicida devant le Vox Aedes afin de ne faire qu'un avec son Dieu, privilège qui n'a plus jamais été accordé par l'Unique, le suicide étant considéré comme un acte lâche dans l'Empire, un moyen de se soustraire à ses Lois et à celles de l'Unique, un terrible blasphème.

Plusieurs siècles plus tard, les os du Prophète reposent toujours devant le sombre monolithe, mêlés à ceux de sa fille, reliques sacrées du Culte gardées jour et nuit par les Gardiens des Ossements.

Depuis, le Culte s'est étendu, son emprise dépassant de loin celle de l'Empire qui n'en est que le noyau. Son prestige et son influence actuels doivent beaucoup au choix de la reine Taerhonis de faire du Culte du Soleil Noir la religion officielle de Babel. Le pays le plus « ancien » des Terres Sauvages, à présent allié à l'Empire par l'entremise du Culte, ne représente plus une menace aux volontés d'expansion de Lux vers les terres du sud. Et il y a en ces terres, de nombreux Sanctuaires que l'Empire compte bien dépouiller de leurs artefacts et secrets, détruisant au passage autant d'hérétiques et de prétendus Élus que possible...

L'INFLUENCE DU CULTE

Bien sûr, tous les citoyens de l'Empire sont assujettis aux lois du Culte du Soleil Noir, qui s'entremêlent intimement avec la politique et les règles sociales. C'est moins vrai en Babel ou la reine Taerhonis reste toute puissante, même si elle prête l'oreille aux représentants du Culte et accède à la plupart de leurs demandes. Les traditions babelites sont fortement ancrées: il est inimaginable par exemple que le Siirh perde sa dimension quasi divine. Le Culte utilise d'ailleurs cette dévotion en répandant l'idée que le Fleuve de Vie est un don de l'Unique. Il alimente également la haine envers Avhorae, arguant que sa puissante « impératrice » a pour dessein d'empoisonner les eaux sacrées du Siirh et qu'elle prévoit d'en souiller la source en étendant la gangrène des terres mortes de Vaelor.

Malheur à l'allié du Culte qui ferait preuve de faiblesse, de négligence ou de naïveté, car son royaume risque bien de lui être arraché par les « humbles » serviteurs de l'Unique...

Le Sombre Pèlerinage, étendant année après année l'influence du Culte sur les Terres Sauvages, se confond à présent avec les guerres saintes des Légions impériales, ayant pour but de faire plier les ennemis de Lux, à commencer par Avhorae, de plus en plus isolé depuis que Babel a fait du Culte du Soleil Noir sa religion officielle.

La Voix de l'Unique s'est faite melleuse durant des décennies dans les provinces éloignées, mais une fois accepté parmi la population, le Culte révèle son vrai visage. Assassinat, corruption et manipulation lui permettent de renverser le pouvoir dans des régions entières, de se saisir des rênes de la politique locale, et de tout mettre en œuvre afin que le Culte du Soleil Noir soit déclaré religion officielle et que les dirigeants de paille viennent manger dans sa main les quelques miettes de pouvoir qu'on daignera lui laisser.

À présent, les « hommes en noir » déferlent par vagues sur les Terres Sauvages. Leur progression se heurte heureusement à quelques vaillants adversaires, comme la République de Thalos et son incomparable supériorité sur les mers ou la Horde, ennemie acharnée du Soleil Noir, qui écrase les Légions sous ses énormes mastodontes, ses volées de flèches et sa cavalerie rapide. Mais l'Empire apprend de ses échecs et s'adapte, recrutant de nombreux mercenaires aguerris tout en formant des unités d'archers et de cavaliers. Pour cet Empire vorace au service d'un Dieu dément et sanguinaire, la conquête des Terres Sauvages n'est plus une lointaine ambition, c'est une question de temps...

LES LOIS DU CULTE

Le Culte du Soleil Noir exige beaucoup et donne peu, mais plus on est puissant, plus le respect des Lois du Culte devient fructueux. Certains n'hésitent pas à braver la colère du Culte en écrivant cette expression devenue célèbre sur les murs de Lux et qui sert de maxime à ses plus farouches adversaires: « Malheur aux humbles et aux faibles ». Mais si le Culte semble favoriser les puissants, c'est le fait des hommes qui sont à sa tête. *La Ténèbre* stipule clairement que « Sous l'Œil du Soleil Noir, tous les Hommes sont égaux », à l'exception bien sûr de l'Empereur et des membres les plus influents du Culte, dépositaires de la puissance et de la Volonté de l'Unique.

Les devoirs

Une croyance absolue en l'Unique est exigée de tous les peuples assujettis à l'Empire et au Culte et une dîme doit être versée annuellement, prélevée par les membres de l'ordre de La Ténèbre au sein de chaque foyer. Cette dîme peut être versée en or, en argent ou en biens consommables ou manufacturés si leur valeur est estimée suffisante. Si quelqu'un venait à ne pas pouvoir (ou vouloir) verser la dîme, l'une des personnes du foyer serait alors redévable d'un an de servitude à l'Empire (comme soldat) ou au Culte (comme domestique). Bien sûr, cette année d'asservissement peut ne jamais prendre fin pour les foyers les plus pauvres, cependant, rien n'interdit un autre membre du foyer de prendre la place du précédent durant l'année suivante.

Il est également attendu de tous les peuples soumis au Culte qu'ils se livrent à la quotidienne « prière de minuit », dans un lieu totalement obscur, afin de communier avec l'Unique et de témoigner de sa ferveur, même lorsqu'il détourne son Œil un instant. Bien sûr, la stricte observance de la prière n'est que rarement suivie, gare pourtant à celui qui sera pris à déambuler ou à se divertir durant à cette heure, car le Culte et les soldats de l'Empire ne pourront fermer les yeux sur son impiété; le fouet constitue la plus douce des punitions qu'on puisse espérer puisque l'énucléation ou l'exécution du contrevenant n'est pas rare en cas de récidive. Toutefois, les soldats de l'Empire en service sont exemptés de cette prière nocturne; leur veille ne peut être interrompue.

Enfin, le peuple de Lux est tenu de conserver le silence absolu et de se tenir immobile, bras croisés sur la poitrine, tête basse et tourné vers le Vox Aedes lorsque celui-ci « chante » sa complainte lugubre et que celle-ci résonne dans toute la cité. Dans cette position, chacun exprime son humilité et sa ferveur spirituelle. Inutile de préciser que

tout contrevenant s'expose à de sérieux ennuis (on notera cependant qu'à moins d'être contraints d'intervenir, même les soldats - et l'Empereur en personne - doivent se soumettre à cette marque de respect).

Parmi les autres devoirs auxquels les adorateurs (volontaires ou non) du Culte sont soumis, la délation de l'impiété est sans doute la plus sujette à polémique tant elle a été utilisée comme « ascenseur social » ou instrument de vengeance plutôt que par dévotion. Trop de fidèles plus ou moins sincères ont vu là l'occasion de se débarrasser d'un concurrent ou du dépositaire d'un poste convoité. Néanmoins, il est de l'obligation d'un bon croyant de dénoncer tout acte contraire à la foi ou toute parole blasphématoire. L'Ordre de l'Œil se charge alors de juger le coupable après avoir entendu les témoins. La sévérité du jugement dépend grandement du statut du fautif : plus celui-ci est riche, plus il peut espérer se soustraire à un châtiment souvent fatal en s'accusant d'une simple, et fort lourde, peine pécuniaire... Si le crime d'impiété est grave, le coupable, même puissant, sera dépoillé de tous ses biens et exécuté ; dans les cas extrêmes, ses proches pourraient même être sacrifiés au Soleil Noir (à moins que ce ne soient eux qui aient dénoncé l'impie). Inutile de préciser qu'une grande paranoïa règne au sein même des familles...

Les interdits

Sans surprise, le crime le plus grave – plus grave encore que l'incroyance – est l'adoration d'Anciens Dieux ou l'observation d'antiques coutumes. Il existe une faction secrète et dissidente au cœur de Lux – nommée Lux Aeterna – qui vénère le dernier des Castus (sacrifié au Vox Aedes) comme un martyr. Cette organisation souhaite la chute de l'Empire et l'instauration de la République éternelle. Ses membres sont au moins autant honnus par l'Empereur et le Culte que les Élus.

Le Culte a également dressé une liste de péchés dont il faut se garder. Le plus grave est sans conteste l'Impiété (et, comme le mentionne *La Ténèbre*, « Le sang de l'impie ruissera sous la lame du juste serviteur de l'Unique »). Suivent l'Hubris, l'Indolence et l'Intempérance qui, sauf cas extrêmes, sont rarement suivis d'effets, mais peuvent contraindre à une pénitence (sous forme pécuniaire ou servile).

Un autre interdit contraint les croyants à ne jamais dissimuler leur visage (à quelques exceptions près au sein du Culte). Cette règle est appliquée de manière particulièrement draconienne à Lux où toute personne (fût-elle étrangère) dont le visage est, ne serait-ce qu'en partie, dissimulé

LE « CHANT ESSEULÉ »

Depuis quelque temps, le monolithe obscur se met à chanter sans avoir été « interrogé » par le Conseil, lequel prétexte alors un temps de grands bouleversements et la nécessité de croire plus que jamais en l'Unique. La faute en est toujours attribuée à l'indolence et à la corruption du peuple. Certains inconscients, particulièrement fervents, n'hésitent pas à parler à mots couverts de l'incompétence du Conseil des Cinq. D'autres disent que cela a commencé à se produire peu après l'avènement du nouvel Empereur et que *La Ténèbre* le considère comme illégitime. De tels propos sont punis de mort et les exécutions se sont multipliées. Pourtant, les rumeurs courrent toujours et la stabilité de l'Empire en est quelque peu ébranlée.

se verra immédiatement arrêtée et jugée par l'ordre de l'Œil. L'usage est alors d'écorcher vif le contrevenant, afin de « l'exposer entièrement à l'Œil de l'Unique », un traitement bien évidemment fatal, même si certains prêtres ont la capacité de tenir le supplicié conscient jusqu'à ce que le dernier lambeau de chair lui soit arraché. Ce châtiment est public et figure parmi les divertissements les plus appréciés des Luxéens.

Une Loi du Culte oblige également les personnes blondes à se couvrir la tête pour dissimuler leurs cheveux. Les cheveux clairs sont perçus comme une insulte à l'Empereur et un blasphème envers le Culte, car elle rappelle la chevelure claire de la lignée censément éteinte des Castus. Généralement, les Luxéens atteints de cette « affliction » se rasent la tête ou se teignent les cheveux en noir, mais ils n'en sont pas moins considérés avec suspicion et les postes importants leur sont interdits. Il est même souvent mal vu de commercer avec de telles personnes.

Enfin, il est interdit, sous peine de mutilations (énucléation, perforation des tympans, mains et langue tranchées) suivies d'une mise à mort, de consigner par écrit quelque passage que ce soit de *La Ténèbre* (pratique courante chez les blasphémateurs), car les mots de l'Unique ne peuvent être inscrits que dans le Livre sacré. En réalité, cette Loi n'était pas initialement en vigueur, mais la mauvaise interprétation de certains passages a donné naissance à des doctrines déviantes et hérétiques que le Culte a dû étouffer dans les flammes et le sang.

LES CÉRÉMONIES ET RITES

La cérémonie la plus importante du Culte est bien entendu le moment où le Conseil des Cinq pratique de nombreux sacrifices et s'adresse au Vox Aedes lors de la Communion (au moins une fois par mois). Celui-ci leur « répond » alors de son chant lugubre, sinistre mélodie de cris déchirants, que seuls les Cinq peuvent interpréter. Une foule de croyants se masse au pied du mont du Berceau pour assister à ce rite sacré et communier de concert.

La vie des fidèles est rythmée par de nombreuses cérémonies :

La naissance

Chaque nouveau-né doit être présenté par un prêtre du Soleil Noir au soleil de midi afin d'être scruté par l'Œil de l'Unique. C'est à cet instant que l'enfant reçoit son nom. On dit que le destin du croyant est écrit dès ce rituel, le moindre signe est analysé avec attention. Un enfant qui se met à hurler lors de la « Présentation à l'Unique » est un bon présage, car son âme est déjà consciente du poids de ses péchés à venir et ceux-ci sont arrachés de son corps par la miséricorde de l'Unique qui le marque dès lors comme l'un de ses favoris et appose sa marque invisible. À l'inverse, un enfant qui se met à « gazouiller » commet un affront envers l'Unique, une bravade, une offense qui le marquera à vie du sceau de l'infamie et son nom sera inscrit dans le *Grand Livre de l'ordre de l'Œil* qui n'aura de cesse de le surveiller. Pour l'infortuné, « toute union est désormais interdite, car elle souillerait sa lignée. Toute inhumation est proscrite, car elle profanerait l'éternel repos des justes ». Un sort plus terrible encore attend l'enfant qui aurait le malheur de dissimuler son visage dans ses mains durant la Présentation. Le texte sacré dit : « quant à celui tout juste né qui dissimulera son visage à l'Œil inquisiteur, celui-là prouvera par son geste que son âme est maudite. Il sera sans délai livré à l'Annihilation. Alors, rien ne restera de lui, ni cendre ni ossement. Alors, il sera soustrait à jamais à la vue de l'Unique ». Répondre à cette loi constitue une tâche bien difficile, mais

La paciflora

Cette plante a des propriétés apaisantes et peut plonger un nouveau-né dans une certaine léthargie. De nombreux parents préfèrent y recourir afin de s'assurer que leur enfant n'esquisse aucun mouvement ou babillage lors de la Présentation; un moindre mal. Cependant, la pratique était devenue si courante que le Culte y vit - à juste titre - une hérésie, un acte impie, qu'il fallait châtier par la mise à mort de l'enfant et des parents. Certains toutefois y recourent encore et font appel à des spécialistes. Mais doser parfaitement la paciflora afin de rendre ses effets indécelables demeure très difficile... et l'opération est souvent vouée à l'échec.

certains prêtres du Culte possèdent le pouvoir de détruire entièrement les corps. Si pour une raison ou une autre la chose était impossible, les cendres devraient être consommées par les parents de l'enfant, lesquels pourraient bien se voir interdire de concevoir à nouveau.

Le mariage

L'union d'un homme et d'une femme est sacrée aux yeux de l'Unique qui bénit leur alliance par l'intermédiaire d'un prêtre de l'ordre de l'Œil (ou, exceptionnellement, de la Voix, surtout dans les contrées reculées) lors d'une cérémonie empreinte de gravité et peu propice aux réjouissances, contrairement à ce que l'on trouve dans tant d'autres lieux des Terres Sauvages. Les époux, la tête ceinte d'une couronne tressée de Siides, les fleurs noires du Prophète, s'entailent la main droite et, se faisant face, joignent leurs mains ensanglantées paume contre paume devant cinq témoins silencieux. Les blessures sont ensuite cautérisées par le prêtre à l'aide d'un sceau incandescent représentant le symbole du Culte. Le mariage implique une ferveur absolue dans le Dieu Unique et la transmission de cette dévotion à la descendance.

Il est courant pour les prêtres du Culte de refuser d'unir une personne dont la main nécessaire au rituel d'union est amputée d'un ou plusieurs doigts. Ainsi, mutiler la « main maritale » d'une jeune personne est considéré comme un crime grave au sein de l'Empire.

Il n'est possible de s'unir qu'une seule fois au cours de sa vie et les biens des époux sont mis en commun, ce qui implique parfois une dot apportée à l'époux ou l'épouse qui possède des ressources supérieures. L'un des conjoints doit prendre le nom de famille de l'autre, bien que nul texte ne fasse mention du fait que ce nom doit être celui de l'un des époux en particulier (ce choix doit être fait avant le mariage et il est entériné par le prêtre officiant). Il est impossible de dissoudre un mariage, excepté avec l'accord d'un Haut Prêtre ou d'un membre des Cinq. Même l'Empereur n'a pas ce pouvoir, à l'exception de Nero Crassus Primus, étant lui-même Haut Prêtre. Avec l'accord du Culte, un veuf et une veuve peuvent cependant vivre en concubinage. Hormis ce cas, les unions libres sont proscrites et punies d'asservissement à vie. Le Culte n'impose cependant pas la fidélité au sein du couple, mais tout enfant né hors union ou concubinage est immédiatement recueilli par le Culte qui le destinaire à la prêtrise ou à la servitude, selon ses aptitudes (un

Le mariage au sein du Culte

Bien que tous ceux, homme ou femme, qui servent directement le Culte doivent faire vœu de célibat, il ne leur est nullement interdit de profiter des plaisirs de la chair si cela se fait sans excès. Les enfants nés de telles relations sont généralement voués à rejoindre le Culte.

sort peu enviable pour les femmes, plus rarement admises au sein du Culte).

La mort

Le décès est un moment de recueillement pour les proches du défunt dont le corps doit être exposé aux cieux durant une nuit entière, du crépuscule à l'aube (généralement sur une terrasse ou dans l'atrium des demeures luxéennes, qui sont toujours ouvertes sur le ciel en leur centre). La dépouille du défunt est lavée et son corps nu entouré d'un linceul qui ne laisse apparaître que son visage. Dès qu'une nuit entière est passée, les officiants du Culte viennent chercher le corps et, sous les premiers rayons de l'Œil de l'Unique qui pose sur son enfant un dernier regard avant de l'étreindre dans les ténèbres, ils le portent dans les profondeurs d'une nécropole où il reposera dans une alcôve anonyme, car dans la mort, tous les enfants de l'Unique sont égaux.

Les biens du mort reviennent au conjoint s'il était marié. S'il était le dernier survivant du couple ou vivait en concubinage, ses biens reviennent à l'aîné parmi ses enfants. S'il n'a pas ou plus d'enfants, tous ses parents proches (parents, frères et sœurs, etc.) peuvent faire une demande auprès du Culte pour prétendre à l'héritage. L'ordre de l'Œil examine attentivement les demandes et tranche. Si aucun postulant n'est jugé digne de cette succession ou qu'aucun successeur ne se présente, tous les biens du défunt reviennent alors au Culte.

LES FÊTES

Les seules fêtes autorisées pour les peuples assujettis au Culte du Soleil Noir sont intimement liées à l'Unique. Si les cérémonies et rites sont rarement sujets à l'amusement et au divertissement (bien que les Présentations, mariages et même décès puissent être suivis de festivités puisque rien ne l'interdit), les fêtes sont l'occasion de célébrer la grandeur du Soleil Noir et de l'Empire, intimement liés. En voici quelques-unes parmi les plus importantes :

Le Massacre du Soleil Noir

À la tombée de la cinquième nuit du Glaive de Sang, le peuple de l'Empire se livre à des orgies sanglantes (que Babel se refuse encore à appliquer avec autant de « démesure »). Durant cette nuit de festivités, chaque cité, chaque demeure, devient un lieu de culte dédié au Soleil Noir, et chaque croyant un canal direct vers l'Unique. Tous les foyers qui peuvent se le permettre sacrifient au moins un esclave (généralement fautif ou inutile), et recueillent le sang dans une bassine. Puis, vient l'onction lors de laquelle tous les membres de la famille et tous leurs invités couvrent leur corps nu du sang récolté (les plus grandes fêtes peuvent nécessiter le sacrifice de dizaines d'esclaves). Si aucun

LA VIA SACRA

Cette voie est la plus grande de l'Empire et des Terres Sauvages. Elle relie le palais impérial de Lux au palais de la reine Taerhonis à Sabaah. Elle portait auparavant le nom de Via Imperatora, mais l'Empereur Nero Crassus Primus en changea le nom lorsqu'il décréta que la loi du Culte prévalait sur la loi impériale.

esclave n'est disponible ou que le foyer n'a pas les moyens de s'en offrir un, il est possible de saigner un animal au pelage blanc - généralement un veau ou un agneau - dont la chair peut être consommée au cours des festivités (on use également de ces pratiques comme petit « à côté » lors des grandes orgies, bien qu'on raconte que l'Empereur Nero Crassus Primus a un goût prononcé pour le sacrifice de jeunes gens lors de ces festivités, se délectant ensuite de leur chair). Les sacrifices doivent être exécutés avant minuit. Pour la traditionnelle prière qui s'ensuit, nul besoin de la formuler dans l'obscurité, mais elle doit impérativement être prononcée sous les cieux (atrium, terrasse, jardin, etc.). Après cela, les participants peuvent se livrer librement à toutes sortes d'excès, qu'il s'agisse de festins, de débauche de sexe, d'ébriété extrême poursuivie dans la consommation de vin - le « sang de la terre » - ou l'intoxication au moyen de drogues diverses. Cette nuit est celle durant laquelle les croyants laissent libre cours à tous leurs instincts les plus vils, pourvu que ce ne soit pas aux dépens d'un autre citoyen de l'Empire ou d'un fervent croyant (Massacre du Soleil Noir ou pas, c'est un crime puni de mort). Les esclaves, même s'ils ont échappé au sacrifice pour cette année, font souvent les frais des désirs les plus dépravés et violents, et si une progéniture illégitime venait à être conçue durant cette nuit, elle ferait à coup sûr un parfait sacrifice l'année suivante tant sa conception aura été baignée de la puissante ferveur de cette nuit sacrée.

À Lux, dès le coucher du soleil, il est de tradition que l'Empereur assiste à la mise à mort de ses ennemis dans l'arène impériale, un spectacle où ne sont invités que les citoyens les plus dignes. Là, à la lueur des torches et des braseros, les traîtres et les prisonniers qui ont vu leur exécution différée de quelques mois dans l'attente de cette nuit de festivités, succomberont les armes à la main face aux griffes ou aux crocs des plus redoutables prédateurs des Terres Sauvages, des bêtes dressées par le fameux Ambrosius, maître dompteur de l'arène de Lux et responsable des divertissements impériaux. En tant que Haut Prêtre, l'Empereur célèbre ce grand massacre à ciel ouvert, et bientôt les orgies impériales font si abondamment couler le sang qu'il ruisselle le long des couloirs et des marches du palais, jusque sur les pavés de la Via Sacra.

La matinée qui suit le Massacre du Soleil Noir est toujours sombre et une pluie glacée vient laver les rues, les corps et les esprits encore embrumés par une longue nuit de festivités. On dit que pour remercier ses fidèles de leur dévotion, l'Unique voile son œil le temps d'une aurore et leur rend en eau ce qu'ils ont donné en sang. Fut un temps, certains inconscients encore enivrés, persuadés d'échapper à la justice du Culte, profitait de cette occasion pour assassiner quelque rival. Le sort qui leur a été réservé a depuis dissuadé les plus audacieux (et les plus avinés) de retenter l'aventure.

La Procession Noire

Au cinquième jour de l'Arbre de Feu, lorsque les Siides ont tout juste éclos, une procession locale du Culte traverse chaque cité sous la psalmodie des membres de l'ordre de la Voix qui récitent *La Ténèbre*. Le Culte dispense ses bienfaits, soigne les affligés, fait l'aumône aux plus démunis et nourrit les affamés. Cette journée, considérée comme la plus faste pour célébrer les mariages, commémore la miséricorde de l'Unique. Lorsque le Culte s'installe dans une nouvelle province, c'est généralement la première « fête » célébrée, car elle déstabilise les nouveaux fidèles qui se faisaient une fausse représentation du Culte, colportée par ses ennemis. Le Soleil Noir apparaît moins sévère et moins autoritaire, les prêtres semblent bons et humbles, et les rumeurs sonnent comme de la calomnie. Le Culte du Soleil Noir paraît finalement plus attentif aux besoins de la population que ce que ses détracteurs en disent, à moins que ce ne soit que poudre aux yeux...

À Lux, la Procession Noire est quelque peu différente, car elle est encadrée par toutes les Immaculées du mont du Berceau et suivie des Enfants du Soleil. Leur présence prévient toute tentative visant à s'approcher du cortège et aucune largesse n'est offerte au peuple, qui assiste de loin à cette longue procession précédée par l'Empereur et les Cinq. La cohorte fait le tour de la cité puis revient au Vox Aedes, où elle prend un temps de recueillement sur les os du Prophète et de son enfant. Ce rite de première importance tend à raffermir les liens entre l'Empire et le Culte. Il est ensuite de tradition de se livrer à quelques festivités en soirée, chacun portant une Siide dans les cheveux ou sur les vêtements, pour honorer le sacrifice que le Prophète offrit à l'Empire.

Le Sacrifice virginal

Au cinquième jour de l'Enfant de Sang, une jeune enfant est sacrifiée au Vox Aedes sous l'Œil de l'Unique. Celle-ci est tirée au sort parmi les grandes familles de Lux: il s'agit d'un immense honneur, lequel rejaillit sur toute la famille pour l'année à venir. Elle jouit alors de grands priviléges, aussi bien auprès du Culte qu'auprès de l'Empereur. Selon la tradition, la jeune femme est égorgée avec la lame même dont se serait servi le Prophète pour livrer sa propre enfant au Dieu Unique. Le sang est recueilli dans de larges coupes

projétées contre la pierre noire du Vox Aedes. Une fois le sacrifice effectué, le sombre monolithe lance son chant le plus déchirant et plonge toute la cité dans une transe introspective sur le caractère éphémère de la vie et sur la promesse d'éternité auprès du Créateur. Cet instant rappelle à tous l'importance d'une vie de dévotion, seule capable de s'affranchir du péché qui constraint le Dieu Unique à surveiller son peuple. Le jeûne est de rigueur durant cette journée, rompu seulement après la prière de minuit.

En dehors de Lux, les cités dévotes se livrent à un « simulacre » de sacrifice. Simulacre non pas parce qu'il n'y a pas de sacrifice, mais parce que la victime n'est pas issue d'une grande famille et provient généralement de la plèbe. Le Culte considère ce sacrifice comme approprié puisque le Prophète lui-même était issu de ce qu'il nomme lui-même le « bas peuple ».

Le Cillement

Cette fête est très rare puisqu'elle ne se produit que lors des éclipses solaires. Celles-ci se sont tout de même faites plus nombreuses ces dernières années, notamment depuis qu'Akhat semble avoir altéré sa course. Lors de cet événement, les croyants espèrent que l'Œil de l'Unique se fermera enfin définitivement et que la Grande Ténèbre les unira à leur Créateur. Dès que l'éclipse est terminée, les plus dévots expient leurs fautes pour ce que le Soleil Noir ne les a pas encore jugés dignes de demeurer parmi eux. Les chairs sont alors mortifiées lors de longues processions, les croyants se flagellent et les membres de l'ordre de la Voix font de même en rappelant les devoirs des serviteurs de l'Unique. À leur tour, les esclaves sont fouettés sans ménagement par leurs maîtres, car il ne fait aucun doute que leur dévotion est feinte (ce qui est sans doute vrai, leur seule alternative étant la mort). Même les enfants ne sont pas épargnés, bien que les *flagra* se fassent moins mordants.

Le flagrum

Ce fléau à manche court, dont les lanières sont couvertes d'éclats de métal ou d'os, déchire les chairs avec aisance. Il est utilisé dans de nombreux actes de pénitence, mais également pour rendre certains châtiments plus « cléments ». Il constitue une arme bien piètre quoique certains prêtres-soldats du Culte soient particulièrement doués dans son maniement et puissent représenter de redoutables adversaires. Ils ont malgré tout peu de chances d'infliger d'importantes blessures à un adversaire en armure.

Flagrum: dommages de base Puissance +1 (T); Portée -; Rareté 5. La protection des armures est augmentée de 1 contre un flagrum. Cependant, les boucliers ne bénéficient pas du bonus de +1D pour parer les attaques au flagrum.



HIÉRARCHIE ET ORDRES

Depuis le Vox Aedes, le Conseil des Cinq et les Hauts Prêtres, jusqu'aux prêtres et frères prêchant les Mots de l'Unique dans les Terres Sauvages, le Culte du Soleil Noir est organisé selon une structure pyramidale.

Au sommet se trouve le « cube noir », le Vox Aedes qui « deviendra un phare obscur lorsque l'Unique fermera son Œil » et peut communiquer directement avec le Dieu Unique. Il se trouve au faîte du mont du Berceau, au-dessus du Templum Primaris, où se trouvent le Conseil des Cinq et les Immaculées.

Le Conseil des Cinq transmet la Voix du Vox Aedes (et supposément de *La Ténèbre*), qui elle-même transmet la Volonté de l'Unique. Les Cinq représentent l'autorité suprême au sein du Culte, ils nomment à la tête de chaque ordre et de chaque faction du Culte les Ombres qui exercent leur autorité sur les Hauts Prêtres.

FACTIONS ET ORDRES DU CULTE

Le Vox Aedes

Le Cube. Le Monolithe. Le Lamentatio. La Voix. L'Élégie. La Tessera... Le Vox Aedes. À la fois le lieu, le monument et le symbole le plus sacré de l'Empire et du Culte. Leur cœur.

Derrière la pierre lisse, brillante et brûlante, de ce cube parfait, aux arêtes tranchantes et parcouru d'étranges symboles, se trouverait *La Ténèbre*, le Livre sacré du Culte du Soleil Noir. En réalité, seul le corps imputrescible d'un enfant assassiné repose en ce lieu, à moins qu'il ne soit figé dans une éternelle agonie, l'Unique, ou plutôt le Néant, s'exprimant au travers de sa bouche en des hurlements surnaturels propres à glacer le sang de quiconque n'est pas un « vrai » croyant.

LES CASTUS

Si le dernier héritier direct de la lignée des Castus a été sacrifié au Néant, le gène propre à la famille s'est transmis durant les siècles au travers d'enfants illégitimes qui n'ont pas tardé à fuir « ce nouvel Empire de mort et de désespoir ». Parfois, il arrive qu'il refasse surface et qu'un enfant naîsse avec les cheveux d'un blond presque blanc. Le Culte le sait et il recherche ces descendants de la lignée des Castus avec le zèle propre aux fanatiques, leur capture étant la promesse de grandes récompenses et d'un sacrifice suprême pour le Dieu Unique... ou pour l'Empereur qui s'en délectera lors du Massacre du Soleil Noir annuel.

Si ces enfants survivent et parviennent à l'âge adulte, ils sont tous, sans exception, des Élus potentiels pour des « divinités » liées aux Essences du Soleil, de la Vie et de l'Humanité. Mais ils sont tous affligés d'une malédiction : lorsque le Vox Aedes « chante », quel que soit l'endroit des Terres Sauvages où ils se trouvent, ils n'entendent qu'un atroce hurlement qui leur vrille les tympans, provoque en eux intense souffrance et profond désespoir... cet insupportable tourment se mue toujours en haine incontrôlable envers les membres du Culte.

Ils sont les Seigneurs de l'Aube, les Fléaux du Soleil Noir, les Hérauts de l'Espérance et les instigateurs de la Lux Aeterna qui menacent l'Empire en son sein.

Au travers du Vox Aedes, le Néant s'adresse au Conseil des Cinq et lui transmet ses directives. Mais il s'adresse également à ses serviteurs, ceux qui le suivent depuis la Nuit du Soleil Noir et foulent encore les Terres Sauvages, dieux parmi les Hommes.

Objet de culte pour les citoyens de l'Empire et de Lux en particulier, il est également le rappel qu'il existe un Dieu impitoyable pour ceux qui ne lui témoignent pas un respect et une dévotion absolus.

Situé tout en haut du mont du Berceau et de ses mille marches, il domine la capitale impériale de sa lugubre présence.

Le Conseil des Cinq

Ces mortels représentent la plus haute autorité au sein du Culte du Soleil Noir. Même si tout le monde l'ignore, ils incarnent le souvenir des Akahaasu, les cinq rois humains pervertis par le Seigneur de l'Oubli ayant trahi les Anciens Dieux.

Le Conseil transmet la Volonté de l'Unique, leur parole est sacrée, même pour l'Empereur. Ils sont les gardiens du dogme et des Lois du Culte.

Lorsque l'un des Cinq rejoint les ténèbres éternelles, les autres choisissent un nouveau membre parmi les Ombres, un honneur qui n'a pas d'égal dans l'Empire. Lorsque le nouveau venu entend la Voix de l'Unique pour la première fois et se rend compte qu'il peut la comprendre, son esprit est brisé, sa volonté annihilée, sa raison perdue à jamais. Il devient l'instrument du Néant, capable de réflexion, d'interactions sociales, mais désormais trop éloigné de l'humanité pour pouvoir apprécier des concepts telles que la compassion, l'amour, la haine, la colère, la tristesse ou la joie. Il est un puits de ténèbres, un néant émotionnel entièrement voué au Seigneur de l'Oubli, partageant une sorte de conscience collective avec les autres membres du Conseil des Cinq. Quelque chose a en partie pris possession de lui : l'âme de l'un des Akahaasu, vivant par procuration une existence éternelle à travers les corps qui remplacent le sien (lequel est tombé en poussière il y a longtemps).

Les membres du Conseil n'ont pas de nom, ils n'en ont pas besoin. Ils ont également le visage entièrement dissimulé, car ils sont irréprochables aux yeux de l'Unique.

Les Ombres

Chaque Ombre est à la tête d'un ordre ou d'une faction du Culte, exerçant son autorité sur les Hauts Prêtres qui dépendent directement de lui. Ils sont choisis par le Conseil des Cinq selon des critères mystérieux; un simple frère, pourtant très jeune, peut subitement se retrouver propulsé au rang d'Ombre. Il disparaît alors et son identité change pour devenir celle de son ordre ou de sa faction: Oculus, Tenebrae, Vox, Orbis, Sinistra, Sol ou Immaculata.

Nul ne connaît l'identité véritable d'une Ombre hormis les membres du Conseil des Cinq. Même l'Empereur reste dans l'ignorance. Les Ombres peuvent officier en tant que simples subalternes au sein de leur ordre ou faction, nul ne se doute alors qu'il fait peut-être face à l'une des plus hautes autorités du Culte.

Cette situation génère une véritable paranoïa au sein de chaque ordre ou faction et assure un certain respect dans les relations entre les différents niveaux de la hiérarchie, dans un sens comme dans l'autre. Quant à ceux qui ont tenté d'insinuer qu'ils pourraient être une Ombre pour s'arroger un pouvoir et un respect qu'ils ne méritent pas sur leurs pairs, leur sort est peu enviable, même selon les standards cruels du Culte.

Les Ombres ne communiquent donc leurs instructions que par écrit (usant du sceau sacré de leur fonction pour en attester l'authenticité) ou par le biais de serviteurs de confiance, non sans s'être exprimés par plusieurs factotums successifs, si bien que nul ne peut dire s'il tient ses directives de l'Ombre en personne ou d'un préte-voix.

Le Culte et les femmes

Bien que la prêtrise ne soit pas interdite aux femmes, ces dernières sont rares en dehors des Immaculées, victimes d'un fonctionnement patriarcal fermement ancré au sein du Culte. Il arrive cependant qu'une femme se hisse au rang de Haut Prêtre, voire d'Ombre (mais qui pourrait le dire?). L'ordre de La Ténèbre et la Main Noire sont les seuls à même d'offrir de hauts postes aux femmes servant le Culte. Malgré cela, ces exceptions se sont comptées sur les doigts d'une seule main au cours des derniers siècles.

Les Hauts Prêtres

Les Hauts Prêtres s'assurent du fonctionnement au quotidien de l'ordre ou de la faction dont ils sont en charge, recevant leurs directives des Ombres.

Ce sont les hauts fonctionnaires et les ambassadeurs du Culte, indispensables à son bon fonctionnement, et ils

LE BANDELETTAGE

La plupart des prêtres des ordres de l'Œil, de La Ténèbre, de la Voix et du Cercle Noir couvrent leur corps de bandelettes de lin, infusées dans une essence incolore obtenue par un procédé complexe d'hydrodistillation de pétales de Siides. Le parfum dégagé est à la fois floral et légèrement âcre une fois mêlé aux effluves des prêtres.

Le bandelettage, véritable rituel, demande l'aide d'un autre prêtre ou d'un serviteur spécialement formé à cet effet. Il est effectué tous les treize jours et permet aux prêtres du Culte de se rapprocher physiquement du Prophète dont les Siides sont le symbole terrestre. Certains historiens prétendent que le Prophète Adrah souffrait d'une affliction cutanée et portait des bandelettes traitées avec un onguent apaisant, ce qui pourrait expliquer l'origine de cette tradition.

jouissent de prérogatives exceptionnelles et d'un grand pouvoir. Eux aussi ont le visage dissimulé, mais uniquement la partie supérieure, leur bouche restant découverte.

Le nombre de Hauts Prêtres est fluctuant en fonction des besoins et de l'importance que peut revêtir un ordre ou une faction. On en compte de cinq à dix, jamais plus, jamais moins au sein d'une même entité du Culte.

Ils conduisent les cérémonies et rituels importants, notamment les Présentations et mariages concernant les plus illustres citoyens de l'Empire ou de la zone géographique dans laquelle ils sont envoyés. Ils sont choisis par les Ombres, habituellement parmi les dix grandes familles luxéennes, mais ce n'est pas une règle absolue.

L'ordre de l'Œil

Cet ordre est la branche principale du Culte du Soleil Noir. Elle veille au respect des Lois et surveille les autres ordres et factions, exerçant une sorte d'autorité - limitée - sur eux (à l'exception de la Main Noire, qui ne répond qu'à son Ombre, au Conseil des Cinq et, en dernier lieu, à l'Empereur). Cet ordre est donc le plus prestigieux et si nombre de luxéens dévots souhaitent l'intégrer, dans les faits, seule l'élite y parvient.

Habiles juristes et diplomates, ils ont la charge de la plupart des jugements concernant les infractions aux Lois du Culte et, contrairement aux idées reçues, les investigations sont loin d'être superficielles ou partiales. L'équilibre de l'Empire repose sur une impartialité absolue et une justice certes dure, mais toujours appliquée sans que l'ombre d'un doute puisse venir ternir le jugement (et ce, même si les puissants bénéficient d'une certaine mansuétude). Utiliser les Lois éta-

blies par le Culte à son seul bénéfice a souvent des conséquences pour le moins fâcheuses, car leurrer un Juge de l'ordre de l'Œil est loin d'être chose aisée, et ils sont incorruptibles. *Dura lex, sed lex...*

Les niveaux inférieurs de l'ordre sont occupés par des « grefiers » chargés d'enregistrer tous les naissances, mariages et décès, ainsi que les informations que le Culte pourrait juger utiles sur les citoyens impériaux et les peuples assujettis au Culte.

On reconnaît les membres de l'ordre de l'Œil à leurs longues robes noires aux manches amples et au symbole du Soleil Noir ornant leur front, comme un troisième œil.

L'ordre de La Ténèbre

Ce sont les *amanuensis* (scribes) et « libraires » du Culte. Ils consignent toutes les paroles énoncées par le Conseil des Cinq lors des Communions avec le Vox Aedes, les nouvelles Lois et tous les jugements édictés par l'ordre de l'Œil, les chroniques de l'Empire, les informations recueillies sur les contrées des Terres Sauvages, les rapports afférents, et dressent une liste exhaustive des artefacts aux mains du Culte, de leurs capacités et de leurs propriétaires actuels. Ils détiennent également tous les rituels exhumés par le Culte, mais leur consultation n'est autorisée que par le Conseil des Cinq et les Ombres.

L'ordre de la Ténèbre a également la charge de prélever les dîmes dues au Culte et agit donc en tant que « comptable », inscrivant les biens et sommes donnés ainsi que les cas de servitude et leur durée, mettant un point d'honneur à ce que nul ne « paie » un jour de trop, et dédommageant le citoyen lésé le cas échéant.

LA TÉNÈBRE

Le Livre sacré du Culte n'est plus. Il a été brûlé par le onzième Empereur, Gaius Caecus Secundus, lors d'un accès de folie durant lequel il se donna la mort en se jetant dans les flammes avec *La Ténèbre*. Aveugle de naissance, incapable de compulser l'ouvrage saint, il décrêta que nul ne le pourrait plus et se livra à l'acte le plus abominable qui puisse s'imaginer.

Le secret de la destruction de *La Ténèbre* a été bien gardé et son contenu est depuis transmis par les membres du Conseil des Cinq qui en connaissent tout ce qu'il y a à savoir, l'ouvrage original étant par trop empreint de la folie d'Adrah (dont l'esprit n'a pas pu supporter la violence d'un contact avec le Néant) et de l'Empereur Marcus Brutus Primus, connu du temps de son règne pour sa cruauté, son hubris et son manque total de jugement.

Les membres de l'ordre portent la toge noire recouverte d'un manteau anthracite aux bordures rehaussées d'un liseré cousu de fils d'argent, ainsi qu'un imposant pendentif représentant le Soleil Noir. Les « percepteurs » portent une balance à la ceinture, symbole de leur fonction.

L'ordre de la Voix

Cet ordre regroupe les pèlerins, liturges et prêcheurs du Culte. Leurs Hauts Prêtres sont initiés aux secrets de *La Ténèbre* par les membres du Conseil des Cinq en personnes, seuls récipiendaires du contenu du Livre sacré et transmettent leur savoir à leurs subordonnés qui se doivent d'en apprendre chaque mot par cœur, ce qu'ils font depuis leur plus jeune âge, scrupuleusement sélectionnés parmi les Enfants du Soleil démontrant des capacités mémorielles exceptionnelles.

Leur rôle est de répandre les dogmes de *La Ténèbre*, mais également, chose plus étrange, d'exécuter les condamnés et donc de faire respecter les châtiments tels qu'exprimés par les Lois du Culte.

Les membres de l'ordre portent un manteau et une large capuche anthracite aux liserés et à la doublure couleur bronze. Une fibule représentant le Soleil Noir est fixée à leur manteau. Les « exécuteurs » portent une lourde épée, outil symbolique de leur fonction et se distinguant du glaive, arme destinée à la guerre.

Le Cercle Noir

Cette faction est crainte à juste titre, car il s'agit de la branche « inquisitoriale » du Culte. Leur rôle est de débusquer et d'exécuter les hérétiques, où qu'ils se trouvent sur les Terres Sauvages.

Bien que peu nombreux, les membres du Cercle Noir disposent de moyens magiques (rituels, artefacts) et militaires importants (soldats de la Main Noire, chiens de guerre utilisés pour les traques). Les Hauts Prêtres du Cercle se voient affecter à une zone géographique tombant dans le carcan de l'Empire, les plus importants étant Caius Valerius de Lux (un ex-gladiateur ayant gagné sa liberté dans le sang) et Servius Livius de Sabaah (un ancien esclave babelite albinos affranchi par l'Empereur en personne et fait citoyen... et le seul homme aux cheveux clairs n'ayant pas besoin de se couvrir la tête, même face à l'Empereur).

Voir un groupe de cavaliers entouré d'une meute de chiens aussi noirs qu'inquiétants, et menés par un prêtre du Cercle Noir, est toujours le signe de grands malheurs à venir. S'ils trouvent un foyer d'infection hérétique, ils ne prennent pas la peine de faire le tri, tous sont passés par le glaive, les lieux incendiés et les cadavres des impies empalés au soleil pour y pourrir et servir d'avertissement.

LE SOMBRE ACIER

Ce métal ne peut être obtenu et façonné qu'au sein des forges impériales de Lux grâce à un procédé secret. Quant aux minerais nécessaires à sa conception, ils sont eux aussi jalousement protégés. Les mystères de cet alliage ont été découverts au Premier Âge, mais se sont perdus avec le temps. Il semblerait que Kavahiriis, le Forgeron, l'un des Maudits, en ait rappelé la conception aux serviteurs du Soleil Noir (ainsi, semble-t-il, qu'à quelques artisans opposés au Culte).

L'un des composants indispensables à la confection du sombre acier luxéen est « l'Essence de Néant » distillée lors de sa conception par le Seigneur de l'Oubli en personne, les fonderies impériales agissant comme un « Éclat » géant au travers duquel il peut faire suppurer un peu de son énergie divine.

Ce processus instille au sombre acier conçu par l'Empire une propriété supplémentaire: c'est un violent allergène pour les Élus.

Les indices de protections des armures et boucliers en sombre acier sont augmentés de 1, tout comme les dommages des armes faites du même métal (ce qui inclut les pointes de flèches). Heureusement, sa rareté empêche d'en équiper les Légions impériales, il est donc réservé en priorité à la Main Noire ainsi qu'à la création de quelques objets symboliques.

Lorsqu'une arme en sombre acier luxéen blesse un Élu, celui-ci ne peut *en aucun cas* limiter ou annuler les dommages qui lui sont infligés, même avec une capacité d'Éclat ou une Faveur. En outre, cette blessure ne pourra être guérie que grâce à la récupération naturelle, aucun rituel, aucune Faveur, ne pourra changer cela. Le simple fait d'être en contact avec un objet en sombre acier (ou de le porter sur soi) inflige une douleur sourde aux Élus qui souffrent alors d'un malus de -1D sur toutes leurs caractéristiques.

LES TECHNIQUES DE COMBAT

de la Main Noire

Les membres de cet ordre connaissent de nombreuses techniques de combat. Tous maîtrisent: Coup bas, Désarmement, Ouverture et Polyvalence.

Les prêtres du Cercle ont pour habitude de couvrir leurs mains, leurs visages et leurs cheveux des cendres des foyers d'hérésie, un geste qui pourrait avoir pour but de générer l'Essence de Mort et de Feu indispensable à certains rituels, faisant de leur propre corps un « réceptacle » par la grâce de l'Unique.

Les prêtres de cette faction portent une robe noire rehaussée d'un simple manteau gris. Le symbole de leur fonction est le *Solifer*, une longue hampe de sombre acier surmontée du symbole du Soleil Noir.

Rituels et artefacts du Cercle Noir

Les prêtres du Cercle connaissent plusieurs rituels (Essences du Feu, des Lunes et de la Mort en particulier) et possèdent généralement un artefact « éveillé » dont la puissance dépend de leur statut.

La Main Noire

Nul n'a connaissance de cette faction secrète en dehors du Culte, de l'Empereur et des membres les plus éminents des dix grandes familles luxéennes, la plupart des gens pensant qu'il s'agit de simples légionnaires. Mais les Lames du Culte sont bien plus que cela...

Élevés depuis l'enfance pour devenir d'impitoyables soldats à la fidélité et à la discipline exacerbées par un long conditionnement mental, les membres de la Main Noire sont l'élite martiale de l'Empire, de simples humains représentant une sérieuse menace, même pour des Élus.

Entraînés à l'art subtil de l'assassinat, forgés un temps dans les arènes en tant que gladiateurs, ceux qui survivent deviennent des guerriers fanatiques capables de se montrer aussi furieux et brutaux que subtils et silencieux lorsque la situation l'exige.

Lorsqu'ils sont déployés, aussi bien au sein de Légions qu'àuprès des prêtres du Cercle Noir, ils portent l'uniforme des légionnaires, à ceci près que celui-ci est entièrement noir et renforcé de sombre acier. Leur arme de prédilection est le glaive, forgé dans le même métal que leur armure, mais ils sont tout aussi mortels avec un arc ou une lance. Le cimier de leur casque figure le symbole du Soleil Noir, également repris sur leur bouclier et la garde de leur glaive. En outre, dès qu'ils sont officiellement intronisés au sein de la faction, ses membres ont la main gauche entièrement tatouée à l'encre noire (un trophée très apprécié de certains Élus).

Les Enfants du Soleil

Ce groupuscule récent et un peu particulier recrute des enfants représentant « l'avenir du Culte », la première génération qui aura le privilège de scruter la Véritable Ténèbre. C'est au sein des Enfants du Soleil que sont formés les prêtres du Culte de demain, avec l'assurance qu'ils assisteront à l'avènement du Soleil Noir. Tous sont à la fois pupilles du Culte et de l'Empereur, et on les considère comme sacrés au même titre que les Immaculées. Les blesser ou les insulter constitue l'un des crimes les plus graves qui puissent se perpétrer dans l'Empire, l'issue la plus douce en est invariablement la mise à mort du responsable.

Leur rôle n'est que figuratif le temps que leur éducation soit faite, ils assistent aux rituels et sont les seuls à pouvoir entonner le Cantique de *La Ténèbre*, un chant lugubre à la gloire du Soleil Noir rappelant celui du Vox Aedes.

Les Enfants sont vêtus d'une simple tunique noire sur la poitrine de laquelle est brodé le symbole du Soleil Noir, en fils d'or. Ils portent également un fin collier de contention en sombre acier, marque de leur statut.

Les Immaculées

Les Immaculées sont les prêtresses les plus révérées et sacrées du Culte. Toutes sont de sang impérial, car elles sont filles et sœurs d'Empereurs, consacrées au Culte par leur naissance.

Retirées à leur mère à peine sevrées, les futures Immaculées sont cloîtrées puis formées jusqu'à leur puberté et leurs premières menstrues. C'est lors de ce premier cycle que chaque Immaculée en devenir est immergée pour la première fois dans le Bassin des Expiations avant d'en ressortir bénie par l'Unique ; c'est l'Hyménée, sorte de baptême sanglant. À sa sortie, la nouvelle Immaculée est déjà profondément marquée par l'Essence de Mort concentrée dans le lieu. Elle est devenue stérile et se voit à jamais débarrassée de son cycle menstrual, car elle ne peut saigner que pour l'Unique. Sa peau, déjà pâle à cause de sa longue réclusion, devient presque translucide. Même les affres du temps semblent

n'avoir plus d'emprise sur elle, et lorsqu'elle rendra son dernier souffle, au terme de près d'un siècle passé à servir l'Unique, la première ride n'aura pas même eu le temps d'apparaître.

Les Immaculées vivent une existence de dévotion, passée en prières et en sacrifices, versant un peu de leur sang pour l'Unique sur le Vox Aedes, nourrissant un peu plus le Bassin des Expiations, participant au cycle sacré, lors des grandes cérémonies comme la Procession Noire. Elles sont également les seules à pouvoir éveiller les anciens artefacts du Premier Âge, grâce à leur sang si précieux.

Les Immaculées sont vêtues de longues robes noires, leur visage dissimulé derrière un voile sombre laissant deviner la pâleur de leur peau. Elles n'arborent pas le symbole du Soleil Noir, car elles sont elles-mêmes symbole de son pouvoir.

Il arrive que les Immaculées se mêlent à la population de Lux, la cité qu'aucune ne quitte (sans une raison exceptionnelle). Lorsque cela arrive, la population s'écarte et se tient à bonne distance, à la fois emplie de vénération et de peur. Bousculer et blesser par inadvertance l'une des vierges du Soleil Noir est le crime le plus grave qu'il soit envers le Culte, car même si elles ont peu de pouvoir, elles sont considérées comme plus sacrées que le Conseil des Cinq lui-même. Faire couler ne serait-ce qu'une goutte du sang d'Immaculée, c'est le payer de la totalité du sien et de celui de sa famille.

Le Bassin des Expiations

Ce grand bassin se trouve dans le Templum Primaris, sous le Vox Aedes. C'est ici que s'écoule par de petits canaux le sang issu des centaines de sacrifices accomplis sur le mont du Berceau.

Dans ce lieu sombre et froid, le sang ne coagule jamais et sert aux nombreuses ablutions quotidiennes des Immaculées.



L'EMPEREUR DE LUX

Depuis le temps du premier Empereur, celui-ci était une figure d'autorité absolue, la loi impériale prévalant encore sur celle du Culte. Mais cela a changé avec l'avènement de Nero Crassus Primus qui a inféodé la loi de l'Empire à celle du Culte.

Nero Crassus Primus est différent de tous les autres Empereurs qui l'ont précédé, ne serait-ce que parce qu'il est également Haut Prêtre de l'ordre de l'Œil. Et qu'il a accédé au pouvoir de façon peu conventionnelle...

L'avènement impérial

Depuis Marcus Brutus Primus, l'Empereur disposait de nombreuses concubines issues des bonnes familles de Lux, cloîtrées depuis l'enfance et destinées à porter ses enfants, jusqu'à ce qu'il juge qu'elles n'y sont plus aptes et ont l'honneur d'être sacrifiées au Vox Aedes. S'il était marié avant de devenir Empereur, sa femme devenait une simple concubine et ses enfants légitimes traités comme tous les autres.

Alors que les filles d'Empereur sont destinées à rejoindre les Immaculées, les enfants mâles sont élevés séparément et disposent des meilleurs professeurs qu'il soit ainsi que d'une formation militaire.

Lorsque l'Empereur meurt, tous ses fils sont réunis dans le Successio, une vaste pièce située sous le palais impérial à laquelle on ne peut accéder que par de lourdes portes d'acier. Une fois les portes fermées, on attend que l'un des fils frappe au lourd heurtoir intérieur. Ce son résonne toujours de façon glaciale et solennelle, car il signifie que l'Empire a un nouvel Empereur, et que tous ses frères sont morts.

Quel que soit leur âge, les enfants mâles de l'Empereur sont voués à s'affronter à l'aide des différentes armes qui se trouvent dans le Successio. Ils combattent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, seul digne d'accéder au pouvoir. Et, par la grâce de l'Unique, un Empereur a toujours émergé victorieux de la funeste salle. Ce rite, pourtant, a récemment été aboli.

L'AVÈNEMENT DE L'EMPEREUR FAUSTIUS LUPUS SECUNDUS

L'histoire luxéenne retient un cas particulier d'avènement: celui du fils de l'Empereur Faustius Silus Primus, mort trop jeune et qui n'avait que trois fils, des triplés nouveau-nés.

Puisqu'il était impossible de les faire combattre dans le Successio, le Conseil des Cinq intervint et demanda que les trois enfants y soient enfermés avec deux loups et qu'au bout d'une journée, on en ouvrît les portes.

Lorsque les portes du Successio furent ouvertes le lendemain, un seul nouveau-né était encore en vie, les deux autres dévorés par les loups à présent couchés auprès du nouvel Empereur, le réchauffant de leurs corps.

La « valse » des premiers Empereurs

Aux premiers temps de l'Empire, le souvenir de la République étant bien présent, l'instabilité et les révoltes étaient courants. Plusieurs Empereurs succombèrent aux poisons et aux lames des traîtres (ou de leur successeur, dans le cas du premier Empereur de Lux, Augustus Severus Primus, qui n'avait qu'un seul fils, Marcus Brutus, qui l'assassinat lors de la première année de son règne) avant que la situation ne « s'apaisât » dans le sang, le Culte prenant de plus en plus d'importance et faisant de l'Empereur un être sacré.

L'avènement de Nero Crassus Primus

L'Empereur Augustus Laevinus Quintus était fou. Persuadé dans ses derniers jours de détenir la vie éternelle, don de l'Unique, il fit ordonner l'assassinat de tous ses enfants mâles le même jour (ainsi que celui de ses concubines enceintes). Malheureusement pour lui, Nero survécut. Sa corpulence hors-norme ne permit pas au poison versé dans sa coupe par l'une de ses propres servantes de faire effet. Les vives douleurs qu'il en ressentit néanmoins furent à peine apaisées par la douce sensation de la nuque de la coupable se brisant entre ses mains puissantes.

La situation échappant à tout contrôle, l'Empire menacé par un Empereur dément, Nero agit promptement et se rendit au palais impérial escorté par une centaine de membres de la Main Noire mobilisés par le Conseil des Cinq.

Le palais devint le lieu d'un carnage comme jamais il n'en avait connu, même lors des célébrations du Massacre du Soleil Noir. La garde du palais fit front afin de protéger l'Empereur de son fils et des hommes du Culte, mais malgré leur vaillance et leur sacrifice, ils ne purent empêcher la « vague noire » de pénétrer dans la salle du trône. Nero saisit alors son père à la gorge et lui fracassa le crâne sur son trône de marbre noir. On dit que dans sa fureur, il s'acharna sur lui jusqu'à ce qu'il ne reste plus de l'impérial chef qu'une pulpe sanguinolente et poisseuse. Enfin, s'asseyant sur le trône, il proclama que la Loi du Culte deviendrait désormais loi impériale. Il fit également sacrifier toutes les concubines de son père et leur sang fit déborder le Bassin des Expiations sous le regard des Immaculées qui en éprouvèrent une profonde extase. Pourtant, nombre de ces Immaculées étaient elles-mêmes fille de concubine...

Par son geste, Nero Crassus Primus mit fin à la transmission héréditaire du titre d'Empereur. Il revenait à présent au

LE CRÉPUSCULE DES IMMACULÉES

Si l'on excepte ses quelques sœurs encore jeunes, Nero Crassus Primus semble avoir mis un terme à l'ordre des Immaculées par son acte et sa volonté. Une chose théoriquement impensable pour le Culte.

Cependant, l'extase ressentie par les Immaculées lorsque la centaine de concubines de l'Empereur fut sacrifiée ne peut avoir qu'une signification: les Immaculées s'apprêtent à connaître la Révélation du Nouveau Prophète, la Grande Ténèbre et l'étreinte du Soleil Noir. Ce qui n'était qu'une simple prédiction semble se vérifier. La Nuit Éternelle pourrait advenir bientôt...

Le Nouveau Prophète

Selon le dogme du Culte, le Nouveau Prophète sera issu des rangs des Enfants du Soleil, guidé par l'Unique en personne. Les Cinq disent que le jour de la Révélation est proche, que le Nouveau Prophète se fera bientôt connaître. Trop de signes annoncent désormais la Grande Ténèbre...

Conseil des Cinq, bénéficiant de la sagesse de l'Unique, de choisir le nouvel Empereur parmi tous les membres issus des grandes familles luxéennes.

Bien que personne n'y prêtât véritablement attention, sans doute à cause du poids écrasant de la tradition, les paroles du nouvel Empereur étaient restées très vagues. N'avait-il pas dit « parmi tous les membres issus des grandes familles luxéennes »? Sans aucune distinction ?

LES INVESTIS

LES « ÉLUS » DU SOLEIL NOIR

Contrairement aux Élus, les serviteurs du Soleil Noir bénéficiant de capacités extraordinaires n'ont pas d'Éclat (mais au moins un artefact). L'Unique est pleinement éveillé et transmet directement son pouvoir à ses « Investis » sans avoir à passer par un Éclat contenant une partie de ses Essences.

En outre, ils ne possèdent pas de Jauge d'Équilibre (Humanité/Divinité), mais une Jauge de Dévotion unique qui ne génère aucun déséquilibre et se remplit selon les mêmes conditions que la Jauge de Divinité des Élus. Les dés de Dévotion peuvent être utilisés aussi bien en tant que dés d'Humanité qu'en tant que dés de Divinité pour activer des Faveurs ; ils peuvent également utiliser 2D de Dévotion sur un même jet s'ils servent l'Unique en le faisant (mais aucun dé si le jet concerne une action « personnelle »). Le nombre maximum de dés de Dévotion dépend de leur rang (lequel reflète le niveau de la relation entre l'Investi et l'Unique), tout comme les Faveurs auxquelles ils peuvent faire appel :

Rang	Max. Jauge de Dévotion	Faveurs
Luxus	7D	Mineures uniquement
Radius	12D	Mineures et majeures
Invictus	20D	Mineures et majeures (y compris celles nécessitant deux Essences)

Luxus (Rencontre): bien que ce niveau soit le plus faible pour un Investi, son prestige est immense au sein du Culte et de l'Empire du Soleil Noir. Ils ne sont encore que la « lueur » de l'Unique, mais ils sont déjà capables de grandes prouesses pour des humains. Bien qu'ils soient les plus nombreux parmi les Investis, on en compte tout au plus une cinquantaine dans le monde. Mais leur nombre augmente rapidement, comme si une guerre sainte se préparait. Les Luxus disposent d'une ou deux Bénédictions et de trois Faveurs mineures.

Radius (Entente): la quinzaine de « rayons » de l'Unique occupe des postes importants au sein du Culte. C'est le cas notamment des Ombres et de quelques personnages fameux dans l'Empire comme Castius Pertinax Quintilius du Cercle Noir. Les Radius possèdent généralement trois Bénédictions, cinq Faveurs mineures et trois Faveurs majeures.

Invictus (Accord): les « invincibles » ne sont qu'au nombre de six, le Conseil des Cinq et l'Empereur en personne. Ils possèdent environ cinq Bénédictions, une dizaine de Faveurs mineures et cinq ou six Faveurs majeures (voire davantage).

- Si la Jauge de Dévotion d'un Investi tombe à 0D, il ne peut plus faire appel à ses Faveurs ni bénéficier de celles qui ne demandent pas à être activées. Il perd la « grâce de l'Unique ».
- Un Investi peut puiser à tout moment dans un artefact qui lui est lié, transformant 2 points d'Essence en 1D de Dévotion.
- Les Investis bénéficient des mêmes augmentations de caractéristiques et autres effets que les Élus (cf. page XXX), excepté pour ce qui touche aux Éclats.

Règles spéciales

- Les Radius peuvent activer jusqu'à deux Faveurs par tour, les Invictus jusqu'à trois.
- Les Investis ne sont pas affectés par le sombre acier et les pierres de l'Oubli.
- Tous les Investis regagnent leurs utilisations de Faveurs et autres capacités éventuelles à minuit.

Les rituels

Les Investis ont accès aux rituels et peuvent les utiliser en usant de réceptacles ou en dépensant des dés de Dévotion :

Rituel	Dés de Dévotion
Mineur	1D
Majeur	4D
Légendaire	16D

Le rituel utilisé doit aller dans le sens des volontés de l'Unique pour que des dés de Dévotion puissent être utilisés. Seuls les rituels liés à l'Essence du Soleil ne peuvent être activés par des dés de Dévotion.

Si le rituel fait appel à plusieurs Essences, il faut dépasser 2D de Dévotion supplémentaire par Essence au-delà de la première.

Bénédictions des Investis

Voici une liste de Bénédictions accessibles aux Investis selon leur niveau de puissance.

Communion (Luxus; spécial): à minuit, l'Investi regagne automatiquement jusqu'à 2D de Dévotion s'il est Luxus, 4D s'il est Radius et 6D s'il est Invictus.

Rasséréné par la foi (Luxus): en dépensant 1D de Dévotion, l'Investi regagne immédiatement 2D dans chacune de ses Réserves.

Résilience mineure (Luxus): l'Investi obtient un cercle de Blessure Légère supplémentaire. Cette Bénédiction ne peut être prise qu'une seule fois.

Résistance accrue (Luxus): l'Investi augmente de 1 ses seuils de Blessures. Cette Bénédiction ne peut être prise qu'une seule fois.

Excellence acquise (Radius): l'Investi dispose d'un bonus permanent de +1D sur tous les jets d'un domaine de compétences au choix. Cette Bénédiction peut être prise plusieurs fois, mais une seule fois par domaine de compétences.

Excellence innée (Radius): l'Investi dispose d'un bonus permanent de +1D sur tous les jets d'un attribut de caractéristiques au choix (physique, manuel, social ou mental). Cette Bénédiction peut être prise plusieurs fois, mais une seule fois par attribut de caractéristiques.

L'Unique guide ma main (Radius): les attaques au contact ou à distance de l'Investi bénéficient d'une réussite automatique. Cette Bénédiction ne peut être prise qu'une seule fois.

Résilience majeure (Radius): l'Investi obtient un cercle de Blessure Grave supplémentaire. Cette Bénédiction ne peut être prise qu'une seule fois.

Ténacité (Radius): l'Investi diminue de 1 les malus de Blessures. Cette Bénédiction ne peut être prise qu'une seule fois.

Bras de l'Unique (Invictus): chaque fois que l'Investi inflige une Blessure Mortelle à un Élu, il regagne 2D dans chacune de ses Réserves, 2D de Dévotion et élimine une Blessure Légère ou Grave (au choix).

Châtiment de l'Unique (Invictus): une fois par jour, durant un nombre de tours égal à sa Volonté, l'Investi donne le trait Rapide (2) à l'une de ses armes de contact (y compris lors des contre-attaques). Si elle dispose déjà de ce trait, cette Bénédiction n'a aucun effet.

Résilience supérieure (Invictus): l'Investi obtient un cercle de Blessure Mortelle supplémentaire et il peut continuer à agir tant qu'il lui reste un cercle de Blessure libre. Cette Bénédiction ne peut être prise qu'une seule fois.

Mort d'un Investi

Lorsqu'un Investi meurt, la puissance du Néant se manifeste immédiatement, générant une onde de choc de pure entropie dont la zone d'effet et les dommages dépendent du niveau de l'Investi. Ces dommages ne peuvent pas être réduits ou ignorés par les effets de Faveurs, de capacités d'Éclats, de protection, etc., cependant, un Élu peut tenter d'en absorber une partie avec sa Jauge de Divinité. Il jette un nombre de dés égal aux dés de Divinité présents dans sa Jauge contre une difficulté de 7; chaque réussite obtenue lui permet de réduire les dommages infligés par la vague de Néant de 1, mais il perd alors 1D de Divinité par réussite.

Niveau	Zone d'effet	Dégâts	Difficulté
Luxus	Contact	4+3D	7
Radius	5 mètres	5+4D	5
Invictus	10 mètres	6+5D	3

Exemple: un Radius meurt et aussitôt, dans un rayon de 5 mètres autour de lui, une vague destructrice inflige 5 dommages de base, plus 4D de dommages potentiels contre une difficulté de 5. Si l'Oracle obtient deux réussites sur les 4 D de dommages, la vague inflige 7 dommages.

LES PIERRES DE L'OUBLI

« L'Unique nous a fait don d'une roche merveilleuse dont les fragments les plus sombres nous protègent des hérétiques qui se prétendent serviteurs de divinités impies. Ces pierres de l'Oubli rappellent à nos ennemis qu'ils sont seuls, que leurs soi-disant dieux ont depuis longtemps disparu de la mémoire des hommes, tandis que nous, nous combattons toujours avec l'Unique à nos côtés. Il nous a en sa sainte garde. »

Ces pierres, extraites des blocs de granit noir de l'Empire et possédant environ la taille d'un œil humain ou d'un poing pour les plus grosses, sont d'un noir si profond, si absolu, qu'elles paraissent luire de ténèbres, comme si elles aspiraient la lumière autour d'elles. Il est facile de déterminer la puissance d'une telle pierre à cet étrange halo sombre qui l'entoure, pratiquement invisible sur les pierres de puissance insignifiante ou mineur, mais pouvant atteindre une quinzaine de centimètres sur les pierres de puissance supérieure.

Ces éclats obscurs, arrachés au granit impérial, ne sont jamais taillés. Pour une raison inconnue, toute intervention de l'homme sur leur forme altère leurs propriétés et peut même les rendre inopérantes.

Lorsqu'un Élu est à portée d'effet d'une telle pierre, il doit réussir un jet de Volonté + Éclats contre une difficulté et un Handicap dépendant de la puissance de la pierre de l'Oubli chaque fois qu'il souhaite activer une capacité d'Éclat ou une Faveur (si elles n'ont pas besoin d'être activées, aucun jet n'est nécessaire et elles ne sont pas affectées). Quelques règles particulières s'appliquent:

- Il est impossible d'utiliser de dés de ses Juges d'Équilibre sur ce jet.
- Tout effet accordant des dés bonus ou des relances issus d'une capacité d'Éclat ou d'une Faveur ne peut pas s'appliquer sur ce jet.
- Les capacités d'Éclat et Faveur toujours activées ne sont pas affectées par une pierre de l'Oubli.
- Si le personnage est pris dans l'aire d'effet de plusieurs pierres de l'Oubli en même temps, le jet se fait contre la plus puissante.
- Cumuler plusieurs pierres de l'Oubli n'augmente pas leur puissance pour autant.

Les propriétaires de pierres de l'Oubli peuvent être affectés par leur influence s'ils les portent en permanence sur eux. Le personnage devient distant, perd toute forme d'empathie et en oublie jusqu'à ses propres souvenirs. Il succombe entièrement au Néant et devient son esclave. Cet état est irréversible.

Les Élus capturés les plus prometteurs sont exposés aux pierres de l'Oubli les plus puissantes, les transformant peu à peu en serviteurs zélés, rompant définitivement tout lien avec leur Éclat et leur dieu. À tout jamais incapables de retrouver un statut d'Élu, ils sont dévoués au Néant et se voient rapidement accorder une place de choix au sein de la hiérarchie du Culte, menant les meilleurs chasseurs du Cercle Noir en tant qu'Investis (cf. pages XXX) et détenant généralement l'un des plus puissants artefacts disponibles.

Les cités de l'Empire elles-mêmes sont construites à partir de la roche sombre dont sont extraites les pierres de l'Oubli et en contiennent une infime partie. Pris indépendamment, un bloc de granit obscur de l'Empire n'a aucun effet, mais une ville qui en est entièrement constituée agit comme une pierre de l'Oubli géante de puissance majeure. Lux est considérée comme une pierre de l'Oubli tentaculaire de puissance supérieure... et si le Vox Aedes « chante », aucun jet n'est autorisé et il est tout bonnement impossible d'activer une capacité d'Éclat ou une Faveur, mais celles dont les effets sont permanents fonctionnent toujours.

Puissance des pierres de l'Oubli

Puissance	Difficulté et Handicap	Portée	Fréquence
Insignifiante	7, pas de Handicap	Contact	Usuelle (Cercle Noir)
Mineure	7, Handicap (I)	Contact	Inhabituelle (Cercle Noir)
Intermédiaire	7, Handicap (II)	Contact	Rare (Cercle Noir)
Majeure	8, Handicap (II)	5 mètres	Rare (Main Noire)
Supérieure	9, Handicap (II)	10 mètres	Quasi introuvable (Main Noire)

LE DIEU UNIQUE

L'Unique n'est que le masque d'un « dieu » cruel désirant que tout retourne au Néant. Contrairement aux Anciens Dieux créés par les songes des Premiers Hommes, le Néant existait avant toute chose, il n'avait simplement pas conscience de lui-même jusqu'à ce que l'on conceptualise son existence, qu'on lui donne un nom. L'Unique est cette incarnation du Néant, une entité divine bien plus puissante que n'importe quel Ancien Dieu... une entité qui n'a pas besoin que l'on croie en elle et qui désire uniquement annihiler les espoirs de l'humanité jusqu'à ce qu'elle plonge d'elle-même dans le Néant Absolu. Alors, l'Unique pourra redevenir le Grand Rien et oublier qu'un jour, il fut.

Titre(s)	Le Soleil Noir, l'Unique, l'Œil Céleste, le Juge des Hommes
Statut	Suprême
Aspects	Le Dieu Unique ne possède aucun aspect et ne se manifeste pas physiquement (tout au plus intervient-il au travers de quelques phénomènes naturels, impressions, sensations ou augures); le Culte considère néanmoins que le soleil est son œil vigilant
Domaines	L'Unique est tout et tout est l'Unique
Essences primaires	Air, Feu, Lunes, Mort, Terre
Essences secondaires	Eau, Vie
Essences rares (et secondaires)*	Bête, Humain
<p style="text-align: right;">* <i>L'accès aux Faveurs des Essences « rares » est réservé aux Investis de rang Radius et Invictus.</i></p>	
Essence interdite	Soleil
Désirs	Répandre l'influence du Culte et de l'Empire, détruire les Élus, leurs Éclats et les faux dieux qu'ils servent, se montrer toujours digne de l'Unique en tout acte
Interdits	Faire passer son intérêt personnel avant ceux du Culte et de l'Empire, ne pas se sacrifier pour le Culte et l'Empire, ne pas pratiquer les rituels sacrés quotidiennement et avec dévotion, aider de quelque façon que ce soit des Élus ou faire preuve de miséricorde envers eux
Symboles de prédilection	Un demi-soleil noir à cinq rayons, le Vox Aedes
Matériaux essentiels	Sombre acier, pierre de l'Oubli, marbre noir luxéen



LES SANCTUAIRES ET ANCIENNES CITÉS



LES SANCTUAIRES ET ANCIENNES CITÉS

Les Sanctuaires seraient les tombes supposées des Anciens Dieux, généralement leur temple le plus important ou un endroit profond et reculé, dans lequel les divinités allèrent s'endormir et mourir. En réalité, seuls certains aspects des dieux, incarnés lors de la Grande Trahison, se décomposèrent en ces lieux. Les véritables dieux, constitués d'Essences et ne s'incarnant pour ainsi dire jamais, se virent simplement dissous. Leurs Essences se mêlèrent au monde et s'agglomérèrent pour former ces entités vaguement conscientes qui ne recelaient qu'une infime part du dieu originel, ne révélant que certains de ses aspects. Comme si des lambeaux de volonté divine avaient accédé à une forme d'autonomie.

Les humains ignorants confondent souvent les Sanctuaires avec certaines Anciennes Cités des Premiers Hommes. Dans ces cités, une humanité nouvelle, faible et balbutiante, triste descendance d'une espèce parfaite en tout point, trouva refuge alors que leurs protecteurs mouraient à leurs portes en affrontant les Anciens Dieux et leurs armées. Après la guerre contre les Premiers Hommes, les dieux scellèrent leurs cités, confrontant l'humanité à la cruauté des Terres Sauvages. Celle-ci se tourna naturellement vers les dieux, contrainte et forcée, elle se mit à les vénérer, se reput des mensonges de ces êtres « supérieurs » qui se disaient leurs créateurs et se laissa manipuler à grand renfort de mythes. Ces mythes voilaient l'unique vérité : les dieux n'étaient que le rêve matérialisé des Premiers Hommes. Quelque part, s'il y eut jamais de « créateurs », c'est aux Premiers Hommes plus qu'aux dieux que revient ce titre.

Les derniers souvenirs de ces cités antiques et des Premiers Hommes furent rapidement effacés de l'esprit de l'humanité par l'action du Néant lors de la Nuit du Soleil Noir. Les humains virent leurs dieux disparaître et certaines de leurs cités s'effondrer. À nouveau, ils durent construire de nouvelles villes sur les ruines des anciennes et seul demeura le vague souvenir de Sanctuaires secrets, vains tombeaux des Anciens Dieux.

Les cités humaines du Premier Âge ayant « survécu » à la Nuit du Soleil Noir se comptent aisément sur les doigts d'une main : Dhaar, Sabaah et peut-être la capitale d'Avhore... même Lux n'existe pas avant que la République ne fût instaurée pour tenter de relever une humanité esseulée.

Ainsi, un Sanctuaire pourrait tout aussi bien être une ancienne cité qui représenterait peu de dangers (si ce n'est

le Culte à la recherche d'artefacts), qu'un tombeau renfermant la carcasse d'un dieu, gigantesque et pourrissante, d'où couleraient les Essences d'un de ses aspects divins. Ces Essences ont pu nourrir par le passé des créatures abjectes, suppurrant dans une région, corrompant tout leur environnement et donnant naissance à des dieux embryonnaires dans le monde mystique des Essences. Parfois, dit-on, quelques-uns des plus hauts rêveurs ont pu à travers leurs songes s'aventurer en ce lieu pour communiquer avec les dieux. Néanmoins, il n'aurait eu accès qu'à un bouillon d'Essences chaotique cherchant à prendre forme dans une œuvre humaine pour devenir Éclat.

« APPARENCE » DES RITUELS LÉGENDAIRES

De tels rituels, nés des connaissances des Premiers Hommes et de leur compréhension des Essences, sauvagardés depuis les temps anciens, peuvent être découverts et posséder de nombreuses apparences. Il peut s'agir d'une fresque couvrant les murs d'un temple cyclopéen, un orbe susurrant ses secrets dans l'esprit de celui qui le possède, un ouvrage imposant d'un millier de pages faites d'or, il peut même être gravé sur chacun des os endormis d'une créature artificielle plusieurs fois millénaire. Retranscrire un rituel légendaire nécessite un jet de Connaissance + Rituels Très difficile (9), assorti d'un Handicap (II), avant de pouvoir être appris. C'est un processus long et difficile, très exigeant pour le ritualiste.

ANCIENNES CITÉS

Dangers des Anciennes Cités

Les cités des Premiers Hommes étaient pour certaines construites au cœur des montagnes, s'étendant dans des réseaux de cavernes gigantesques, parfois plus hautes que la plus grande tour de Sabaah. D'autres cités s'élevaient de terre à des points stratégiques, mais elles furent englouties par les lames de fond titaniques qui redessinèrent les côtes des Terres Sauvages et firent disparaître des îles entières. D'autres furent tout simplement épargnées par des tempêtes destructrices, avalées par la terre lors de séismes ou recouvertes par le magma des volcans. Il est fort probable que les Terres Sauvages fussent bien différentes avant la guerre opposant les Premiers Hommes aux Anciens Dieux. Les océans ont monté, des montagnes se sont affaissées, des lacs sont apparus dans les crevasses qui ont englouti les Anciennes Cités. Dans le Nord, plusieurs accès à d'antiques cités des Premiers Hommes sont obstrués par des glaciers immenses. Dans le Sud, les sables du désert les ont recouvertes. La Mère elle-même abriterait en son sein l'une des premières cités, complètement envahie par la végétation et peuplée de bêtes sauvages.

Il est probable que ces lieux abritent encore des artefacts, puissants objets créés par les Premiers Hommes qui avaient la capacité de manipuler les Essences. L'accès à de tels trésors est cependant difficile, ces artefacts reposant généralement dans la partie la plus inaccessible, protégée par des pièges et énigmes que seuls des Élus (ou des membres puissants du Culte) seraient en mesure de déjouer. Sans compter les éventuelles créatures mortes-vivantes arpontant ces lieux, marqués par les massacres perpétrés par les Anciens Dieux. Si les rituels légendaires existent bel et bien, nul doute que c'est également en ces lieux qu'ils se trouvent conservés, certains d'entre eux ayant probablement servi à s'assurer que les lieux restent inviolés.

Parfois, il arrive que l'on découvre les squelettes de créatures humanoïdes de près de quatre mètres, blanchis par le temps, mais épargnés par l'ultime décomposition qui aurait dû les rendre à la poussière. Les rares aventuriers y voient les cadavres d'Anciens Dieux, mais il s'agit en réalité des restes des Premiers Hommes, ceux qui restèrent aux côtés des humains réfugiés dans leurs cités dans l'espoir de survivre au conflit contre les dieux qui se livrèrent à l'extérieur. Avec la victoire des dieux, tous les Premiers Hommes restants furent frappés d'un édit de mort divin (quelques-uns en réchappèrent néanmoins, s'étant libérés des chaînes de la mortalité au prix de terribles sacrifices).

Quelques Anciennes Cités

Le « Puits du Savoir »

Barzakh, la Cité interdite, est construite au-dessus de l'une des plus anciennes cités du Premier Âge. Certains disent

qu'il s'agit de celle que le peuple qui précédait la Horde appelait Khokhan. Cette cité ne fut jamais créée par le dieu Vur-Tulguur, elle appartenait aux Premiers Hommes et le dieu consentit à ce que les humains y demeurent, non sans les frapper d'un interdit: nul ne devait jamais faire référence aux Premiers Hommes ni rechercher leur savoir, sous peine de mort. Quelles étaient les relations entre le panthéon du Don Céleste et celui des Sables? Des steppes s'étendaient-elles à l'époque autour de Khokhan avant que le désert ne prenne le dessus? Tout cela reste un mystère...

Le fait est que la cité serait également la tombe d'un dieu du Savoir et de la Connaissance, probablement Medlekh sous son aspect lié à l'enseignement. Lorsque le centre de Barzakh s'est effondré, révélant l'existence d'une gigantesque cité souterraine au-dessous, des mesures ont été immédiatement prises pour en garder le secret. L'organisation concentrique de la Cité interdite suit cette découverte : plus les habitants sont proches du centre et du « Puits du Savoir », plus ils ont accès aux secrets que renferme celui-ci, progressant ainsi dans la hiérarchie des érudits de Barzakh.

Ici se trouvent les secrets des Premiers Hommes permettant de manipuler l'Essence et peut-être même quelques formules de rituels légendaires dont les mystères attendent d'être mis à jour. On dit que les plus érudits sont parvenus à forger directement de petites quantités d'Essence et à leur donner une forme physique et solide pérenne qui n'est pas sans rappeler les Éclats.

Les Barzakhi ont levé le voile sur bien des mystères et les plus instruits en la matière ont découvert la vérité au sujet de la Nuit du Soleil Noir, de la nature de l'Unique et de ses desseins. D'abord au travers de l'étude des cieux menée dans le Grand Observatoire, puis en étudiant les secrets du Puits du Savoir.

La cité du désert aux murs blancs et immaculés s'est transformée, adoptant une forme circulaire, solaire. Ce que les gens prennent pour un simple choix esthétique, aussi étrange que le mutisme apparent des habitants et leur volonté de se soustraire à la vue des autres (mais surtout de l'œil de l'Unique), cache en réalité la mise en place d'un long processus visant à activer un rituel légendaire découvert dans les ruines souterraines. Un rituel capable d'enrayer les volontés annihilatrices du Néant, mais un rituel qui pourrait être mis à mal si la Horde venait à découvrir que leur ancienne cité se trouve sous Barzakh

La Cité interdite prendra une grande importance dans la campagne à venir de GODS.

Le Cœur de la Mère

En plein centre de la Mère (Tuuhle) se trouve une cité envahie par la végétation. Ses hautes tours sont à présent semblables à des arbres colossaux tutoyant les cieux et des bêtes d'une extrême férocité y ont élu domicile.

C'est ici que se trouve le Cœur de la Mère, un joyau plus grand que deux hommes et contenant une impressionnante quantité d'Essences (Bête, Eau, Terre et Vie). Il fut créé par les Premiers Hommes peu avant leur chute face aux dieux afin de protéger cette partie du monde de leur influence divine néfaste. Le Cœur est en quelque sorte une divinité incarnée, bien que dénuée de réelle conscience. Depuis plusieurs millénaires, il remplit son rôle, protégeant la Grande Forêt et donnant naissance à de nouvelles bêtes extraordinaires empreintes d'Essence qui le servent en gardiens dévoués.

Le Souffle d'Animuh

Au cœur de la Brume du Nord se trouve une antique cité des Premiers Hommes presque entièrement préservée. Et certains d'entre eux l'habiteraient même encore

Une ancienne légende des Premiers Hommes est contée sous la forme d'une longue fresque sur les murs du grand bâtiment central affligé par les affres du temps. Une étude attentive des fragments encore intacts pourrait laisser penser qu'ici se trouverait le berceau de l'humanité. Qu'en ce lieu seraient « nés » les premiers humains, corps animés par le souffle magique d'Animuh, non pas une déesse, mais l'un des Premiers Hommes, celle qui aurait défié les dieux et condamné les siens.

En réalité, c'est ici que les Premiers Hommes se sont livrés à diverses expériences pour tenter de régénérer leur race, essayant d'inverser le processus de dégénérescence causé par les dieux pour rendre à leur descendance de plus en plus chétive leur puissance originelle.

Les créatures d'apparence vaguement humaines hantant la Brume pourraient être les résultats de nouvelles expériences visant à ressusciter les Premiers Hommes. Sans succès.

SANCTUAIRES

Dangers des Sanctuaires

Ces lieux où pourrissent les carcasses d'Anciens Dieux, ou plus précisément de certains de leurs aspects, regorgent de dangers mortels. Leur sang, leur chair, leurs os, imprégnés d'Essences, se sont mêlés directement à la terre, donnant naissance à des créatures étranges et dangereuses, animées par les derniers sentiments des dieux défunt : colère, haine, ressentiment, peur, tristesse, incompréhension

Les légendes parlant de créatures éthérées dont les hurlements de douleur terrifient les mortels au point de leur arracher l'âme, les contes mettant en scènes des créatures humanoïdes vomissant le feu ou la glace, les mythes entourant la mort mystérieuse d'armées entières, soudainement frappées de folie et arrachant leur cœur pour l'offrir à une divinité depuis longtemps disparue, tout cela peut être lié à ces créatures répétant sans cesse le même schéma, inca-

pables de réflexion, faisant payer aux humains le prix d'une trahison dont ils ne sont aucunement responsables.

Mais le plus grand danger reste bien sûr de tomber nez à nez avec un dieu bien vivant, même s'il ne s'agit que de l'un de ses aspects. C'est le cas des Maudits, des divinités ayant trahi les leurs pour rejoindre les rangs du Néant (cf. page XXX). Naturellement, certains d'entre eux ont réalisé leur erreur, et beaucoup en ont payé le prix fort, mais d'autres attendent, observant l'évolution de la situation, prêts à rejoindre le camp des vainqueurs, même s'il ne fait aucun doute que le Néant l'emportera. Mais qui sait ? Les Anciens Dieux sont tombés, et ils étaient nombreux. Le Néant est seul, car même lui sait que ses plus fidèles généraux pourraient le trahir à la moindre occasion, eux qui tissent leur propre réseau d'intrigues et cherchent à tirer leur épingle du jeu. Même amoindris par le « Sceau du Néant », leurs Essences liées à leur chair, à demi mortels à présent, ils n'en restent pas moins des adversaires puissants... et des alliés potentiels.

« Ils ont péché, aveuglés par leur hubris et leur puissance. Ils pensaient être des dieux, mais ils n'étaient que des songes, les rêves et cauchemars d'une humanité vaincue. À présent s'achève l'ère des Dieux, que commence celle de l'Humanité. Mais il lui faudra pour cela vaincre sa peur la plus profonde : celle de n'être qu'un jouet entre les mains du Destin. »

- Une Prophétie de Mille Ans (fragment)

Quelques Sanctuaires

Le Berceau du Néant

Ce lieu, situé au cœur de l'Empire du Soleil Noir, rivalisant en noirceur avec les Terres de Cendres et la cité maudite de Dhaar en Saeth, est sans conteste l'un des plus maudits et dangereux des Terres Sauvages, propre à faire basculer n'importe quel Élu dans la folie.

On pense que c'est en ce lieu souterrain, découvert par la prophète Mircea, que le Néant a pris conscience de lui, qu'une partie de lui-même s'est incarnée dans le monde spirituel des Essences, souillant les terres alentour, jusqu'aux âmes.

Dans ces grottes sombres, aux murs de pierre d'un noir d'encre, gisent encore quelques squelettes d'humains de taille imposante, des Premiers Hommes trompés par le Néant, aveuglés par leur désir de survivre après la purge de leur espèce par les dieux, des survivants en sursis ayant nourri le Néant de leurs cauchemars, plongés dans un état de démence perpétuel.

De ce lieu, la corruption du Néant a perverti le futur Empire, s'insinuant partout, jusque dans cette roche noire utilisée pour construire les cités. Murmurant des paroles empoisonnées dans des esprits dévorés par leur arrogance et croyant en ses fausses promesses.

C'est dans ce lieu que les Maudits se sont joints au Néant avant d'abattre les autres dieux. C'est aujourd'hui au-dessus de ce lieu que se dresse le Vox Aedes, le lieu sacré depuis lequel le Néant s'exprime dans tout l'Empire au travers du cadavre d'un enfant innocent dont l'âme exquise l'a réveillé de son court sommeil consécutif à l'éradication des dieux.

Le Sanctuaire des Deux Sœurs

Sur une petite île au milieu du Siirh, au nord-est d'Uruk, se trouve un accès dissimulé menant à un long escalier s'enfonçant dans la terre. Dans ce réseau de cavernes faiblement illuminé par des mousses dégageant une lueur bleutée, ceux qui ont le cœur pur pourront atteindre le Sanctuaire des Deux Sœurs, Asa et Aya: une cavité immense où s'écoulent plusieurs cascades d'une eau pure et scintillante formant un bassin au centre duquel se trouve un immense tombeau circulaire fait de cristal de roche. À l'intérieur se trouvent les deux déesses enlacées... et toujours bien vivantes. Leur chair, leurs os et leurs esprits se mêlent en une créature divine unique, coupée de l'humanité et de l'influence néfaste du Néant dans ce cocon cristallin dont la surface semble pulser comme deux cœurs à l'unisson.

Éveiller l'entité nouvelle connue comme Asaya est l'une des opportunités offertes aux joueurs pour altérer significativement la fin du cycle de *GODS* et permettre l'avènement d'un Troisième Âge au lieu d'une cuisante fin du monde.

Ce lieu est sous la protection du commandant Khep, opposé à la reine Taerhonis et au Culte. Il ignore tout de l'existence du Sanctuaire, mais il est le dernier rempart entre le Soleil Noir et les déesses de vie et de fertilité.

Le tombeau de Valder

Au sommet de la plus haute montagne au nord de Valdheim, là où la terre rencontre la mer, se trouve le Sanctuaire de la déesse déchue Vhelya (cf. livre de base de *GODS*, page XXX). À présent connue sous le nom de Sahuul (cf. page XXX) parmi les Maudits servant le Néant, elle pleure toujours la mort de son amant Valder, tombé face aux autres Æteng, pourtant si faibles et pathétiques.

Du tombeau de son amant, elle a fait son Sanctuaire. Un lieu sombre et glacial dont le soleil est banni, mais où percent les rayons d'Akhat et Sinla. La mort en ce lieu est si puissante que quiconque en franchit le seuil voit son âme arrachée et précipitée dans le Néant.

Le Sanctuaire est perpétuellement gardé par Ildir, l'enfant mort-né de Sahuul et Valder, une créature géante et difforme à l'intelligence limitée, mais adoré de sa mère.

La porte de l'Aralluk

Sous Sabaah, à la base de la plus haute tour dont l'achèvement de la construction marquerait le retour du Soleil Noir, se trouve le Sanctuaire de la déesse Shemaarih (cf. livre de base de *GODS*, page XXX), connue parmi les Maudits sous le nom d'Abeth, la Putain Délicieuse, ou la Grande Traîtresse (cf. page XXX).

Dans les grands halls de ce palais souterrain, richement décorés, la déesse se plaît à torturer ses « amants » mortels ou Élus, leur infligeant souffrances et plaisirs jusqu'à ce que la folie les emporte et qu'elle se délecte enfin de leur âme... à moins qu'elle n'en fasse cadeau à sa sœur Nittungha. Au plus profond des appartements d'Abeth se trouve une porte menant vers le royaume des morts, l'Aralluk, où est emprisonnée Nittungha qui fut maudite par Enu avant qu'elle ne prenne sa vie et celles de tous les Enur n'ayant pas voué allégeance au Néant. Ce crime, Shemaarih, trop consciente des conséquences, ne pouvait le commettre.

À présent, Shemaarih/Abeth est libre et Nittungha paie à sa place le prix de la trahison. Mais dans sa grande mansuétude, Abeth a laissé à sa sœur son parèdre Shemet, qu'elle n'a pu se résoudre à tuer. Malheureusement pour lui, Nittungha s'avère bien plus cruelle que l'ancienne gardienne de l'Aralluk et il ne reste presque plus rien de la divinité de Shemet, affaibli par les violences et tortures incessantes de la sombre déesse exilée, devenue folle.

La Tanière de Bluddüng

Le dieu Gaath des Vaelkyrs n'est pas tout à fait mort, du moins son aspect bestial, autrefois connu sous le nom de Bluddüng. Il continue à se décomposer jour à après jour bien que le processus soit lent, ralenti par les dons d'Essences de créatures extraordinaires qui lui sont liées ainsi que par la présence proche de la source du Siirh, charriant encore un peu de vie au milieu du froid stérile qu'est Vaelor.

Un don d'Essence massif pourrait ramener à la vie le Loup Noir Couronné – mais il en serait fortement affaibli. Le moyen le plus simple de réaliser cela est de trouver l'Éclat (et éventuellement son Élu) lié aux Essences dispersées de Bluddüng et de l'en nourrir. Se faisant, le dieu mourant réabsorberait ses Essences et détruirait les entités qui ont pris vie au travers d'elles. Et qui pleurerait ces « nouveaux dieux » pathétiques dénués de véritable conscience ?

La Tanière de Bluddüng se trouve dans la montagne au nord de Vaelor, là où le Siirh prend sa source. Elle est gardée par des créatures prodigieuses et redoutables, mues par un seul instinct: nourrir régulièrement leur seigneur de leurs Essences, ce qui implique de consommer un maximum de proies... de toute nature.

LES ARTEFACTS

Les artefacts (qui, contrairement aux reliques mortes et oubliées, sont créés par l'action de l'homme) renferment encore une grande puissance. Ce sont des buvards à Essence créés par les Premiers Hommes, parfois discrets et anodins (un bracelet qui était un anneau pour un Premier Homme), parfois impressionnantes (une épée de près de trois mètres).

Ces artefacts sont des réceptacles parfaits pour la magie rituelle puisqu'ils ont la capacité de se recharger avec l'Essence la plus commune dans le lieu où ils sont entreposés (l'Eau pour un artefact reposant dans les eaux du Siirh, le Feu pour un autre conservé dans une grotte où s'écoule une rivière de magma, etc.). Mais ces artefacts sont endor-

mis. Seul le Culte du Soleil Noir connaît les rituels permettant de les éveiller et de les lier à leurs plus puissants serviteurs et à eux seuls. Ces artefacts sont alors des anti-Éclats aux pouvoirs considérables, pervertis par le Néant, aspirant les Essences, vidant leur environnement de toute substance, mettant potentiellement un terme immédiat aux rituels et à leurs effets. Certains sont si puissants qu'ils peuvent même aspirer l'Essence mise à disposition des Élus par leur dieu et neutraliser leurs Faveurs.

Les artefacts éveillés et corrompus par le Culte sont perpétuellement assoiffés, ils vibrent dès qu'ils ressentent une importante source d'Essence à proximité, parfois même à des kilomètres, principalement lorsqu'un rituel est exécuté ou qu'un Élu fait appel à ses Faveurs. Il n'est guère étonnant que les plus importants représentants du Cercle Noir en soient équipés.

RELIQUES, PRODIGES ET ANCIENNE MAGIE DES DIEUX

Au Premier Âge, les Anciens Dieux investissaient un peu de leurs Essences dans des reliques, des objets à la puissance incroyable créés par les humains. De tels objets existent encore, mais ils ont définitivement perdu leurs pouvoirs lorsque les divinités ont disparu (à l'exception des Reliquaires, cf. page XXX). Ils n'en restent pas moins des objets exceptionnels par leur beauté, puisqu'ils furent dignes d'accueillir les Essences d'un dieu. Ce sont les ancêtres des Éclats, à présent vides de toute Essence.

La magie des Anciens Dieux qui maintenait scellées les portes des cités souterraines des Premiers Hommes, ou qui en obscurcissait l'accès, a également disparu avec le temps. Depuis peu, certains héros s'aventurent dans ces ruines à la recherche d'anciennes gravures, de savoirs oubliés et d'artefacts. Le Culte porte évidemment un grand intérêt à ces lieux.

On dit qu'il existe encore des objets créés par les dieux eux-mêmes et connus sous le nom de Prodiges. De tels objets extraordinaires gisent dans les tombes et Sanctuaires des Anciens Dieux et n'auraient pas perdu tous leurs pouvoirs, une partie de l'âme de son créateur divin étant investie à l'intérieur. Il est possible que certains Prodiges, confiés à des héros, des demi-dieux et même des titans du Premier Âge, soient dissimulés en d'autres lieux. Certains sont toujours vénérés comme les dieux l'étaient, transmettant une partie de leurs Essences et influant sur leur environnement ou les êtres qui y sont exposés. Oracle, laissez les joueurs voter pour décider si des Prodiges existent encore.

Si les Prodiges existent bel et bien, nul doute que le Culte les recherche activement pour les détruire ou alimenter ses sombres rituels...

Fonctionnement des artefacts

Les artefacts contiennent un seul type d'Essence. Selon sa puissance, l'artefact contient un certain nombre de points de l'Essence concernée :

Puissance de l'artefact	Points d'Essence
Mineur	1
Majeur	3
Exceptionnel	5

Les coûts en points d'Essence pour alimenter un rituel sont les suivants :

Rituel	Points d'Essence nécessaires
Rituels mineurs	1
Rituels majeurs	3
Rituels légendaires	15 (à titre informatif)

Si toute l'Essence contenue dans un artefact est utilisée, celui-ci peut se recharger s'il est placé à proximité d'un lieu où cette Essence est très présente (une nécropole pour la Mort, à proximité d'une grande forge pour le Feu, du Siirh pour l'Eau, etc.). Il récupérera dès lors 1 point d'Essence par mois. Si la source est vraiment puissante (lieu d'un massacre récent de grande ampleur, à proximité d'un volcan actif, source du Siirh, etc.), l'artefact récupère 1 point d'Essence par semaine. Un artefact ne peut contenir que l'Essence à laquelle il a été lié lors de sa création.

Seuls ceux qui réussissent un jet de Volonté + Éclats peuvent se lier à un artefact pour y siphonner de l'Essence. La diffi-

culté du jet dépend de la puissance de l'artefact. Il suffit de se lier une seule fois à un artefact et il n'y a pas de limite au nombre de personnes pouvant être liées à un même artefact (cependant, si l'artefact a été éveillé par le Culte, il ne peut être utilisé que par son propriétaire légitime, tous les autres liens sont brisés).

Puissance de l'artefact	Difficulté et Handicap
Mineur	7 (I)
Majeur	8 (II)
Exceptionnel	9 (III)

Pour la plupart des possesseurs d'artefacts, c'est sa seule fonction (en plus de sa nature pratiquement indestructible). Mais pour les serviteurs du Soleil Noir les plus méritants, il en va tout autrement

Les artefacts des Premiers Hommes découverts par le Culte sont apportés à Lux, et plus précisément auprès des Immaculées, seules capables d'en pervertir les propriétés et de les éveiller, une capacité qui leur a été octroyée par l'Unique et qui implique qu'elle fasse couler leur précieux sang dessus, susurrant quelques paroles sacrées (ou profanes, selon le point de vue) à l'objet.

Ceci a pour effet d'éveiller les artefacts et de leur conférer un ou plusieurs pouvoirs en fonction de leur puissance, des pouvoirs qui peuvent être ceux originellement détenus par l'artefact, ou pervertis par le rituel de l'Immaculée qui lui a offert son sang (de plus, ces objets exceptionnels peuvent bénéficier de certains avantages, comme le fait d'être plus légers, plus résistants - ils sont pratiquement indestructibles -, plus maniables, plus acérés, etc.). Ce rituel a également pour effet de modifier la forme de l'artefact, remodelé par l'Immaculée sous une forme plus pratique pour un humain, ce qui inclut une réduction drastique de sa taille (la forme doit cependant rester proche de l'originale). Il semblerait que les artefacts - mi-matériels mi-Essence - avaient originellement la capacité d'altérer leur forme pour s'adapter à leur propriétaire, certains humains du Premier Âge, des héros combattant et périssant aux côtés des Premiers Hommes, en ayant été porteurs. Les Immaculées peuvent toujours remodeler un artefact qui est lié à leur sang, pour l'adapter à un nouveau propriétaire, par exemple. Cette capacité à éveiller, corrompre et modeler les artefacts leur vaut le surnom blasphématoire de Sorcières du Culte.

Artefacts mineurs: ces artefacts ne possèdent qu'une seule capacité spéciale, l'équivalent d'une capacité d'Éclat (Rencontre) ou d'une Faveur mineure.

Artefacts majeurs: ces artefacts possèdent deux capacités, l'équivalent de capacités d'Éclat (Rencontre, Entente) ou de Faveurs mineures.

Artefacts exceptionnels: ces artefacts possèdent trois capacités, l'équivalent de capacités d'Éclat (toutes) ou de Faveurs majeures (excepté celles faisant appel à deux Essences).

Note: les capacités d'artefacts proches des capacités d'Éclat faisant appel à la sphère de la miséricorde sont limitées à l'Entente, les éventuelles capacités rappelant les Faveurs sont limitées au niveau mineur pour les Essences de la Bête, de l'Humain et de la Vie et interdites pour l'Essence du Soleil (les artefacts liés à l'Essence solaire ne peuvent pas être affectés par le sang d'une Immaculée et sont détruits, comme les Éclats).

Si la réserve d'Essence d'un artefact éveillé tombe à 0, il continue néanmoins de fonctionner normalement.

En outre, ces artefacts corrompus dévorent l'Essence qui leur est liée - peu importe qu'ils soient pleins ou non - dans un rayon variable en fonction de leur puissance (ce qui peut régénérer un ou plusieurs de ses points d'Essence instantanément):

Puissance de l'artefact	Rayon
Mineur	Contact
Majeur	5 mètres
Exceptionnel	10 mètres

Ils ont également, et dans un rayon équivalent, un effet sur les Essences opposées qui sont perturbées, voire anéanties.

Si un Élu fait appel à une Faveur activable liée à l'Essence contenue dans l'artefact (dans la zone concernée), ce dernier absorbe l'Essence et la Faveur échoue (les coûts payés ne sont pas récupérés). S'il s'agissait d'une Faveur mineure, l'artefact regagne alors 1 point d'Essence, et 2 si c'est une Faveur majeure, toujours à concurrence de sa réserve maximale d'Essence. Une Faveur faisant appel à deux Essences ne subit pas les effets d'un artefact (pas plus que celles liées à l'Essence du Soleil, puisque de tels artefacts éveillés n'existent pas).

Si l'Élu fait appel à une Faveur activable d'Essence opposée à celle de l'artefact, ce dernier perd 1 point d'Essence et annule la Faveur (qu'elle soit mineure ou majeure). Cet effet peut être bloqué et débloqué à volonté par le propriétaire de l'artefact qui décide s'il doit s'appliquer chaque fois que l'occasion se présente. Cette fois, les Faveurs du Soleil peuvent être annulées par un artefact lié aux Lunes.

Exemples d'artefacts du Culte

Anneau de la Nuit (majeur, Lunes): cet anneau à la couleur verdâtre parcouru de volutes sombres permet à celui qui le porte de voir parfaitement dans l'obscurité la plus totale. En outre, il permet à son porteur d'utiliser la Faveur majeure des Lunes Disparition (cf. livre de base de GODS, page XXX).

Collier de Vivacité (mineur, Feu): ce collier est fait de trois rangs de chaînettes d'un métal écarlate. Son propriétaire bénéficie d'une réussite automatique sur tous ses jets de Réaction et ne peut jamais être surpris.

Fibule du Gardien silencieux (majeur, Terre): cette fibule d'acier gris veiné de noir fournit un bonus de +1D pour tous les jets défensifs et un indice de protection de 2 (integral) contre tous les dommages. Cette protection se cumule avec toutes les autres (boucliers inclus) et il est impossible de l'ignorer en visant. Le porteur de la fibule est frappé de mutisme tant qu'il la porte.

Glaive du Fléau (exceptionnel, Mort): Castius Pertinax Quintilius du Cercle Noir, comptant parmi les Élus du Dieu Unique, possède un artefact ayant la forme d'un glaive noir parcouru de veines rouge sang. Ses dommages de base sont augmentés de 1 et il bénéficie toujours du trait Rapide (3) entre ses mains. En outre, chaque fois qu'il inflige une Blessure Mortelle avec son Glaive, Castius regagne 2D dans chacune de ses Réserves.

Masque de l'Impétrant (majeur, Lunes): ce masque argenté parfaitement poli, n'offrant que deux fines fentes pour les yeux, fournit une relance gratuite sur tous les jets de Volonté de son porteur. En outre, trois fois par jour, si le porteur réussit un jet en opposition de Volonté + Relationnel avec une cible à laquelle il s'adresse, il peut connaître ses pensées en surface à cet instant (ce que le porteur du Masque découvre est à la discréption de l'Oracle).

Robe du Virtueux (exceptionnel, Mort): cette robe constituée de centaines de plaques de métal noir rappelant le sombre acier possède un indice de protection de 5 (integral) contre tous les types de dommages (même « magiques » ou élémentaires). De plus, elle est très légère, n'impliquant aucun Handicap de mobilité, et il est impossible de viser un point faible de la Robe, elle n'en offre absolument aucun. Enfin, elle peut annuler une Blessure Mortelle infligée à son porteur une fois par jour, la reportant sur l'attaquant (si plusieurs Blessures Mortelles sont infligées en même temps, elles sont toutes reportées sur l'attaquant).

Se lier à un artefact corrompu

Seule l'Immaculée ayant éveillé et corrompu l'artefact peut choisir celui à qui il revient, ce qui représente un grand honneur et donne lieu à un rituel de « concession » durant

laquelle l'Immaculée nomme l'artefact. Seul son propriétaire légitime peut en utiliser les capacités spéciales et l'Immaculée liée à l'artefact peut, par sa seule volonté et peu importe la distance, rompre ce lien. En outre, elle sait toujours où se trouve l'un de « ses » artefacts, comme si elle était un Élu lié à un Éclat (alors que celui auquel l'artefact est lié en est incapable). Ce lien est à sens unique.

Certains serviteurs du Soleil Noir particulièrement puissants peuvent posséder plusieurs artefacts, tant qu'ils ne sont pas d'Essences opposées.

Artifacts et Élus

Bien que les artefacts corrompus ne bénéficient pas directement des effets néfastes des armes en sombre acier luxéen, la nature semi-divine des Élus peut être mise à mal s'ils décident de conserver un tel objet.

Si l'Élu est dans la zone d'effet d'un artefact du Culte alors que ce dernier n'est plus lié à son propriétaire légitime (ce qui implique généralement que ce dernier est mort), l'Élu perd 1D de Divinité par tour (minute), puis 1D d'Humanité par tour (minute) dès que sa Jauge de Divinité est vide. Si plusieurs Élus sont dans la zone, un seul d'entre eux est affecté par tour (aléatoirement). Ceci ne rend aucun point d'Essence à l'artefact.

LA PORTEUSE DE NUIT (EXCEPTIONNEL, LUNES, MORT)

L'épée de la reine Taerhonis est l'un des plus puissants artefacts du Culte. Elle aurait nécessité le sang de nombreuses Immaculées pour s'éveiller et elle est liée aux deux Essences perverties par le Néant: la Mort et les Lunes.

Nul ne connaît les capacités de la sombre lame, mais on dit que la moindre blessure qu'elle inflige est mortelle et qu'elle permet à la reine de Sabaah de changer d'apparence à volonté et de lancer de terribles malédictions.

Une rumeur lancée par une faction dissidente de l'Empire, la Lux Aeterna, prétend que la reine Taerhonis est morte et que ce n'est qu'un cadavre qui règne sur Babel, maintenu en vie par le pouvoir de la Porteuse de Nuit qui dissimule les marques et l'odeur de décomposition de la souveraine.



LE CASQUE DE NINSUMÛ

Si vous avez joué le scénario « *Quand Eshmaraddon serra le poing* » du Kit de démarrage de GODS, le casque de Ninsumû est un excellent exemple de Reliquaire.

LES RELIQUAIRES

Si les reliques, objets investis des Essences des Anciens Dieux (cf. page XXX), ont perdu leur pouvoir, certaines se sont muées en Reliquaires. Cette transformation a eu lieu parce que l'objet investi du pouvoir d'un Ancien Dieu est entré en contact avec les Essences de l'un des protodieux issus de cette même divinité.

Contrairement à un Éclat qui n'accueille qu'une faible portion de la puissance d'une divinité naissante, un Reliquaire y concentre toutes ses Essences. Tous sont très anciens, bien plus que la majorité des Éclats, et un tel objet (bien que l'on puisse parler de dieu) est extrêmement dangereux et si rare qu'on peut douter de leur existence, ou de la possibilité que l'un d'eux finisse par s'éveiller (leur existence peut faire l'objet d'une Rumeur).

Un Reliquaire possède une puissance bien supérieure à celle d'un Éclat, et un esprit plus éveillé, conscient même, et mu par un instinct puissant. Quelle que soit la divinité originelle ayant fait don d'une partie de ses Essences à la relique, le protodieux issu de cette même divinité ou de l'un de ses aspects sera toujours motivé par un désir de destruction. Peut-être est-ce dû à la colère de la divinité trompée et tuée dont est issu le protodieux, peut-être est-ce dû à l'influence directe du Néant lors de la Nuit du Soleil Noir, nul ne le sait.

Le pouvoir d'un Reliquaire est colossal et répandre le malheur est sa seule aspiration. Cependant, un Élu qui entre en contact avec un Reliquaire n'a aucune raison de penser qu'il serait plus qu'un Éclat, d'autant que le protodieux qui l'habite est soumis à plusieurs restrictions qui vont conditionner son comportement :

- La protodivinité est prisonnière de l'ancienne relique et ne peut pas prendre possession d'un corps, comme c'est le cas lors de l'Ascension (cf. page XXX), mais l'Élu ne peut pas non plus absorber le protodieux. Au lieu de cela, le Reliquaire distille son poison dans l'esprit de son propriétaire, par des murmures enjôleurs, des rêves de grandeur et de fausses visions, le poussant à commettre des actes terribles ou à initier une succession d'événements dont les conséquences s'avèreront catastrophiques.
- Le protodieux est également incapable d'agir s'il n'est pas éveillé par la présence d'Élus (même potentiels). Ainsi, des Reliquaires pourraient rester en sommeil éternellement. En outre, si le Reliquaire est abandonné de son plein gré par son propriétaire, il entre immédiatement en sommeil durant un an et un jour, raison pour laquelle un Reliquaire prend garde à ce que son Élu ne se déifie pas de lui. Si un Élu se rend compte que son Éclat est différent et que ce dernier tente de l'influencer, de faire ressurgir ses pires côtés, il peut s'en débarrasser et le lien artificiel qui les unit cessera immédiatement de fonctionner (avec les mêmes conséquences que lors de la perte de son dieu, cf. livre de base de GODS, page XXX).

En ce qui concerne les règles, le Reliquaire se comporte comme un Éclat, excepté qu'il peut décider de changer d'Élu à tout moment (et le fera s'il rencontre un meilleur candidat)... et qu'il n'est pas sujet au pouvoir des pierres de l'Oubli (cf. page XXX).

Dans un groupe d'Élus, un Reliquaire risque d'attirer l'attention, car il est plus communicatif qu'un protodieux ne l'est dans sa relation à son Élu à travers un Éclat. En outre, alors que même face à un groupe d'Élus potentiels un Éclat n'est désirable et immédiatement identifiable que par un seul d'entre eux, le Reliquaire exerce un attrait sur tous les Élus potentiels présents, ne faisant aucune distinction et comptant sur le fait que le plus fort, le plus avide de pouvoir, s'en emparera. Après cela, il ne tentera de séduire un autre Élu potentiel que s'il voit en ce dernier un meilleur « propriétaire ». Les Élus possédant déjà un Éclat ne sont pas sujets à l'attrait exercé par le Reliquaire.

Il est important de noter que le Reliquaire ne peut pousser son Élu à faire ce qu'il désire, il ne peut pas non plus lire dans ses pensées, il ne peut qu'exploiter ses failles. Cela peut exiger du joueur un jet de Volonté afin que son Élu résiste aux pulsions et subtiles injonctions du protodieux. La difficulté varie de Facile (5) à Très difficile (9), en fonction de la situation et de l'Élu. Si ce dernier est prompt à la violence, mais qu'il tente de se contenir, le jet sera Très difficile (9) (ce jet doit être fait même dans le cas où l'Élu parvient à se contrôler après avoir surmonté un désavantage comme Impulsivité, cf. livre de base de GODS, page XXX). Il n'y a aucun moyen de résister en cas de jet raté et le personnage sera persuadé d'être seul responsable de son comportement (lequel peut aller à l'encontre de son Instinct ou de celui du Groupe, avec les conséquences habituelles).

Le Reliquaire peut tout à fait décider de laisser mourir son Élu en lui refusant une capacité d'Éclat et même une Faveur (permanente ou non). Il peut également tenter de le tuer en faisant appel à ses capacités propres, appelées *Miracles* (en provoquant un éboulement, en appelant des bêtes sauvages, en l'emportant dans les flots d'un fleuve soudain déchaîné, en lui faisant subir des dommages du soleil, etc.). Il ne peut pas affecter directement l'Élu, mais doit passer par un élément extérieur sur lequel il peut avoir de l'influence grâce à ses Essences.

Nous ne développerons pas de règles complètes pour les Reliquaires qui sont avant tout un outil narratif entre les mains de l'Oracle. Mais si vous souhaitez les utiliser, voici quelques éléments concernant leurs Miracles.

Miracles des Reliquaires

Les Miracles dont sont capables les Reliquaires dépendent de leurs Essences. Un accès majeur à une Essence permet de déchaîner la puissance de celle-ci dans des proportions bien supérieures à celles des Faveurs (produisant des effets

équivalents à certains rituels dits « légendaires »), alors qu'un accès mineur à une Essence autorise une version très limitée d'un Miracle (équivalent à une Faveur). Bien sûr, il est tout à fait possible d'activer un effet mineur avec une Essence majeure. Ces Miracles n'agissent que sur une seule Essence à la fois et ne peuvent se manifester qu'une fois tous les treize jours (une fois par jour s'il s'agit d'un effet mineur). Les effets des Miracles ne durent généralement pas plus de 24 heures (et sont souvent instantanés lors d'effets mineurs). Sauf précision, leur zone d'effet est variable et à l'appréciation de l'Oracle (quelques kilomètres tout au plus pour un Miracle majeur, quelques mètres pour un Miracle mineur). En voici quelques exemples :

Air: le Reliquaire provoque une violente tempête ou une tornade, mais uniquement si le ciel était déjà nuageux. Un effet mineur pourrait produire une brusque rafale de vent précipitant un malheureux depuis une falaise.

Bête: les bêtes des environs deviennent subitement enrâgées et attaquent sans relâche toutes les cibles désignées par le Reliquaire (et ignorent les autres, à moins d'être attaquées). Un effet mineur pourrait transformer temporairement un animal tout à fait commun en une version géante de son espèce.

Eau: un cours d'eau se déchaîne subitement, emportant tout sur son passage, noyant ses rives (ce Miracle peut provoquer un raz-de-marée sur le littoral). Un effet mineur pourrait tarir une source durant quelques heures (un effet majeur pourrait la tarir durant plusieurs jours, faisant exception à la règle).

Feu: un immense incendie se déclare subitement, même s'il n'y avait pas de feu à proximité. Un effet mineur pourrait faire tripler la taille d'un feu de camp ou l'éteindre tout simplement.

Humain: tous les humains aux alentours (village, quartier d'une cité) perdent leur créativité et sont incapables de faire preuve du moindre talent artistique ou artisanal (ce qui ferait fort penser à une malédiction); à la discréction de l'Oracle, cet effet peut durer quelques jours. Un effet mineur pourrait frapper une cible de malchance au pire moment (échec automatique sur un jet).

Lunes: durant la nuit, tous les humains à proximité (village, quartier de cité) sont frappés de cécité ou mentent systématiquement sans s'en rendre compte. Un effet mineur produirait une grande terreur chez quelqu'un ou lui ferait voir (ou entendre) une brève illusion.

Mort: tous les morts à proximité se relèvent et s'attaquent aux vivants, ou une épidémie fait son apparition. Un effet mineur pourrait faire qu'un vivant est hanté plusieurs heures par ce qu'il reste de l'esprit d'une ancienne victime, un autre pourrait voir ses blessures empirer et s'infecter soudainement.

Soleil: tous les êtres vivants à proximité (village, quartier d'une cité) subissent des dommages du soleil et doivent

s'abriter (ou se couvrir); les victimes peuvent mourir en quelques tours ou minutes d'exposition, incinérées par le soleil. Un effet mineur pourrait empêcher une personne de mentir sans qu'elle ne s'en rende compte.

Terre: la terre se fend en deux ou tremble, un éboulement ou un glissement de terrain emporte tout. Un effet mineur pourrait tout à fait paralyser une victime durant quelques tours.

Vie: tous les êtres vivants à proximité (village, quartier d'une cité) sont envahis de fourmillements, perdant toute autre sensation physique et contrôlant leurs mouvements à grand peine (ce qui inflige un malus de -2D à tous les jets physiques et manuels). Un effet mineur pourrait provoquer des douleurs (sans réelle gravité, mais inquiétantes) chez toutes les femmes enceintes à proximité.

À noter que si le Reliquaire peut créer, par exemple, un incendie ou une tempête, il peut tout aussi bien mettre fin à l'une de ces calamités si cela sert ses intérêts (comme apaiser une tempête qui empêche une flotte ennemie d'approcher des côtes). Bien sûr, le Reliquaire peut faire bénéficier son Élu de ses Miracles, faisant de lui un être bien plus puissant que les autres Élus et participant à écrire sa légende en lettres de sang.

Quelques notes sur les Reliquaires

Un Élu en possession d'un tel objet de puissance - littéralement - divine est sans doute l'une des pires menaces qui puissent exister dans les Terres Sauvages. Très peu de créatures possèdent une telle source de pouvoir à leur disposition, et si l'Élu peut y recourir, c'est qu'il est en phase avec son Reliquaire, ce qui n'augure rien de bon.

Capable de submerger des villages, de ravager le quartier d'une cité, de répandre la peste, de relever les morts d'un champ de bataille ou de leur tombe, un tel Élu peut facilement plonger le monde dans la terreur et s'attirer l'adoration d'adeptes tout aussi déments que lui.

Bien sûr, une telle puissance déchaînée ne peut passer inaperçue. Tant qu'un Reliquaire et son serviteur humain servent les velléités destructrices du Néant, celui-ci n'interviendra probablement pas. Mais si le point de vue du Seigneur de l'Oubli venait à changer, il suffirait d'un Maudit pour broyer le Reliquaire et son porteur, car ce qu'un véritable dieu a fait, un autre peut le détruire et les protodivinités sont d'excellentes sources d'Essences pour un dieu affamé.

À noter que les serviteurs du Soleil Noir peuvent voir dans ces Miracles une manifestation de l'Unique, ou une terrible menace impie, renforçant la crainte des Élus et leur sombre réputation. Le Néant ne contrôlant pas les décisions de ses serviteurs, ces derniers peuvent très bien décider d'intervenir pour neutraliser le Reliquaire et son porteur s'ils l'identifient comme une manifestation du pouvoir des Anciens Dieux (ce qu'il est).

LES PRODIGES

Créés et forgés par les Anciens Dieux au temps du Premier Âge et de leur guerre contre les Premiers Hommes, les Prodiges sont inutilisables par de simples humains, y compris les Élus, ne serait-ce que parce que leurs dimensions titaniques, adaptées aux dieux, ne permettent pas de les manier. Quel humain pourrait se battre avec une épée mesurant plus de dix mètres ou pourrait porter une couronne de la taille d'un immense chandelier suspendu dans une salle du trône ?

Néanmoins, les Prodiges contiennent encore des Essences qui peuvent être siphonnées pour alimenter des rituels et un seul Prodigé pourrait même, s'il est adapté, alimenter plusieurs rituels légendaires.

Voici un tableau indiquant leur puissance en points d'Essences (ils contiennent généralement une ou deux des Essences primaires d'un dieu):

Créateur du Prodigé	Points d'Essence
Dieu mineur	10
Dieu majeur	20
Dieu majeur « créateur »	30

Les coûts en points d'Essence pour alimenter un rituel sont les suivants :

Rituel	Points d'Essence nécessaires
Rituels mineurs	1
Rituels majeurs	3
Rituels légendaires	15

Une fois tous les points d'Essence consommés, le Prodigé s'éteint, vidé de toute son Essence. Son apparence reflète cet état alors qu'il se ternit, voire se craquelle.

Note: tout comme les Éclats, les Prodiges sont indestructibles et il est impossible d'en altérer la forme, du moins pas tant qu'ils contiennent encore au moins 1 point d'Essence divine.

Exemples de Prodiges

Balance d'Enki

La balance de justice dorée d'Enki est constituée d'un plateau équilibré par un poids unique de l'autre côté. Le plateau de la balance fait deux mètres de diamètre et le poids est une boule d'un mètre de diamètre pesant plus d'une tonne. Quiconque profère un mensonge à moins de 50 mètres de la balance meurt instantanément (seuls les Élus ont droit à un jet de Volonté Très difficile (9) assorti d'un Handicap (I) pour survivre, mais ils subissent tout de même deux Blessures Graves en cas de réussite). La balance d'Enki est gardée par des créatures anciennes à la peau parcheminée parlant toutes les langues et questionnant sans cesse les personnes se rendant près du Prodigé, sans que ceux-ci puissent mentir (même par omission) ou garder le silence (même les pouvoirs issus des Lunes n'y peuvent rien). (20 points d'Essence; peut alimenter des rituels liés à l'Humain et au Soleil. Localisation : quelque part dans un ancien temple dédié à Enki, perdu sous les sables du désert des Soupirs.)

Bâton de Setuh

Le bâton d'ébène du dieu Serpent des Sables mesurerait près de dix mètres. On dit qu'il est gardé par des serpents venimeux titaniques pouvant atteindre vingt à trente mètres de long, immortels et nourris par la puissante aura du Prodigé qui leur confère une peau d'obsidienne. Leurs crocs sont capables d'empaler un humain, et même si ce dernier survivait, il serait pétrifié par le venin paralysant des serpents qui le transformerait rapidement en pierre. (10 points d'Essence; peut alimenter des rituels liés aux Bêtes et à la Terre. Localisation : si l'on en croit les légendes, le bâton de Setuh se trouverait au plus profond d'une crevasse dans les Champs de Feu.)

L'ÉGLANTIER IMMACULÉ

Dans les majestueux jardins suspendus de Sabaah, on dit que l'on peut trouver toutes les espèces de plantes existant dans les Terres Sauvages. Cependant, il en est une qui n'existe nulle part ailleurs. Un unique églantier aux fleurs d'or et d'argent qui jamais ne fanent. Perdu au milieu des nombreuses variétés de plantes des jardins, personne n'y a jamais prêté attention. Pourtant, cet églantier est né et a fleuri il y a presque un millénaire. La rosée qui se dépose sur lui à l'aube a le goût salé des larmes, et quiconque la porterait à ses lèvres se verrait guéri de toute affliction. Un œil exercé pourrait se rendre compte que c'est le seul endroit des jardins de Sabaah où les fleurs noires du Prophète ne poussent pas, alors qu'elles s'étendent partout ailleurs comme une lèpre. Sur cet églantier, une seule fleur, la plus petite et délicate de toutes, reste fermée, bouton d'or et d'argent. Et si quelqu'un venait à en écarter les pétales, il trouverait, cachée en leur sein, une étrange pierre taillée en forme de larme, éclatante, pure et d'un magnifique bleu azur.

Couronne d'Ashuggeh

Cette immense couronne constituée de clous rouillés faisant chacun la taille d'un bras est capable de répandre une peste purulente et particulièrement contagieuse à des kilomètres à la ronde, empoisonnant même la terre et les eaux, répandant des vapeurs pestilentielles charriant la maladie. (20 points d'Essence; peut alimenter des rituels liés à la Mort et à la Terre. Localisation: cette couronne se trouverait à présent au-delà des Brumes du Nord, ceignant toujours le front de son propriétaire en exil, loin de l'influence de l'Unique.)

Fer de lance céleste d'El-Anûr

Il s'agit sans doute de l'un des plus puissants Prodiges existant encore, car il est « marqué » par les Essences de deux divinités puissantes, El-Anûr et sa sœur Yharea'rr. Cette pointe de lance dorée et lumineuse de près de cinq mètres est encore couverte du sang noirci de la déesse lunaire. Dans un rayon d'un kilomètre autour du fer de lance, il est impossible de mentir même par omission ou en gardant le silence, la vérité doit sortir, surtout la plus cruelle et blesante (même si ce Prodigie se trouve profondément enfoui, cet effet peut se ressentir dans un petit périmètre lorsque l'on se trouve juste au-dessus). À 100 mètres du Prodigie, la température ambiante augmente progressivement, jusqu'à incinérer sur place tout mortel parvenant à moins de 20 mètres (elle flotte dans un bassin de roche magmatique en fusion). Une armée de morts sans repos immunisés au feu garde le Prodigie et les capacités de ses soldats mauvais sont largement augmentées dès que la nuit est tombée

(en outre, ils sont totalement insensibles aux effets provenant d'un Éclat lié au trépas ou aux Faveurs et rituels de la Mort). (30 points d'Essence; peut alimenter des rituels liés au Soleil, au Feu, aux Lunes et à la Mort. Localisation: quelque part au Khalistan.)

Hache de Vardr

La légendaire hache à double tranchant du dieu Aeggen, arrachée au corps du géant Vardr (un Premier Homme à la stature incroyable, même pour son peuple, et à la puissance colossale), est un Prodigie reforgé et investi par le pouvoir de la divinité valdh. Cette hache d'une dizaine de mètres est plantée dans la roche la plus dure qui soit et quiconque s'en approche à moins de 100 mètres est immédiatement submergé par une rage bouillonnante l'incitant à combattre sur-le-champ, ami comme ennemi. Elle est gardée par des créatures (peut-être des hommes, qui pourrait le dire?), consumées par la proximité de la hache et ses Essences. Leur peau est aussi résistante que l'armure la plus dure et ils combattent avec une sauvagerie qui semble ne connaître aucune limite. (20 points d'Essence; peut alimenter des rituels liés au Feu et à la Terre. Localisation: dans une immense grotte, située au plus profond d'une montagne de Valdheim.)

Pierre de Nashee

Malgré le retour à la mortalité de Nashee, la pierre qui se trouvait « enchâssée » dans sa main aurait conservé une partie de ses pouvoirs divins. Ce don d'Aya et Asa pourrait purger toutes les maladies et afflictions chez celui qui la touche. Elle pourrait également immuniser son bénéficiaire aux maladies, poisons et venins et libérer celui qui la touche de la douleur pour la durée d'une année (ce qui permet d'ignorer le malus des Blessures). (10 points d'Essence; peut alimenter des rituels liés à l'Humain et à la Vie. Localisation: cette pierre serait conservée dans le palais de Sabaah, dans un lieu si secret que même la reine Taerhonis ne peut le trouver; selon les textes sacrés, seules les grandes prêtresses en connaissaient l'emplacement et pouvaient l'atteindre.)

Sceptre d'Enu

Ce bâton d'or incrusté d'opales et de cristaux de roche et haut de près de vingt mètres a le pouvoir de faire refluer les ténèbres et de donner (ou redonner) la vie à tout ce qui rentre en contact avec lui. La lumière qu'il dégage, semblable à l'éclat du soleil, frappe de cécité n'importe quel mortel portant les yeux dessus, même à des dizaines de kilomètres de là. (30 points d'Essence; peut alimenter des rituels liés au Soleil et à la Vie. Localisation: on dit qu'il demeure au plus profond d'un gouffre abyssal situé dans les tréfonds du royaume des morts, l'Aralluk, un lieu où seuls les dieux peuvent se rendre sans être dépouillés de leur enveloppe et précipités dans les pires tourments.)



CULTES ET SOCIÉTÉS SECRÈTES

LES TISSEURS

Les Tisseurs participent activement au réveil d'un Ancien Dieu araignée qui doit revenir parmi les humains pour régner sur un monde tombé dans le chaos. Le Dieu Araignée a besoin de ses yeux. Et ces yeux sont des pierres précieuses. Partout, depuis les rues des grandes cités jusqu'aux recoins oubliés du monde connu, les Tisseurs s'emparent des pierres les plus prestigieuses, souvent fastueusement serties dans des parures dignes de reines, les collectant et les acheminant jusqu'au temple secret de leur divinité, à la lisière ouest de la Mère, non loin des ruines de la cité maudite de Maravanaratha.

Les Tisseurs n'ont pas de *modus operandi* spécifique. Ils se trouvent dans toutes les strates de la société et se sont répandus dans l'ensemble des Terres Sauvages. Assassins, commerçants, mendians, soldats, peu importe. Chacun a ses méthodes pour se procurer les bijoux, que ce soit par le vol, la violence ou le rachat honnête. Ils ont en commun un respect des membres de leur organisation et ont fait vœu de pauvreté. Les Tisseurs sont le plus souvent vêtus des plus modestes étoffes et n'arborent aucun bijou ni signe de richesse.

Rumeur: on dit qu'il existait un ancien Dieu Araignée, une divinité mineure originaire de Tuuhle et née de la Mère elle-même dont Arhûlû (cf. page XXX) pourrait être la progéniture. Cette divinité aurait « survécu » à la Nuit du Soleil Noir en abritant ses Essences (Bête, Lunes, Terre) dans ses yeux, des pierres précieuses d'une valeur inestimable au nombre de huit et représentant chacune de ses facettes: chasse, création, fatalité, mémoire, ordre, persévérence, secrets et songes. Chacune de ces pierres peut être considérée comme un Prodigie mineur (cf. page XXX), mais si elles sont toutes réunies et serties sur un même bijou, celui qui le porte deviendra le réceptacle du Dieu Araignée, lequel pourra dès lors s'incarner sur les Terres Sauvages.

LE SOLEIL ROUGE

Les membres du Soleil Rouge possèdent tous un cercle écarlate tatoué à l'emplacement du sternum. Entre eux, ils se nomment les « Aubes ». Tous les membres de la secte sont des guerriers ayant secrètement prêté serment d'anéantir les membres du Culte du Soleil Noir et le Dieu Unique, afin de laver les Terres Sauvages et les esprits de leurs habitants de leur influence néfaste.

Les Aubes sont peu nombreuses, mais elles sont partout. Chaque cité importante des Terres Sauvages abrite une auberge, une échoppe ou une habitation accueillant leurs réunions secrètes.

Les Aubes n'ont pas de croyances, ne servent aucun dieu. Ils combattent pour la sauvegarde des lendemains, pour qu'il y ait toujours une aube nouvelle.

Rumeur: le Soleil Rouge pourrait avoir été créé, ou du moins secrètement soutenu et manipulé, par la Lux Aeterna pour détourner le regard du Culte loin de ses affaires. Si le Soleil Rouge prend connaissance de ce fait, un conflit éclatera entre les deux sociétés secrètes et fera à n'en point douter le jeu de l'Unique.

LES INVISIBLES

Les Invisibles sont des tueurs. Ils tuent pour de l'or et leurs services sont très onéreux. Ils satisfont aux exigences de leurs clients sans poser de question et ont la réputation de ne jamais faillir dans leurs missions.

L'or gagné par un Invisible est toujours reversé à 90 % à leur Loge et conservé dans la banque de la société secrète. Les 10 % restant, reversés à l'assassin, sont suffisants pour lui permettre de vivre dans le confort, considérant les sommes astronomiques que leurs services demandent.

Les Invisibles ne sont cependant pas de simples assassins, et la Loge a un but précis et secret dont la majorité de ses membres est ignorante : la Loge tue et collecte l'argent pour financer le réveil de Baal'berith, un dieu de la Mort n'ayant semble-t-il appartenu à aucun panthéon, un paria parmi les siens. Mais ses promesses de richesse et de pouvoir sont, d'après les légendes, colossales.

Rumeur: Baal'berith pourrait en réalité être l'un des aspects du Néant lorsqu'il foulait les Terres Sauvages lors du Premier Âge, prenant la mesure des Anciens Dieux et corrompant certains d'entre eux à son service. Si tel est le cas, les Invisibles font le jeu de l'Unique, leurs cibles (y compris au sein de l'Empire) nuisant toujours à ses projets.

LES ÉVEILLÉS

Les Éveillés œuvrent pour le savoir et sa propagation au travers des Terres Sauvages. Ils sont cartographes, explorateurs, scribes, ou occupent toute autre fonction dédiée à la découverte et à l'éducation.

Dans une époque troublée par les guerres à venir, les Éveillés luttent contre l'obscurantisme. Certains parcourent les villages des régions reculées du monde pour y apporter la connaissance, ouvrir des espaces de partage et d'enseignement,

conter les histoires du monde et informer les populations locales de ce qu'ils savent du reste du monde.

En tant que gens de savoir itinérants (ou cloîtrés dans des bibliothèques), les Éveillés sont rarement appréciés. Ils offensent le Culte, ils offensent les dieux... en fait, ils dérangent absolument toutes les instances de pouvoir.

Ils possèdent un lieu officiel, au sein de la capitale de la République de Thalos, appelé « Academia ». Mais l'officialisation des Éveillés s'arrête aux portes de la ville. Partout ailleurs dans les Terres, les Éveillés se cachent et œuvrent à demi-mot, ne s'adressant qu'aux individus ou groupes qu'ils pensent potentiellement réceptifs à leur savoir. Fatalement, les erreurs de jugement en la matière ont coûté la vie à bon nombre d'entre eux !

Rumeur: pour une raison inconnue, il semble que de nombreux membres des Éveillés soient marqués par l'Essence de l'Humain (cf. page **XXX**), une chose pourtant quasi impossible. La seule explication serait qu'ils incarnent avec tant de conviction les principes de l'Humanité que l'Essence elle-même coule en eux.

LA CHAIR ET LE SANG

Les membres de La Chair et le Sang baignent, tuent, absorbent autant de drogues que possible et ne comptent pas s'arrêter ! Ils savent que la fin approche. La fin de tout. Et ils sont particulièrement conscients de leur humanité. Cette conscience les a poussés à faire un serment envers eux-mêmes : ne pas mourir sans avoir fait l'expérience de tout ce que les humains peuvent ressentir. Alors ils explorent. Ils se goinfrent sans limites, se roulent dans un stupre qui brave tous les interdits, altèrent leurs perceptions avec tout ce qu'ils trouvent, se mettent volontairement dans des états émotionnels excessifs en aimant ou en heurtant autrui, ainsi qu'eux-mêmes. Bref, c'est tous les jours la fête et aucun code moral, aucune loi en vigueur, ne suscite leur intérêt au point de les réfréner dans leurs quêtes de sensations extrêmes.

Rumeur: de l'autre côté du spectre incarné par les Éveillés se trouvent les membres de La Chair et le Sang. Bien que très humains, ils pourraient avoir été touchés par l'Essence de la Bête au cours de rituels particuliers, qu'ils perpétuent avec l'objectif d'affiner toujours plus avant leurs sens (odorat, goût et toucher, principalement, et dans une moindre mesure leur sixième sens), jusqu'à un niveau bien supérieur à celui de l'être humain, décuplant leurs plaisirs, mais suc-

combant aisément à la rage et à leurs plus bas instincts. Il se pourrait bien qu'ils consomment un elixir distillé à partir du cadavre en décomposition d'un Ancien Dieu, absorbant un peu de ses Essences (Bête, Lunes et Vie), mais ne bénéficiant que d'effets agissant sur leurs sens.

LES PORTEURS DE RUINE

Les Porteurs de Ruine, aussi appelés les Seigneurs de la Mort, œuvrent pour la fin du monde des hommes. La fin des régimes, la fin des empires et des cultes. Ils vénèrent la Mort en soi. Et comme de coutume dans *GODS*, leurs rituels sanglants ont donné naissance à une entité... La Mort elle-même !

Les Porteurs de Ruine empoisonnent les puits, véhiculent les maladies et enflamment les champs et les plantations. Ils forment aussi des hordes, des compagnies, montées sur de lourds destriers et encagoulés de noir. Par ce qu'ils nomment « la Sombre Chevauchée », ils sème la mort dans les campagnes.

Ils n'épargnent pas les villes, laissant alors leurs chevaux de côté, manigançant dans les alcôves et les ombres des ruelles. Pendant que leurs mains armées font couler le sang, les membres supérieurs de l'organisation fomentent les plans de massacres à grande échelle. Ils frappent à tous les niveaux, s'en prenant à des individus ou à des foules. Et à la fin de tout, lorsque les Porteurs de Ruine ne trouveront plus un humain foulant le sol des Terres Sauvages, alors ils pourront s'entretenir jusqu'au dernier. Et ce sera grandiose.

Rumeur: lorsque le Néant a infecté l'Essence de la Mort en même temps que celle des Lunes, quelque chose est né, une divinité embryonnaire douée d'un instinct de mort puissant, pas assez puissant pour investir un objet de son Essence, mais capable d'affecter les esprits de ceux demeurant à proximité suffisamment longtemps... et de les rendre contagieux. En effet, quiconque succombe au discours nihiliste d'un Porteur doit réussir un jet de Volonté contre une « Virulence » de 6. En cas d'échec, la graine de la destruction est plantée dans l'esprit de la victime et tout acte de mort perpétré dans le mois qui suit la fera germer. Cet acte doit être un meurtre délibéré, qu'il s'agisse d'empoisonner un rival trop ambitieux, d'étrangler l'amour de sa vie sous le coup d'une irrépressible jalouse ou d'étouffer un nourrisson pour qu'enfin il cesse de pleurer continuellement, peu importe... le meurtrier sera maudit par son acte qui le coupera de la société dans laquelle il évolue et il n'aura dès lors qu'une envie : se joindre aux Porteurs de Ruine.

LES ENFANTS DE LA LUNE NOIRE

Aussi connus sous le nom des Fils d'Akhat, les Enfants de la Lune Noire ont la réputation d'être dérangés... leurs esprits frappés par la lune funeste. Et cette réputation est fondée : les Enfants entendent la voix d'Akhat! En tout cas, c'est ce qu'ils prétendent et, étonnamment, beaucoup des prophéties et des prédictions qu'ils profèrent depuis les dix derniers cycles se sont vérifiées. Difficile de dire si ce sont de simples illuminés au cerveau malade, ou si Akhat est effectivement en train de choisir ses héros. Quoi qu'il en soit, l'instabilité des membres de cette secte inspire la crainte et recommande de garder ses distances avec eux.

Longtemps simples observateurs et « devins », de plus en plus d'Enfants de la Lune Noire en viennent à agir « au nom de la Lune », et ces actions se font sans cesse plus coordonnées. Certains « fils » et « filles » affirment que les « temps sont venus ».

Rumeur: à force de chercher à percer le secret de la course erratique d'Akhat, certains observateurs ont développé une véritable obsession pour la lune funeste. Cette obsession a corrompu leur esprit et ce sont à présent les mots de l'Unique, ou plutôt du Néant, qui leur parviennent, se frayant un chemin au plus profond de leur âme, guidant leurs actions. Cette affliction frappe plus particulièrement certains astronomes khashani qui forment la base des Enfants de la Lune Noire.

LUX AETERNA

Cette société secrète agit dans le sein même de l'Empire du Soleil Noir pour le renverser, ainsi que le Culte, dans l'espoir de faire renaître l'ancienne République.

La Lux Aeterna est dirigée par les Aurorae (Aurores) Nona Catilina et Lucius Camillus, descendants de la lignée des Castus, tant haïe au sein de l'Empire.

Leurs méthodes sont pour le moins insidieuses puisqu'elles visent à libérer les esprits des habitants de l'Empire de la peur qu'inspirent l'Unique et son Culte corrompu sans recourir à la violence... du moins, le plus rarement possible.

En usant des outils de la propagande, la Lux Aeterna fait circuler des pamphlets au vitriol accusant (à raison) l'Empereur et le Culte de tous les maux. Les murs des cités de l'Empire se couvrent d'inscriptions tournant en dérision les plus hautes instances, et pourtant, c'est la mort qui attend celui qui se fait prendre à les ridiculiser. L'expression « Malheur aux humbles et aux faibles », devenue célèbre dans l'Empire, est l'œuvre de la Lux Aeterna dont le message commence à se faire une place dans le cœur des plus pauvres, et plus encore dans celui des esclaves, dont beaucoup servent secrètement la société secrète, mettant à disposition leurs yeux et leurs oreilles, car qui se soucie d'un esclave, d'un invisible tout juste bon à être sacrifié lors du Massacre du Soleil Noir annuel?

Rumeur: la Lux Aeterna serait dirigée par deux Élus dont l'identité est inconnue. On sait seulement qu'ils entretiendraient des liens avec Babel (cf. page XXX).



HÉROS DES TERRES SAUVAGES

A dark, atmospheric scene of a shipwrecked boat on a beach at night. The boat is tilted, with its hull and masts silhouetted against a bright, hazy sky. The water is calm, reflecting the light. In the background, a distant shoreline with palm trees is visible under a cloudy sky.

RAGNHILDR TRAQUE-LA-MORT

À première vue, Ragnhildr n'est pas la plus intimidante ni la plus forte des guerrières vaelkyrs, mais elle est mue par une puissance mortifère qui la rend terriblement dangereuse au combat. Elle rôde dans les régions orientales de Vaelor et aborde les voyageurs ou les patrouilles qui croisent son chemin. Avec méfiance, elle sonde leurs idées, avant de partager ses convictions: dans ses rêves, Ragnhildr entend la voix d'un dieu, Guttord, qui ressemble énormément aux contes évoquant Gaath, tué par Varna. Un guerrier puissant avec un casque cornu, capable de combattre avec ses griffes et ses crocs aussi bien qu'avec ses armes. Guttord a révélé bien des choses, par le biais de visions, à son Élue. Ragnhildr croit que Varna a été manipulée, par un dieu resté dans l'ombre, pour tuer son fils et amant, avant de se détourner du peuple du Nord. Pour elle, la construction d'Hellheim est futile, car tant que les manigances de ce dieu n'auront pas été dévoilées au grand jour, il continuera de tirer les ficelles. Les songes de Ragnhildr sont visités par Guttord depuis des années. Depuis que le hameau où elle vivait a été emporté par une avalanche. Depuis que sa main fébrile a saisi sous la neige un objet dur, avec lequel elle s'est frayé un chemin jusqu'à l'air libre. Cet étrange morceau d'os ou de corne, la guerrière en a fait des ornements pour son armure, comme le veut la tradition de son peuple.

Si les interlocuteurs de Ragnhildr se montrent hostiles ou insultants, elle les tue aussitôt. Et la plupart réalisent alors trop tard qu'elle est bel et bien aidée par le dieu dont elle affirme recevoir ses visions. Elle a cependant fait quelques convertis, et elle a découvert que pour la plupart, ils étaient déjà des Cornus, des sectateurs sanguinaires de Gaath. À ses yeux, il est donc clair désormais que Guttord est une divinité naissante, qui doit remplacer le dieu mort. Qui sait, il s'agit peut-être même de son fils caché?

Tôt ou tard, le conseil des clans et les Sept Devins entendent parler de Ragnhildr, car l'Élue et ses quelques fidèles ne peuvent accepter l'obsession de leur peuple qui cherche à reconquérir l'estime d'une déesse méprisante, égoïste, meurtrière et assez stupide pour être manipulée à son insu. Tôt ou tard, elle essaiera d'unir les Cornus pour semer la peur dans le cœur des jarls. Alors, la jeune femme découvrira peut-être que les chefs de son peuple eux aussi sont manipulés, par des êtres aussi patients qu'ambitieux.

KIRGRISS LAMESANG

Le jeune roi était encore enfant lorsque Vangel usurpa le trône de son grand-père, et il grandit en voyant sa mère surveiller les ombres, craignant le poignard d'un assassin. Dans le village côtier où tous deux avaient trouvé refuge, le moindre étranger de passage était perçu comme une menace, et les villageois faisaient bloc avec la princesse royale et son fils unique. Alors que sa mère déperissait et s'enfonçait chaque jour un peu plus dans les ténèbres, le jeune garçon se mit lui aussi à craindre pour sa vie. Cependant, il était également d'un caractère susceptible et il ignorait encore sa propre force. Dans ses rêves, quelque chose se mit à l'appeler, à murmurer et finalement, une nuit, il s'échappa de sa chambre pour s'aventurer sur les falaises du fjord. On le chercha pendant des jours, mais nul ne trouva la petite grotte marine, dans laquelle l'épée semblait l'attendre. Le jeune homme et l'arme demeurèrent seuls, longtemps. Kirgriss se contentait de manger les poissons rejettés sur le sol de la grotte par les vagues, et d'écouter la lame, qui parlait à son âme.

Ils revinrent ensemble auprès des sujets du jeune prince, et celui-ci entreprit aussitôt de préparer la prise du trône qui lui revenait de droit. Sa susceptibilité et sa froideur furent rapidement connues de tous, et ils se mirent à suivre crainivement le jeune roi, n'osant lui désobéir. Ce que certains redoutent, et que quelques-uns ont fini par comprendre, c'est que parfois, lorsque Kirgriss est en colère et se montre impulsif ou violent, c'est l'épée qui guide en réalité ses actes. L'arme et le roi se disputent sans cesse, et l'épée doit affronter une volonté tendue, déterminée, qui finit tôt ou tard par reprendre le contrôle. Kirgriss réfrène sa violence par l'orgueil: comment pourrait-il être le roi de Valdheim s'il ne parvient même pas à régner sur lui-même? Les nuits du roi sont courtes; pour l'essentiel, elles sont l'occasion de terribles combats psychiques entre l'arme et son détenteur. Les gardes aux portes de ses appartements ont appris à ignorer les cris et les grognements de colère qui en émanent parfois. Kirgriss a promis une mort dououreuse à qui-conque oserait évoquer le sujet. Lorsque l'aube survient, il le contrôle presque total de ses actes, plus déterminé que jamais à conserver l'avantage. Mais, de l'épée ou du roi, nul ne sait encore lequel dépassera un jour la limite de ses forces...

GAELENN ELDEN

Le roi d'Aon est un homme au visage soucieux, car à la différence de la majorité de ses prédécesseurs, il est bien obligé de s'intéresser aux évènements au-delà des frontières de l'archipel. L'essor de la piraterie valdh et le caractère ombrageux de son homologue Kirgriss Lamesang lui causent une certaine inquiétude, partagée par la majorité de la cour de Kaer Gaen. Cependant, Gaelann voit un peu plus loin et redoute que les pirates valdhs ne finissent par irriter suffisamment Avhorae pour que l'empire décide de s'occuper du problème. Les rumeurs et les faits dont il a eu connaissance à propos de l'impératrice Sevire le préoccupent bien plus que les raids des pirates contre ses propres sujets. Gaelann craint en effet que Sevire ne finisse par décider de briser les pirates de Valdheim, ainsi que ceux d'Aon. À l'heure actuelle, la marine avhoraeenne ne représente pas une menace réelle et les rapports entre Avhorae et l'archipel sont satisfaisants, mais si Sevire décidait de faire régner sa loi sur les routes maritimes entre sa nation, Aon et Valdheim, la situation pourrait vite dégénérer.

Gaelann n'est pas très subtil, mais il n'est pas non plus idiot. Il se doute bien que les pirates de Vell n'accepteront jamais ses appels à la modération. On ne lui fera pas l'affront de les rejeter, mais on se contentera de les ignorer. Il se demande donc s'il ne devrait pas prendre le problème par l'autre bout, et faire ce qu'aucun roi d'Aeon n'a fait depuis des siècles : se rendre sur le continent, pour rencontrer ses voisins. Mais lequel choisir ? Sevire la terrible impératrice rouge, ou l'imprévisible Kirgriss ?

ARWON CINQ FOIS MORT

Parfois, le chef de la confrérie de Vell se demande si les choses ne sont pas allées beaucoup trop loin. Il apprécie pleinement le fait que sa réputation renforce considérablement son autorité sur les autres capitaines pirates, mais il sait qu'elle est également exagérée. Ses exploits sont réels, mais la manière dont ils sont racontés par ses admirateurs transforme toujours la prouesse en haut fait légendaire, et Arwon est bien incapable de brider sa légende. Celle-ci a pris les devants et l'adulation sincère que lui vouent la plupart des capitaines de la confrérie, sans parler de leurs équipages, n'est pas sans causer quelques craintes au Cinq Fois Mort.

Arwon craint que sa réputation ne l'oblige à prendre des risques qui finiront par causer sa perte. Et, parfois, il craint aussi qu'elle incite certains de ses capitaines à se montrer trop audacieux. Ou avides. Arwon sait de source sûre qu'à bord de certains navires pirates, on le surnomme « le roi des mers ». Il sait aussi combien certains membres influents de la confrérie désirent prendre part à la destinée d'Aon... Les pirates de Vell ont toujours été assez méprisants à l'encontre

des rois de l'archipel pour ce qu'ils n'ont, dans leur grande majorité, jamais quitté Kaer Gaen. Arwon soupçonne certains de vouloir faire de lui une figure de proue, afin d'intimider le roi Gaelann, et peut-être de le forcer à abdiquer. Aon, s'imaginent-ils, deviendrait ainsi une puissance maritime respectée. Mais Arwon, malgré toutes les perspectives séduisantes que cela implique, sait que le danger est grand à suivre cette voie. Les pirates de Valdheim, comme ceux du Khalistan, pourraient se montrer plus déterminés que jamais à nuire à l'Islefolk, sans parler de la dangereuse impératrice rouge. Enfin, qui serait assez naïf pour songer qu'il est possible de gouverner sans s'inquiéter du poignard et du poison ? Les couronnes suscitent souvent plus d'ennemis que d'amis et Arwon connaît bien quelques capitaines aux dents longues qui ne rechigneront pas à le voir mourir une sixième fois, pourvu que ce fût la dernière...

MASQUE DE BRONZE

Les guerrières qui ont porté le Masque de bronze depuis des siècles ont toutes laissé des bribes de leurs âmes dans cette relique, où elles ont rejoint les derniers vestiges de la défunte fille de Ool, la créatrice du masque. En plaçant cet objet sur leur visage, les porteuses du Masque de bronze se retrouvent en communion avec les fragments de souvenirs et de désirs de toutes celles qui les ont précédées. L'effet est si dévastateur que la psyché de la nouvelle porteuse vole instantanément en éclats et ne parvient à maintenir un semblant d'identité qu'à grand-peine. Avec le temps, il n'en reste que quelques bribes éparses, comme ce fut le cas pour celles qui l'ont précédée. La fille de Ool est plus étroitement liée au masque qu'elle a façonné de ses mains à travers d'antiques magies rituelles que les Tuuhls de la Mère ont oublié depuis longtemps. Ce qui reste de ses souvenirs et de ses désirs est donc le ciment qui donne un sens à la conscience composite. Masque de bronze est entièrement possédée par le désir de détruire le sorcier Ool, et elle perçoit clairement sa « présence » dans ses neuf disciples. Elle-même a oublié pourquoi cette haine constituait le cœur de son existence, et pour le dire franchement, cela ne lui pose aucun problème. Masque de bronze a affronté les disciples de Ool à de nombreuses reprises, et plusieurs de ses hôtes sont même morts par leur faute. Mais le masque est apparemment indestructible, et il y a toujours quelqu'un pour le ramasser ou le donner à une nouvelle porteuse. Tout ce que font ces femmes vise à rassembler une force qui finira par surpasser la puissance des maîtres-sorciers. Elles n'y parviendront sans doute jamais, mais Masque de bronze ne s'arrête pas à ce genre de détails. Elle recommencera encore, et encore, et encore, jusqu'à finir par vaincre. La personnalité fragmentée de l'actuelle porteuse du Masque a cependant pu influencer la conscience « collective » de façon surprise.

nante. Masque de bronze a en effet entendu des prisonniers parler de l'Empire du Soleil Noir. Ainsi que du tarkhan Uldin. Deux exemples d'ambition qui voient bien plus loin que le seul désir de vengeance. À travers ces exemples, Masque de bronze envisage désormais d'œuvrer afin de prendre le contrôle des clans occidentaux de la Horde. De rassembler une coalition si puissante que même la magie des disciples de Ool ne parviendra pas à la repousser. Mais surtout, pour la première fois, Masque de bronze réalise que le nombre ne suffira pas, il faut aussi trouver les alliés, les agents, qui auront les talents et le courage nécessaire pour surpasser les autres hommes. Et même les parias ont entendu parler des mystérieux pouvoirs de ces individus que le Culte traque sans relâche, et qui prétendent parler au nom des dieux. Masque de bronze n'a que faire des dieux, quels qu'ils soient. Mais s'il y a un pouvoir, il vaut mieux apprendre à le contrôler que de devoir le combattre...

SEVIRE

La souveraine d'Avhorae est comme une tempête de fer qui s'acharne sans relâche jusqu'à ce que tout ce qui lui bloque son passage soit brisé et défait. La plupart des membres de la nouvelle cour d'Altaron ont peur de l'impératrice, et ils ont raison. Depuis le début de son règne, elle a choisi, puis destitué, plusieurs ministres issus de la petite noblesse ou de la bourgeoisie, et tous n'ont pas eu la chance de quitter le palais vivants. Si certains redoutent que l'épée Jugement n'influence Sevire et la rende intransigeante, ceux qui la côtoient réalisent rapidement que la lame est fermement sous le contrôle de l'impératrice. La force qui la pousse en avant ne vient pas de l'épée, mais de sa colère. Sevire ne pourra jamais oublier la trahison de ses propres parents qui la donnèrent à Vadrik, pas plus qu'elle ne pourra oublier les sévices qu'il lui fit subir.

La colère est parfois fort mauvaise conseillère; depuis les débuts sanglants de son règne, Sevire la Rouge a fini par se rendre compte qu'il lui fallait surpasser la sienne, ou demeurer à jamais esclave de ses moindres caprices. Par-dessus tout, elle s'est rendu compte que ses ambitions manquaient de réelles perspectives.

Elle est la souveraine d'un empire qui a trop longtemps attendu de naître. Qui a trop longtemps été une gloire fantoche. Un empire, ce n'est pas une justice impitoyable, administrée par une main de fer et soutenue par de terribles pouvoirs. Un empire, c'est aussi une aspiration collective, un creuset dans lequel peuvent se fondre différentes ambitions, différents espoirs.

Depuis l'est, l'espoir funeste et autoritaire venu de Lux étend chaque jour son hégémonie. Les sujets de l'empire oriental aspirent à la fois au contrôle du monde connu, et à l'avène-

ment d'un dieu qui sera leur maître et le révélateur d'une destinée incomparable. Et l'empire d'Avhorae ? En vérité, Sevire sait qu'elle n'a pas grand-chose à offrir à ses sujets, en matière d'avenir. Elle ne peut leur promettre que le conflit, le fer et le sang. Tout le reste est encore incertain. Les druidesses qui l'ont formée sont mortes, et si leur sacrifice a permis l'éradication des derniers Sacrilèges, cette victoire est pourtant bien vaine.

Sevire a entendu parler des rumeurs sur la possible résurrection de l'arbre-dieu, Veldensil. Elle sait que ces rumeurs sont fondées. Mais elle redoute aussi qu'au regard du dieu ancestral, son intransigeance et les pouvoirs de la Phalange d'Acier soient indésirables.

La souveraine borgne a aussi eu vent d'autres personnes. Des gens qui détiendraient d'étranges pouvoirs, lesquels à en croire certains proviendraient des dieux.

Sont-ils de retour, comme cela fut prophétisé il y a longtemps ? Est-il surtout indispensable qu'ils reviennent pour façonner l'espoir des hommes ? Si c'est bien le cas, alors, Sevire se demande ce qui l'attend. Sera-t-elle capable de régner en composant avec les dieux ? Le doit-elle seulement ?

Pour l'instant, il lui faut attendre. Et se tenir prête. Car dieu ou mortel, elle ne laissera personne la jeter à bas de son trône et défaire son œuvre. Personne ne la réduira plus jamais à la servitude abjecte qu'elle a connue.

Personne.

OISEAU

Ménestrel dont les dieux attendaient qu'il chante leurs louanges, Oiseau fut aussi un de leurs plus farouches opposants, enjoignant ses frères et sœurs de race à se soulever contre eux. Le Premier Homme avait un cœur gonflé d'orgueil, des motivations égoïstes, et se souciait peu de l'avenir de son peuple. Il finit d'ailleurs par fuir la compagnie des siens. Le passage des siècles n'a pas amélioré sa santé mentale et il en est venu à croire que l'humanité débile qui avait succédé aux Premiers Hommes méritait de disparaître. Sujets des dieux, les ancêtres de ces bipèdes fragiles avaient été des imbéciles et des pleutres. Laissés seuls au monde, ils n'avaient rien accompli de significatif et s'étaient avérés dépourvus de grandeur, aux yeux de celui qui avait contemplé les dieux abhorrés. Le charisme d'Oiseau est tel que les humains qu'il a rassemblés sous sa coupe le voient comme une figure divine et feraient n'importe quoi pour le servir. De son côté, il considère ses fidèles comme des animaux domestiques qui périront après les autres pour que son plan puisse s'accomplir. Ce que veut Oiseau, c'est être

l'artisan de la fin du monde. L'existence des mortels est terne et sans lumière, et par conséquent la sienne est d'une totale futilité. À travers le Chœur, il souille la nature même de l'âme humaine pour la rapprocher de la seule vérité qui existe : la mort.

Oiseau souhaite priver le soi-disant « dieu unique » de ses adorateurs, en les cooptant à son service à leur insu. Bien que cette divinité étrangère ne manque pas de facettes intéressantes, elle n'en demeure pas moins un dieu aussi haïssable que les autres pour le Premier Homme. Ironie qui lui échappe complètement, la noirceur de l'Unique est solidement ancrée dans l'âme d'Oiseau. La nature du dieu du Soleil Noir est telle qu'il aspire à ce que tout disparaisse, y compris ceux qui le vénèrent, ou le servent malgré eux. Peu importe comment, peu importent les revers, ou les illusions nourries par les agents du dieu ténébreux, tout doit sombrer dans l'obscurité sans fin. Le marasme qui se répand à travers les Royaumes divisés finira par dépasser ses frontières, comme Oiseau et l'Unique le veulent. Un jour, s'il vit assez longtemps, le ménestrel découvrira peut-être qu'en fin de compte, sa vie avait encore moins d'importance qu'il ne le pensait : il n'a jamais cessé d'être un instrument, destiné à être jeté après usage.

ALANNAS AL NASÎR

Le Khalishaa actuel est certainement l'un des hommes les plus calculateurs qui soit et même après des années de règne, il arrive que le Conseil des Douze soit encore surpris par ses raisonnements complexes. S'il nourrissait des ambitions militaires et s'intéressait à l'art de la guerre, Alannas serait certainement un stratège hors pair, mais il n'a guère le goût du combat ou de la stratégie. Conscient de ses lacunes, le souverain du Khalistan a décidé de laisser les spécialistes de ce genre de choses prendre en charge la défense de sa nation, et il a incité le Conseil à s'occuper d'autres aspects de la situation : préparer le pays dans l'optique où les forces alliées de Lux et Babel finiraient par avoir l'avantage. La prédisposition d'Alannas à recourir avant tout à des moyens détournés, ou des plans tortueux, le rend particulièrement difficile à cerner. Ni son épouse ni ses enfants ne peuvent prétendre en savoir plus sur lui que le Conseil, ou la garde du palais. Pour ses détracteurs, le Khalishaa incarne tous les travers des Fakhari, car il dissimule ses intentions derrière de belles paroles et son émotivité n'est que façade. Il faut d'ailleurs reconnaître qu'Alannas tire une satisfaction réelle à se montrer plus malin que ses interlocuteurs et il éprouve un plaisir presque enfantin lorsqu'il parvient à manipuler quelqu'un. Ce qu'il obtient sur un plan concret passe bien après la simple satisfaction de la victoire. Reste à savoir si le peuple verra encore dans son souverain un symbole national digne d'être suivi lorsque les dévots du Soleil Noir se presseront sur les frontières du Khalistan.

Le Chœur des Âmes noires

Cette société secrète existe depuis une quarantaine d'années. Elle accueille nihilistes et débauchés, leur offrant des plaisirs pervers, encourageant surtout leur fascination pour la mort. Le Chœur est responsable de la fin de la lignée royale. Ses agents au palais ont provoqué la mort par noyade d'Hiden et Kairie. Ils ont également causé la fausse couche fatale de la reine Aya et tué Odric avant de le défenestrer. D'autres membres du Chœur ont quant à eux éliminé les potentiels bâtards royaux. Toutes ces actions sont coordonnées par le fondateur du groupe, inconnu en dehors du cercle intérieur de l'organisation.

Le requiem silencieux

Une fois par mois, le Chœur des Âmes Noires se réunit en secret dans les sous-sols d'un vieux temple druidique en ruine, près d'Andenn. Menés par Oiseau, qui reste dissimulé dans l'ombre, les conspirateurs entonnent un étrange chant qu'ils sont les seuls à entendre, mais qui influence les âmes à des kilomètres à la ronde. Ce chant magique amplifie les sentiments dépressifs ou suicidaires ainsi que la peur. Pire encore, ceux qui y sont régulièrement exposés souillent sans s'en apercevoir les gens qu'ils côtoient régulièrement. De proche en proche, le requiem silencieux s'est étendu à l'ensemble des treize royaumes. Les conspirateurs eux-mêmes sont complètement sous son emprise, mais n'en ont cure. Ils restent en effet attachés à accomplir les objectifs de leur maître caché.

De sombres manigances

Le Chœur perçoit le Culte du Soleil Noir comme un danger réel, mais il a bien compris que la véritable nature de cette foi était destructrice. Le Chœur a donc entrepris d'infiltrer le Culte dans plusieurs royaumes, en ordonnant à quelques agents de se laisser convertir, dans l'espoir de se servir des fidèles du Soleil Noir à leur insu. L'occasion n'est pas encore venue de savoir si ces visées porteront leurs fruits, mais il est possible que le Culte connaisse quelques surprises si d'aventure certains de ses membres cétons se montraient trop zélés dans leurs funestes ambitions. Le triumvirat qui mène le Culte veut fonder une théocratie prête à accueillir la venue de l'Unique, tandis que le Chœur aspire à ce que les Royaumes divisés s'enfoncent encore davantage dans le chaos.

INSAF DE BARZAKH

Issue d'une longue lignée de géographes, Insaf est une des rares Ombres de la Cité interdite à vouloir s'aventurer dans le monde extérieur, comme la plupart de ses ancêtres l'ont fait avant elle. Dans sa famille, chaque génération voit apparaître un volontaire qui quitte Barzakh, pour parcourir le monde. La tradition familiale veut que ce long voyage dure dix ans, à l'issue desquels l'Ombre s'en retourne chez elle et ajoute ses découvertes à celles de ses prédecesseurs. Évidemment, les Terres Sauvages ne portant pas leur nom par hasard, il arrive assez souvent qu'un des voyageurs ne rentre pas chez lui...

Lorsqu'elle a quitté Barzakh il y a sept ans, Insaf était accompagnée de quatre autres femmes, des Sans-Visages vouées à la protéger. Il ne reste désormais que la silencieuse Rafika, une quadragénaire taciturne, mais prête à mourir pour Insaf à tout instant. L'Ombre est donc assez souvent amenée à recruter de manière temporaire des gardes du corps, ou à se joindre à une caravane. Elle peut cependant gagner de l'argent sans trop de difficultés, car elle possède de solides connaissances en matière d'herbes médicinales et se trouve être surtout une linguiste accomplie qui parle et lit couramment plus d'une demi-douzaine de langues.

Insaf ne se présente pas comme une des Ombres de Barzakh, sauf dans les endroits où ce statut est respecté. Le reste du temps, son masque reste caché dans ses affaires. Elle éprouve certaines réticences à parler à voix haute ou à montrer son visage, car elle est née dans une cité où chacun dissimule ses traits et ne s'exprime que par murmures. Cependant, elle n'a rien d'une femme timide et craintive, bien au contraire. De nature curieuse et ouverte d'esprit, elle a également glané au cours de ses voyages un certain nombre de connaissances hétéroclites, dans les domaines les plus divers.

On peut rencontrer Insaf dans n'importe quel relai sur la route, mais elle est également intéressée par les monuments, les bâtiments et les sites remarquables. On pourrait donc aussi bien la croiser près d'un palais avhoraeen que dans les ruines d'une cité oubliée de la Frontière. Rafika, quant à elle, n'est jamais éloignée de plus d'une dizaine de pas de sa protégée et cache sous ses vêtements un assortiment de poignards, dagues de jets et garrots d'étrangleur, en plus de l'épée qu'elle porte ostensiblement à la ceinture.

TAERHONIS

Depuis aussi loin qu'elle s'en souvienne, Taerhonis a toujours douté d'elle-même et a toujours eu peur. De toute sa vie, la jeune fille n'a jamais dormi tranquille une seule nuit. Toujours, toujours, les cauchemars sur la fin cataclysmique de Babel ont pris d'assaut ses songes. L'hécatombe a pris bien des formes, et elle s'est répétée à l'infini d'une nuit à

l'autre. Dans chacun de ses rêves, Taerhonis se voyait elle-même, responsable de la fin de tout ce qu'elle connaissait.

Cette peur omniprésente est devenue terreur lorsque la maladie a entrepris de ronger sa mère, la reine Béhirinis. Taerhonis a vu cette femme impressionnante, cette mère intimidante, lentement réduite à l'impuissance et à une douloreuse impotence. La fin de Béhirinis fut une délivrance pour la reine, et le début d'une longue plongée dans les ténèbres pour sa fille.

De tout l'entourage de la précédente souveraine, seul le patient Severus Quirinus a su trouver les mots qui ont, un temps, rassuré Taerhonis sur ses capacités. Personnage respecté à la cour, le prêtre venu de Lux n'a fait que gagner en influence au cours de l'enfance de la princesse et si elle ne l'a jamais apprécié, elle a toujours respecté l'assurance inébranlable de cet homme, bien plus sobre que l'autoritaire et impétueuse Behirinis.

Écouter les conseils de Quirinus semblait apaiser quelque peu les cauchemars de la jeune reine, et cette seule raison la fit se sentir redevable envers le prêtre de l'Unique. L'impressionnante épée qui lui fut offerte au nom de l'empereur luxéen lui donna un surcroit d'assurance, car les pouvoirs de l'arme qui paraissait faite pour elle étaient indéniables et, une fois de plus, l'intensité et la fréquence de ses cauchemars s'amenuisèrent. Comme si l'Unique étendait sa protection sur elle. Ainsi, Taerhonis en vint sérieusement à considérer que le dieu du Soleil Noir offrait des bénédictions que les derniers prêtres de son peuple étaient bien en peine d'égaler.

Mais lorsque la jeune reine entendit dire que les Amuzazels avaient prophétisé qu'elle causerait la perte du royaume, la peur revint brutalement. Et cette peur provoqua une réaction impitoyable, qui balaya du jour au lendemain les traditions babelites, et fit du Soleil Noir la seule croyance du royaume.

Alors, les cauchemars disparurent, pendant un temps. Jusqu'à ce qu'une remarque innocente, lancée par un courtisan à l'issue d'une partie de chasse au bord du fleuve, saisisse Taerhonis. Et si tout cela n'était qu'un piège terrifiant, dressé depuis longtemps dans l'unique but de la capturer ? Que se passerait-il si la reine de Babel essayait d'exercer vraiment le pouvoir, sans tenir compte des souhaits du Culte par exemple ?

Elle fit alors une expérience, en ordonnant la création de la Garde Pourpre qui ne rend compte qu'à elle, et le résultat fut édifiant : les cauchemars sont revenus. L'Unique, ou son grand prêtre, veut fermement tenir en main le destin de la souveraine et, à travers elle, le destin de Babel.

Alors, Taerhonis tergiverse. On la presse de soumettre Uruk et de faire crucifier le commandeur Khep, mais elle se contente de toiser sa cour sans dire un mot. On la supplie d'autoriser les dévots de l'Unique à traquer et persécuter les païens attachés aux anciennes croyances, mais elle se contente de rappeler que c'est elle, et elle seule, qui dirige le royaume. Elle sait bien qu'elle ne pourra bientôt plus retarder l'inévitable. Le Culte et ses partisans trouveront un moyen de la soumettre à leur volonté. Quitte à provoquer une crise pour justifier de nouveaux massacres.

Et chaque jour, depuis la fenêtre de sa chambre, la reine de Sabaah voit se dresser la grande tour édifiée par les fidèles de l'Unique. Chaque jour, les travaux progressent et il ne fait nul doute que l'édifice sera bientôt achevé.

Taerhonis ne peut s'empêcher de songer que jamais, dans aucun de ses cauchemars cataclysmiques, cette tour dédiée à l'Unique n'est apparue. Jamais. Comme si on avait voulu la lui cacher. Comme si son rôle était plus que symbolique.

C'était donc bien un piège.

KHEP

Sous ses airs d'officier imperturbable, le commandeur d'Uruk ne manque pas de contradictions. Ses partisans savent déjà que ses colères sont aussi rares que dévastatrices, puisqu'il a ordonné le massacre de tous les fidèles connus du Soleil Noir dans sa cité, lorsqu'il a appris que la reine Taerhonis avait fait de cette foi la seule religion du royaume, et qu'elle avait purgé Sabaah des Amuzazels. Mais ils sont peu nombreux à connaître une autre facette de Khep. Celle du père aimant, même si les enfants qu'il a protégés pendant plusieurs années n'étaient pas les siens. Ces jumeaux aux cheveux d'or blanc sont repartis pour Lux, appelés par une destinée difficile, dont ils ont parlé avec Khep avant de le quitter. Désormais, le commandeur se sent bien seul, à plus d'un titre. Non seulement ses deux protégés sont partis, mais il sait qu'un jour ou l'autre, Taerhonis ordonnera à ses soldats de marcher sur Uruk. Il ne fait aucun doute que les fanatiques de la Garde Noire seront du nombre, désireux de venger leurs coreligionnaires tués par Khep et ses hommes. Même si la reine ordonne simplement qu'Uruk soit prise et réintègre le giron de Babel, Khep sait que les dévots de l'Unique feront leur possible pour passer tout le monde, hommes, femmes et enfants, par les armes.

Le commandeur et son état-major font de leur mieux pour préparer la cité au siège à venir. Leur seul espoir, c'est que l'exemple d'Uruk incite d'autres villes à rejeter l'autorité de la reine et à proclamer leur indépendance. Plus précisément, Khep croit que depuis la conversion officielle de la reine,

les efforts redoublés du Culte pour convertir l'ensemble du royaume vont provoquer la multiplication d'incidents meurtriers, qui finiront par atteindre l'ampleur de la purge des Amuzazels. Les Babelites refuseront certainement de suivre un dieu aussi avide de sang, dont les dévots ne sont qu'intolérance et cruauté.

Pour l'instant, si des informations, de l'argent et parfois des hommes viennent renforcer la position d'Uruk, l'état-major de la cité rebelle attend toujours des actes de soulèvements, de rébellion, qui tardent à venir. Certains, déjà, commencent à murmurer que si le Culte ne cause pas suffisamment d'atrocités pour s'attirer l'hostilité de toute la population du royaume, il faudrait peut-être provoquer les fanatiques afin qu'ils commettent quelques horreurs... ou se faire passer pour eux et tuer quelques notables bien choisis. Khep se refuse à envisager de telles extrémités... pour l'instant. Il veut encore croire dans la grandeur de son peuple, ainsi qu'en l'espoir qu'incarne ses protégés partis pour Lux. Mais pourra-t-il le faire, et défendre Uruk, assez longtemps? Khep a ordonné qu'on exhume les textes et vestiges des anciens dieux babelites disparus. Dans la cité rebelle, quelques prêtres autoproposés tentent de ressusciter les cultes oubliés. Souvent, malgré les assurances de ses enfants adoptifs, Khep se demande si tous ces nouveaux croyants ne sont pas tout simplement en train de perdre leur temps en s'adressant à des dieux morts.

SEVERUS QUIRINUS

Severus est un homme qui porte bien son nom, car il ne se départ jamais d'une attitude austère et digne, presque intimidante. Son visage d'ascète ridé par l'âge et ses yeux gris acier renforcent cette impression. Pourtant, la voix du prêcheur est mélodieuse et il est nanti d'un sens de l'humour tranquillement ironique. À l'encontre de la majorité de ses confrères, il n'est ni obséquieux ni exalté, mais se présente simplement comme le détenteur serein d'une autorité morale et spirituelle indéniable. Dix-sept années d'efforts à la cour de Sabaah lui ont permis d'en connaître tous les ressorts, et de devenir incontournable dans les affaires du royaume de Babel. Son plus beau coup est bien évidemment la conversion de la reine Taerhonis, mais dans le secret de ses pensées, Severus reste inquiet. Il faut dire qu'il a survécu à six tentatives d'assassinat depuis son arrivée à Sabaah. Il connaît une partie de ses ennemis dans l'entourage de la jeune reine, et son réseau d'espions s'efforce de repérer les agents du commandeur Khep, sa nouvelle némésis. Cependant, Severus est persuadé qu'au moins un des assassins lui a été envoyé par ses propres coreligionnaires. Son succès, qui est en passe de faire tomber une nation majeure dans le giron de l'Empire et du Culte, n'a pas manqué de lui attirer la jalouse de ses confrères et rivaux.

Sa réussite à Sabaah est également plus ambiguë qu'il n'y paraît. Tout d'abord, Taerhonis se révèle plus imprévisible qu'il ne le pensait et elle fait parfois exprès de prendre des décisions qui humilient le grand prêtre. Par ailleurs, il y a la cité d'Uruk et ses rebelles païens, qui ont certainement des alliés à la cour. Le grand prêtre est persuadé que l'Unique veillera sur lui, comme il l'a toujours fait. Mais il est aussi conscient que son dieu est tout sauf bienveillant et que le Culte a toujours besoin de martyrs. Surtout des martyrs célèbres ou influents. Comme un grand prêtre, par exemple... Il s'efforce donc de consolider ses alliances avec les Babelites nouvellement convertis. Severus n'aspire pas à s'affranchir de l'autorité lointaine du conseil des Cinq, mais il sait que sa longévité et sa réussite dépendent pour beaucoup du renforcement de son pouvoir à Babel.

BAPHITIS

Cela fait longtemps, déjà, que l'esprit de Saargon, maître suprême de Saeth, n'est plus que ruines. Au point que le souverain du peuple pâle n'est même pas certain par moments qu'il a bien eu une fille aux yeux aussi violets que les siens. Peut-être que Baphitis n'est qu'une sorte de fantasme après tout, produit de son esprit délabré. Peut-être est-elle au contraire tout à fait réelle, qui se prépare à le renverser en menant une rébellion contre l'ordre établi par Uradesta. À moins que tout cela ne soit qu'un songe, la manifestation de ses peurs, de ses craintes, un dernier sursaut de révolte alors qu'il se jette dans les bras du néant et entraîne son peuple dans sa chute. Peut-être enfin que la rébellion naissante est bien réelle, mais que Saargon se représente les insaisissables renégats à travers une figure emblématique, sorte d'ennemi personnel de son invention ?

En vérité, cela n'a aucune importance. Ce qui importe vraiment, c'est que les murmures insanes de Saargon résonnent dans ses appartements. Qu'il est entouré de gens qui les entendent, et qui les répètent. À eux seuls, ces murmures qui se répandent ont une puissance terrifiante : la puissance d'une idée, d'un espoir trop longtemps étouffé qui demande avec force d'apparaître au grand jour. L'espoir pour les misérables de devenir puissants, et pour les puissants qui sauront accompagner le changement de donner enfin un sens à leur vaine existence. À travers la conquête, et la gloire, au-delà des frontières de Saeth. Une idée d'autant plus dangereuse qu'elle est à la fois insaisissable et terriblement séduisante.

Mais peut-être, aussi, qu'au pied des tours noires de Dhaar, une foule est bien rassemblée devant le tombeau d'Uradesta. Une foule qui écoute avec respect une femme aux yeux d'améthyste. Une femme à l'esprit acéré et au cœur maîtrisé qui sait que son heure sonnera bientôt. Et qui sourit, de son étrange sourire.

MOKONZO

La tribu d'origine du vieux chamane est celle de Siaashin, le serpent-qui-rampe-sous-la-surface-des choses. Siaashin est sage, avisé, rusé et prévoyant. Il pressent l'avènement de l'Unique et il a fait de Mokonzo son agent, pour s'y opposer. Le chamane est lié à son esprit tutélaire par un collier constitué de crocs de serpents sacrés. Ces serpents particuliers, seul Mokonzo les voit, car ils sont les émissaires de Siaashin et les guides du chamane. Lorsqu'il rencontre l'un d'eux durant ses voyages, il se laisse mordre, puis, il tue le reptile. Le venin ne lui cause aucun tort, mais renforce les visions durant ses rêves. De morsure en morsure, Mokonzo suit son chemin et ajoute des crocs au collier de Siaashin. Il a constaté que la majorité de ses frères Tuuhls étaient indécis, ou ne partageaient pas ses craintes. Mais ses visions deviennent de plus en plus précises, et il sait désormais que ceux qui l'aideront peut-être viendront du dehors. Étrangers ou natifs de Tuuhle, ils auront vu le monde à l'extérieur de la forêt éternelle. Mokonzo se demande s'il devra lui aussi arpenter ces étendues hostiles, pleines de mystères et de dangers. Dans tous les cas, il espère que ceux qu'il doit rencontrer l'aideront, et deviendront ses amis, car ils ont bien des choses à partager, et bien des choses à accomplir. Dans ses rêves, il ne voit pas encore leurs visages, mais il sait que lorsqu'il croisera leur chemin, il les reconnaîtra.

KOUADIO, ROI DE KILIMA

Impressionnant colosse, Kouadio règne au moins autant par son intelligence que par ses muscles. Depuis son plus jeune âge, il nourrit de grandes ambitions pour son royaume et il a passé sa vie à se préparer à devenir le souverain d'une nation conquérante. Il n'hésite pas à mener ses guerriers à la bataille, et il sait jouer à merveille de son charisme et de sa puissante voix. Au combat, le roi des Kilima affronte ses ennemis avec une lance qu'il affirme avoir façonnée grâce aux dons des monts Jumeaux : la hampe serait faite d'une branche vivante prise sur un arbre au sommet de l'un de ces monts, le fer serait issu de la plus profonde galerie au cœur de l'autre. Plusieurs guerriers affirment que la lance du roi se couvre de feuilles éphémères lorsqu'il tue un ennemi avec elle.

La personnalité autoritaire de Kouadio lui a néanmoins causé quelques problèmes. Sa jeune épouse Nihahsah, plusieurs membres de sa cour et la majorité des chefs de tribus soumises aux Kilima le détestent cordialement. La plupart évitent d'affronter verbalement leur souverain, ce qui n'a jamais empêché Nihahsah de le défier en public. Le fait qu'elle soit également l'une des deux chamanes majeures des Kilima la protège de toutes représailles. Dans son dos, les ennemis de Kouadio disent qu'il ne saurait faire un bon roi, puisqu'il ne parvient même pas à tenir son couple.

Cependant, en dehors de la cour royale, la quasi-totalité des Kilima est très satisfaite de celui qui leur a apporté richesse, puissance et fierté.

BASUNGA DES CHAÎNES

L'un des principaux marchands d'esclaves d'Ool, Basunga est un homme cynique qui n'apprécie que deux choses : l'or et les élixirs impies de Saeth. On le rencontre généralement sur le marché aux esclaves de Vamba, confortablement installé dans un palanquin, depuis lequel il promène son regard languide sur sa marchandise et sur sa clientèle. Un geste infime de la main, un froncement de sourcils, un plissement des fines lèvres de son visage anguleux suffisent à ses gardes du corps et ses serviteurs personnels pour comprendre ce qu'il exige et s'exécuter aussitôt. Basunga est d'une avidité incroyable et il est prêt à abandonner ses employés ou à réduire en esclavage ses meilleurs clients si cela peut faire sa fortune. Malheur à celui qui le défie ou lui déplaît : il sera bientôt attaqué et enlevé par un groupe d'hommes de main qui l'amèneront tout droit aux enclos de l'esclavagiste.

L'avidité de Basunga et sa dépendance aux drogues liquides de Saeth le mettent aussi dans une position très périlleuse. Comme tous ses concitoyens, il prend garde à ne pas déplaire à Maître-Vamba, le Sorcier qui contrôle la ville. Cependant, les besoins en or et en drogue du marchand d'esclaves sont tels qu'il a accepté il y a trois ans de servir d'espion à Maître Bodoon, un autre des Neuf Sorciers. Basunga suppose que son employeur ne souhaite pas attirer l'attention en employant ses pouvoirs magiques dans la cité de son rival, à moins que cela lui soit tout simplement impossible. Toujours est-il que l'esclavagiste a pour mission d'accumuler autant d'informations que possible sur les sujets les plus divers : les rumeurs concernant les principaux notables de Vamba, les esclaves qui sortent du lot et leurs acheteurs, les sources de mécontentement dans la population et surtout, les activités de la mystérieuse secte des assassins de Vamba. Basunga a peur que l'on finisse par découvrir la vérité, ou que son employeur lui demande quelque chose qu'il ne parviendrait pas à accomplir. Et il sait que tôt ou tard, sa mission prendra une tournure détestable. Reste à savoir s'il périra des mains de Maître Vamba, de Maître Bodoon, ou des tueurs à gages que l'on surnomme « la Mort émeraude »...

ULDIN LE VENT D'ACIER

Alors qu'il n'était qu'un jeune garçon, Uldin fut capturé lors d'une expédition punitive de l'Empire du Soleil Noir. Et même si les légionnaires furent rapidement poursuivis, encerclés et exterminés par plusieurs clans de la Horde, les

quelques jours humiliants passés avec un collier d'esclave autour du cou, à marcher sous le fouet vers la servitude ou la mort, sont restés gravés dans la mémoire du garçon. Vingt ans plus tard, Uldin fait toujours de la défaite de l'Empire son obsession personnelle, mais il sait aussi qu'il risque d'être emporté par son désir de vengeance, s'il ne le réprime pas fermement. Le principal problème du Vent d'Acier est que son peuple déteste aussi l'Empire et qu'il lui faut donc à la fois lutter contre son propre désir et contre celui des siens. Fédérer l'ensemble de la Horde reste pour l'instant une étape indispensable de son plan et un excellent moyen de maintenir sa soif de vengeance sous contrôle.

En tant que chef, le jeune Tarkhan est très apprécié, car il est intrépide et il a l'humour facile. Il sait également apprécier les joies simples de l'existence et inciter les autres à faire de même. Célibataire, le jeune guerrier a plusieurs concubines, lesquelles sont toutes des captives issues d'autres peuples. Il les traite cependant avec courtoisie et écoute attentivement tout ce qu'elles racontent sur leurs vies avant la captivité. De même, il prend régulièrement conseil auprès des Daishids étrangers adoptés par son clan.

Uldin ne sait pas encore très bien à quoi pourrait ressembler la nation dont il rêve, mais il espère secrètement trouver l'inspiration auprès de ses conseillers étrangers et de ses concubines. Cependant, la plupart du temps, son sourire facile cache un constat plutôt sombre : le Vent d'Acier se doute bien que même si son rêve devient réalité, il passera le reste de ses jours à cheval, car briser puis conquérir l'Empire du Soleil Noir demandera énormément de temps et d'efforts.

NERO CRASSUS PRIMUS

Dès ses premières années, Nero fut méprisé et moqué par toute la cour impériale, car il avait une certaine propension à l'embonpoint. Il était loin de posséder le fier profil des empereurs passés et des grands personnages de l'histoire, dont les traits anguleux et les corps secs faisaient la gloire de l'austère piété et du sobre apparat de la foi en l'Unique. La débauche n'arrangea pas cela et on en vint rapidement à le considérer comme un obèse tyranique, dont la seule qualité était d'être fils d'Empereur.

Aussi, personne ne prit au sérieux les efforts qu'il accomplissait péniblement afin d'acquérir les bases de l'art du combat. Chacun n'y voyait qu'une lubie, un caprice d'autant plus stérile que le prince continuait à boire et manger sans compter. De même, on considéra que son admission dans le clergé du Soleil Noir n'était qu'une faveur demandée au Culte par son père. C'était sans compter les Cinq. Eux seuls avaient jugé de l'ambition et de la rancœur qui animaient Nero.

Nero fut ainsi sous-estimé par la quasi-totalité de la noblesse luxéenne, quand ses détracteurs n'écrivaient pas sur lui de mordantes chansons. Critiquer, mépriser le jeune prince bedonnant comptait parmi les nombreux jeux de cour auxquels on se livrait dans le palais impérial. Pendant ce temps, Nero continuait entre deux banquets à s'essouffler dans les salles d'armes et à veiller des nuits entières devant l'autel de l'Unique.

La faveur du Soleil Noir se manifesta lorsque le père de Nero, dans sa folie, se persuada qu'il était immortel et ordonna la mise à mort de tous ses enfants mâles. Non seulement son obésité lui permit de réchapper au poison, mal dosé, dont il aurait dû être victime, mais il se retrouva aussi le seul prétendant possible au trône.

En quelques instants, le prince comprit que son destin venait de lui être révélé. Il prit la tête d'une centaine de guerriers de la Main Noire et ils se lancèrent à l'assaut du trône. Il tua de ses propres mains son père dément. Lux découvrit alors que cet homme ventripotent, que tous avaient dénigré, était un guerrier compétent, un meneur capable et un prêtre béni par les faveurs de l'Unique, activement soutenu par le Culte.

Désormais, l'Empire et le Culte agissent de concert pour que la vérité de l'Unique se répande à travers les Terres Sauvages, et les Luxéens sont chaque jour plus nombreux à croire que Nero sera le dernier, et le plus grand, des souverains de l'histoire. Le maître du monde, oint par le seul véritable Dieu en personne, lorsque viendra son avènement.

Sur son trône, l'Empereur scrute de ses petits yeux emplis de malice, de ruse et de ferveur ses vassaux, qui se pressent pour le servir comme ils se pressaient autrefois pour le moquer. De plus en plus souvent, il lui arrive de croire que l'Unique n'a besoin que d'un seul bras droit, et que le temps du conseil des Cinq est révolu. Mais il se garde bien, pour l'instant, de révéler cette pensée. Les Cinq sont les grands prêtres du Culte et les intercesseurs du peuple auprès de l'Unique. Tant qu'ils jouiront de Sa faveur, Nero ne fera rien contre eux, car son Dieu leur trouve encore une certaine utilité. Mais, à l'instant même où l'Unique se détournera d'eux, Nero saura qu'à nouveau, l'heure de prendre son destin en main aura sonné. Alors, il offrira les Cinq à son Dieu et, lorsque l'Unique se manifestera enfin dans toute sa gloire révélée, personne ne passera avant l'Empereur qui sera le premier à se prosterner pour l'accueillir.

NONA CATILINA ET LUCIUS CAMILLUS

À première vue, nul ne penserait que ces jumeaux sont des Luxéens, avec leurs yeux saphir et leurs cheveux ivoirins. Il faut dire que jusqu'à leur adolescence, ils ressemblaient aux autres membres de la puissante famille Domitius, aux cheveux noirs et aux yeux bruns.

Ce changement d'apparence pour le moins étrange eut lieu il y a six ans, dans des circonstances très particulières. Enfants, les jumeaux accompagnaient leurs parents en ambassade à Babel. Les diplomates impériaux venaient rendre hommage à la toute jeune reine Taerhonis, à peine couronnée. Au cours de ce séjour, les parents des jumeaux descendirent avec leur progéniture le magnifique fleuve Siirh, à bord d'une barge spécialement affrétée. Protégés par quelques légionnaires, ils devaient se rendre à Uruk, pour tenter de sonder l'ombrageux commandeur Khep et trouver, si possible, un terrain d'entente avec lui.

Malheureusement, deux créatures de taille prodigieuse s'attaquèrent à la barge dès la tombée de la nuit et la renversèrent. Les parents périrent dans les eaux ainsi que plusieurs de leurs légionnaires.

Le lendemain matin, à l'aube, des paysans d'Uruk découvrirent sur les rives du Siirh les corps de Nona et Lucius, tous deux miraculeusement rescapés de l'attaque. À côté d'eux gisaient, morts, un poisson argenté aussi rare que sacré et une étrange créature à la tête de chevreau et au puissant corps d'anguille. Les cheveux et les yeux des enfants avaient totalement changé. Cependant, les paysans durent s'interroger quand ils virent que les deux légionnaires survivants envisageaient de massacrer les enfants évanouis. « La malédiction des Castus », murmuraient les deux hommes, en rassemblant leur courage pour abattre leurs glaives sur des victimes sans défense. Les deux guerriers luxéens, contraints de massacrer les paysans qui s'opposaient à eux, furent soudain tués par une pluie de flèches. Le commandant Khep, à la tête d'une patrouille, venait de sauver les derniers paysans ainsi que les jumeaux aux cheveux pâles.

Lorsqu'ils revinrent à eux, les enfants acceptèrent avec un certain fatalisme ce changement radical qui leur interdisait à tout jamais de revenir à Lux. Il semblait donc que, plusieurs générations auparavant, les Domitius avaient mélangé leur sang avec celui de la lignée proscrite, probablement à l'insu de la puissante famille comptant parmi les Dix. Nona et Lucius ignoraient tout de ces anciennes transgressions, mais ils savaient qu'on les mettrait à mort s'ils apparaissaient au grand jour.

Pendant cinq ans, Khep les éleva comme ses propres enfants, et parvint à dissimuler leur survie au grand prêtre Severus Quirinus, à Sabaah. On se contenta de dire que la barge avait coulé, et qu'il n'y avait aucun survivant.

Lorsque Khep découvrit que la reine Taerhonis venait de faire du Soleil Noir la religion officielle du royaume, il entra dans une grande colère, mais les jumeaux vinrent à lui. À l'abri des oreilles indiscrettes, ils eurent une longue et difficile discussion.

Alors, Nona et Lucius se mirent en route, avec la bénédiction de leur père adoptif. Khep leur fournit les moyens de rejoindre Lux, le dernier endroit au monde où les jumeaux auraient voulu se rendre, mais où le destin les attendait.

Depuis près d'un an, ils vivent dans la clandestinité, au cœur de l'Empire. Ils ont pris la tête du seul mouvement luxéen opposé au Soleil Noir ainsi qu'à Nero Crassus Primus, la Lux Aeterna. Leurs nouveaux amis s'organisent pour les dissimuler et jusqu'à présent, le Culte malgré tous ses efforts n'a même pas réussi à découvrir leur existence.

Nona et Lucius entretiennent l'espoir auprès des rebelles de Lux. Qui plus est, depuis leur transformation, les jumeaux ont progressivement développé d'étranges pouvoirs. À leur annulaire, ils arborent de curieux anneaux, qui semblent faits d'un verre incassable. Les rebelles de Lux Aeterna ignorent bien des choses, car ils vivent dans un empire où la connaissance est expurgée et censurée. Ainsi, ils ne peuvent comprendre que la fontaine gravée dans l'anneau de Nona honore la déesse babelite disparue Asa, alors que le poison qui orne l'anneau de son frère célèbre la mémoire d'Aya, sa jumelle.

AMELIA GIESPOLEMIS

Si ses admirateurs, comme ses détracteurs, la connaissent surtout comme la jeune étudiante en médecine talentueuse et l'actrice qui se faisait passer pour un homme, ils n'ont aucune idée de la personne à laquelle ils ont affaire en réalité. Amelia est une idéaliste qui voit bien plus loin que le sort des femmes de la Tégée. Ce qu'elle espère, c'est qu'avec la mobilisation de ses concitoyennes, toutes les injustices devenues banales dans le quotidien de la République apparaîtront au grand jour et interpellent le peuple. Elle ne se contente pas de défendre l'égalité des femmes, mais cherche aussi à améliorer le sort des plus modestes, en incitant les élus à transformer la nation. Sa force de conviction joue pour beaucoup dans les orientations récentes des Électionnistes. Les femmes du mouvement ne se perçoivent plus comme en antagonisme avec le reste de la société, mais comme les pionnières, l'avant-garde qui parviendra à initier de profonds changements dans la République. Ce changement d'attitude les a rapprochées de plusieurs groupuscules souhaitant mettre un terme aux priviléges que l'argent permet aux élites républicaines. Amelia ne se voit pas comme une révolutionnaire, mais elle est bel et bien en train de devenir l'égérie d'un mouvement qui pourrait vouloir imposer des changements radicaux à la société tégéenne. Dans leur suffisance, la plupart des élus locaux et des Sénateurs pourraient quant à eux vouloir frapper un coup décisif si les Électionnistes gagnaient trop d'influence à leur goût. Ce faisant, ils risqueraient néanmoins de provoquer une véritable flambée de violence contestataire.

L'ASCENSION

Lorsqu'un Élu a atteint l'Accord et découvert la véritable nature de son « dieu », il est en mesure de se mesurer à lui et de l'éradiquer pour absorber son pouvoir dans son Éclat. Malheureusement, lors de cette confrontation, le protodieu est en mesure d'oblitérer l'esprit et l'âme de l'Élu (ainsi que son Éclat qu'il absorbe) pour s'incarner dans son corps et fouler librement les Terres Sauvages. Dans un cas comme dans l'autre, on appelle cela l'*Ascension*.

SYSTÈME DE L'ASCENSION

Pour tenter l'Ascension, l'Élu doit avoir atteint l'Accord. Ce processus ne prend qu'une minute et le résultat est instantané. Pour l'Élu, cependant, le temps semble beaucoup plus long et l'affrontement spirituel qui l'oppose à son dieu est éreintant.

L'Élu doit obtenir plus de réussites que son dieu sur un jet de Volonté + Éclats (en ajoutant un nombre de dés de bonus égal à la moitié des dés présents dans sa Jauge d'Humanité, lesquels ne sont pas dépensés) en opposition avec sa divinité qui jette 5D + un nombre de dés de bonus égal au nombre de Faveurs majeures de l'Élu et un nombre de relances égal à la moitié du nombre de Faveurs mineures de l'Élu (que la Jauge de Divinité soit pleine ou vide ne change rien). Il est impossible de dépenser de dés de Réserve ou de Jauge sur ce jet et aucun malus ne s'applique (ni ceux des Blessures ni ceux d'un éventuel déséquilibre, par exemple). La difficulté est de 7 pour les deux jets (si ni l'Élu ni son dieu n'obtiennent de réussite, on refait un nouveau jet en opposition).

En cas de victoire de l'Élu

L'Éclat de l'Élu absorbe les Essences de la protodivinité et la remplace. Son apparence peut alors changer radicalement, à la discrétion de son Élu. Le cas échéant, cette transformation est immédiate.

L'Élu peut répartir immédiatement 2D dans ses caractéristiques (toujours avec un maximum de 5) et cinq niveaux dans ses compétences (il est toujours limité au niveau Légende). En outre, le maximum de chacune de ses Réserves augmente de +2D.

Ses Jauges fusionnent pour ne devenir qu'une seule Jauge d'Humanité capable de contenir 24 dés (ces dés peuvent être utilisés aussi bien comme des dés d'Humanité que comme des dés de Divinité). L'Élu ne subit plus de déséquilibre ni l'Emprise de sa divinité. Si sa Jauge d'Humanité tombe à 0D, il ne peut plus utiliser de Faveurs (lesquels deviennent d'ailleurs des « Dons »).

L'Élu a toujours accès aux Dons (Faveurs) et rituels que lui offrait son dieu, par l'intermédiaire de son Éclat, et peut en acheter de nouveaux en respectant les limitations habituelles (mais la difficulté des jets d'Expérience pour les obtenir est réduite de 1). L'Élu peut activer un Don supplémentaire par tour et bénéficier d'un Don supplémentaire actif en même temps. Enfin, l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité pour activer un rituel mineur et 2D d'Humanité pour activer un rituel majeur (il n'a pas accès à d'éventuels rituels légendaires).

Les règles de récupération des dés d'Humanité sont inchangées, mais l'Élu peut, une fois par jour et à tout moment (sans utiliser d'action), réaliser un jet d'Empathie + Éclats Difficile (7) (sans pouvoir utiliser de dés de Réserve ou d'Humanité); chaque réussite lui permet de regagner 1D d'Humanité.

L'Élu peut dépenser 1D d'Humanité pour éliminer une Blessure Légère, 2D d'Humanité pour une Blessure Grave et 4D d'Humanité pour une Blessure Mortelle (la blessure est bien éliminée et non rétrogradée). Ceci ne nécessite aucune action et il peut soigner autant de Blessures qu'il le désire en même temps.

En cas de victoire du dieu

En cas de réussite du protodieu, celui-ci annihile l'esprit de l'Élu et dévore son âme ainsi que son Éclat (l'Élu devient un PNJ). Les Jauges fusionnent pour ne devenir qu'une seule

Jauge de Divinité capable de contenir 24 dés (ces dés peuvent être utilisés aussi bien comme des dés de Divinité que d'Humanité). Il guérit également immédiatement toutes les Blessures dont souffre son réceptacle, éliminant même poisons et maladies. Le dieu incarné ne subit pas de déséquilibre et obéit à ses désirs et ses interdits ; il n'a pas à obéir à un Instinct (et il ne succombe pas à sa propre Emprise).

Le protodieu a accès librement à tous les rituels et Faveurs (qui deviennent des « Priviléges ») qu'il pouvait offrir. Le nombre de Priviléges qu'il peut activer en un seul tour n'est pas limité, pas plus que le nombre de Priviléges actifs dont il peut bénéficier en même temps. L'Éclat étant considéré comme détruit, les capacités et avantages qu'il offrait ne sont pas accessibles au protodieu incarné. Ce dernier peut dépenser 1D de Divinité pour activer un rituel mineur et 2D de Divinité pour activer un rituel majeur (il n'a pas accès à d'éventuels rituels légendaires).

Le protodieu a également accès aux Réserves, selon les mêmes règles, mais l'Instinct ne rentre plus en compte. Le protodieu ne prend pas non plus en compte les éventuels avantage et désavantage de l'Élu.

Le protodieu récupère 2D de Divinité et 2D dans chaque Réserve chaque fois qu'il satisfait l'un de ses désirs. Il récupère également 8D de Divinité et la totalité de ses dés de Réserve à midi ou minuit (selon sa préférence initiale).

Le protodieu a accès à toutes les compétences de l'Élu et possède les mêmes caractéristiques. Il peut cependant répartir immédiatement 5D dans ses caractéristiques (avec un maximum de 6) et dix niveaux dans ses compétences (avec un nouveau niveau maximum après Légende - Déité - qui offre 4D de bonus et 4 relances).

Le protodieu est totalement immunisé aux effets des Essences, rituels et Faveurs liés aux Essences qui le composent (qu'elles soient primaires ou secondaires). Il est également immunisé aux effets des pierres de l'Oubli (et à tout autre effet équivalent). En revanche, les dommages infligés par les Essences opposés à ses deux Essences primaires sont augmentés de moitié avant application des protections, et même doublés s'ils sont infligés par un Élu ayant réalisé son Ascension.

Le protodieu gagne immédiatement un cercle supplémentaire de Blessure de chaque type (Légère, Grave et Mortelle) et ses seuils de Blessures augmentent de 1. En outre, il réduit de 1 le malus dû aux Blessures. Ces avantages sont parfaitement cumulables avec les effets de Priviléges, par exemple.

À midi ou minuit (selon sa préférence initiale), le protodieu peut rétrograder toutes ses Blessures d'un cran. Il peut également dépenser 1D de Divinité pour éliminer une Blessure Légère, 2D de Divinité pour une Blessure Grave et 4D de Divinité pour une Blessure Mortelle (la blessure est bien éliminée et non rétrogradée). Ceci ne nécessite aucune action et il peut soigner autant de Blessures qu'il le désire en même temps.

La forme du protodieu peut être altérée en fonction des Essences primaires qui le composent et sa taille peut augmenter (voire doubler). Cette transformation est immédiate.

Toutes les armes et protections utilisées par le protodieu sont considérées comme des « Éclats » sur lui ou entre ses mains (elles sont donc indestructibles) et il ne peut être désarmé. En outre, elles ne génèrent aucun Handicap de mobilité et le trait Lourd ne s'applique pas. Quant aux dommages de ses armes (ou de ses poings), ils augmentent de 1, tout comme les indices de protection de son équipement.

LES « DIEUX » INCARNÉS

Ces créatures, qu'on les nomme Incarnés, Avatars, Théoclastes, Samarus ou encore Daemon, sont terriblement dangereuses et certaines pourraient déjà s'être incarnées et parcourir les Terres Sauvages.

Elles ont conservé quelque chose de leur Élu qui a en partie façonné leur identité. Elles sont donc intelligentes et parfaitement capables de comprendre le monde dans lequel elles évoluent, leurs desseins étant cependant très divers.

Ce n'est pas parce qu'une protodivinité était « bonne » qu'elle hésitera un seul instant à s'incarner. Leur instinct primaire les pousse à le faire, ne serait-ce que pour se défendre d'une tentative d'Ascension de la part de l'Élu.

Cependant, si un Élu ayant atteint l'Accord meurt, le protodieu peut tenter de s'incarner à cet instant précis. Il lui suffit pour cela de lancer un nombre de dés égal aux dés figurant dans la Jauge de Divinité de l'Élu au moment de sa mort contre une difficulté de 9. En cas de réussite, il réalise son Ascension, déclenchant au passage un nouvel Embrasement bénéficiant des effets cumulés de ses Essences primaires. C'est le seul cas où un nouvel Embrasement se produit (cf. livre de base de GODS, page XXX).



LE NÉANT



ET LES MAUDITS

LE NÉANT ET LES MAUDITS

LE MYTHE

Le Seigneur de l'Oubli et ses Maudits sont représentés différemment parmi les cultures et anciens panthéons dans lesquels ils peuvent apparaître. Quels que soient leurs mythes et leurs histoires, certains panthéons des Terres Sauvages semblent parfois faire mention du Néant, ou du moins de ses serviteurs. Que l'on s'intéresse au mythe des Sept Sacrilèges avhoraeens, à la genèse de l'Empire du Soleil Noir, à la main d'obsidienne d'Uradesta, à celle, noire et aux chairs corrompues de Yharea'rr, à la passion consommée de Vhelya et Valder ou encore à la promesse faite par Enu à Shemaarih pour arracher Nashee au royaume des morts, des éléments récurrents peuvent être observés. Comme une grande histoire, un Mythe Essentiel à large échelle traduit en différents langages. La plupart des panthéons comportent des références à l'influence du Néant et des Maudits permettant aux plus érudits de comprendre que les Anciens Dieux n'ont pas abandonné l'humanité, mais qu'ils ont été manipulés et trahis. C'est de ces personnages et de leurs sombres desseins dont nous allons parler ici, car ils sont à l'origine de la fin du Premier Âge, de l'avènement de la Nuit du Soleil Noir et de l'anéantissement de ceux qui sont devenus des « Anciens Dieux ».

LE NÉANT

Vieillard au regard rassurant, enfant blond aux yeux purs et naïfs, femme plantureuse au regard débordant de confiance, le Néant est représenté sous bien des aspects. Il - ou elle -, est fréquemment figuré(e) sans visage. On le décrit parfois comme imperceptible, comme si, en sa présence, la réalité ne se figeait plus, laissant à l'observateur un souvenir incertain, indescriptible.

Les rares représentations du Seigneur de l'Oubli en font un individu plaisant, inspirant la confiance et satisfaisant les projections de chacun des individus en sa présence. Il demeure néanmoins toujours teinté de mystère, comme si le contexte lui-même se trouvait modifié pour le couvrir partiellement de pénombre. Nul n'a jamais vu le Néant dans son intégralité, en pleine lumière, pas même les Maudits (à l'exception peut-être d'Abeth et, plus sûrement, de Yharea'rr). Une part de lui est toujours dissimulée par les ténèbres. Même en plein jour, sous un soleil de plomb, il apparaîtrait à l'abri d'un arbre ou d'un mur, et serait en partie drapé d'ombre.

Le Néant aura toujours la voix que son interlocuteur désire entendre. Son attitude et ses manières donneront toujours confiance aux individus qui l'entourent. Pourtant le Néant ne s'est jamais manifesté physiquement durant de Deuxième Âge, contrairement au Premier Âge où il susurrerait à l'oreille des divinités corrompues, infestant les panthéons avant de leur porter le coup de grâce avec l'aide de quelques humains, dieux et demi-dieux dissidents et certainement déments.

Bien que les représentations du Néant soient exceptionnelles, il est possible de découvrir cet être étrange sur certaines fresques datant de la fin du Premier Âge (principalement dans les terres de l'Empire du Soleil Noir), pour peu qu'elles aient échappé à la destruction...

La Main Noire, la Preuve

Le Néant, quelle que soit son apparence, est toujours décrit comme cachant sa main gauche. Sur les œuvres picturales, seule sa main droite est représentée. Car la main gauche du Néant est pourrissante, noircie, osseuse, crochue et possède de longs ongles acérés.

Celui qui lui jura fidélité, Adrah, le Prophète, ne fut jamais en mesure de cacher complètement sa Main Noire, stigmate de l'abjection de l'infanticide, et marque irréfutable de sa nature de serviteur mortel du Néant. Les quelques individus soupçonnant la culpabilité originelle du Prophète (comme la Lux Aeterna, cf. page XXX) parlent de « La Preuve ».

Cette Preuve apparaît parfois dans la description d'un Ancien Dieu, le désignant indubitablement comme un serviteur du Néant.

Les Offrandes Maudites et le meurtre des dieux

Présentées comme cadeaux des hommes aux dieux, offerts par cinq rois humains que l'on nomme désormais Akahaasu, ces Offrandes Maudites ont plongé les Anciens Dieux dans un sommeil éternel et finalement mortel.

Les Héros du Rien et la Nuit du Soleil Noir

Pour parvenir à ses sombres fins, le Néant a pu compter sur des alliés et serviteurs, parmi les hommes et les dieux. Certains sont plus connus que d'autres par le rôle qu'ils ont joué au sein de la Grande Destruction.

Kavahiiiris, le Forgeron, donna naissance aux Offrandes, les objets maudits offerts aux Anciens Dieux pour les empoisonner. Meleth, le Messager, envoya ses corbeaux et serpents par-delà les déserts et montagnes des Terres Sauvages pour répandre la parole du Néant. Abeth, la Putain Délicieuse, donna l'ordre à ses adoratrices d'infiltrer les lits des hommes d'influence pendant qu'elle séduisait et distrait les dieux. Ce ne sont que quelques-uns des plus célèbres alliés du Seigneur des Mensonges, car à la vérité, ceux-ci étaient et sont légion.

Les dieux, demi-dieux et humains s'étant alliés au Néant ont vu l'Histoire s'écrire du côté des vainqueurs, et certains d'entre eux sont toujours vivants aujourd'hui, officiant en tant que membres importants du Culte, actifs d'une manière

SON PLUS GRAND MENSONGE

Cette Faveur extrêmement puissante (cf. livre de base de GODS, page XXX) est issue du Néant qui infeste l'Essence des Lunes et peut pervertir les Élus qui l'utilisent.

Oracle, lors de chaque utilisation de cette Faveur, jetez 1d10 : sur un résultat de 6 à 10, rien ne se passe ; sur un résultat de 3 à 5, le Néant prend personnellement conscience de l'existence de l'Élu et sait où il se trouve et ce qu'il fait à cet instant précis ; sur un résultat de 2, le Seigneur de l'Oubli corrompt l'Élu secrètement et lui inflige 1 point de Corruption du Néant (notez-le de votre côté, sans rien en dire au joueur) ; sur un résultat de 1, l'Élu subit 2 points de Corruption du Néant.

Dès que l'Élu cumule 3 points de Corruption du Néant, le Seigneur de l'Oubli s'adressera parfois à lui dans ses rêves nocturnes et tentera de le corrompre définitivement (lors de ces nuits, l'Élu ne récupérera aucun dé de Réserve). Dès que l'Élu atteint 5 points de Corruption du Néant, il bascule définitivement dans le camp du Seigneur de l'Oubli, sans espoir de retour ou de rédemption possible, sa main gauche prenant l'apparence noire et putride des serviteurs du Grand Destructeur directement affectés par ses Essences.

À noter que les descendants des Castus ressentent violemment (et automatiquement) l'utilisation de cette Faveur s'ils sont à proximité – jusqu'à [Perception] kilomètres. S'ils sont « affectés » par la Faveur, ils se souviennent parfaitement de ce qui s'est produit, même après son utilisation. S'ils utilisent cette Faveur, ils prennent conscience dès sa première utilisation de ses effets et de son lien avec le Seigneur de l'Oubli (ce qui ne les empêche pas de subir les effets de la Corruption du Néant).

ou d'une autre et au service du Conseil des Cinq, ou bien retranchés dans des endroits reculés des Terres Sauvages, profitant d'une retraite lugubre et bien méritée... à moins qu'ils ne se cachent, terrifiés par l'horreur de leurs actes passés.

LES MAUDITS

Les serviteurs du Néant ayant survécu jusqu'au Deuxième Âge et jusqu'à ce jour sont des Maudits. En voici quelques-uns parmi les plus importants...

Les Akahaasu, Porteurs d'Offrandes

Les Akahaasu étaient au nombre de cinq. Hommes vêtus de blanc, aux visages cachés sous la large capuche de leur robe ils ont été désignés par le Néant pour apporter les Offrandes à certains dieux.

Le Conseil des Cinq, à la tête du Culte du Soleil Noir qui sert La Ténèbre, est un rappel des Akahaasu (et le symbole du Culte représente la main du Néant et ses cinq doigts).

Mais la réalité est encore plus terrifiante, car les membres du Conseil des Cinq sont en réalité habités par les esprits des cinq Akahaasu originaux. Chaque fois qu'un nouveau Conseiller est élu parmi les Ombres, ce dernier est dépossédé de son esprit et de son âme, lesquels sont arrachés et jetés au Néant avant d'être remplacés par la conscience de l'Akahaasu installé dans le corps du précédent Conseiller.

Aussi, les cinq rois ont-ils bien hérité du « don d'immortalité » promis par le Seigneur de l'Oubli, mais en échange de l'annihilation de leur libre arbitre et d'une servitude totale. Cette sinistre servitude ne prendra fin qu'avec la Grande Ténèbre à venir dont les Akahaasu souhaitent hâter la venue, non pour plaire à leur maître, mais pour échapper à leur horrible condition. Les dons du Néant sont bel et bien de terribles malédictions...

Yharea'rr, la Première Maudite

La Maîtresse des Secrets fut la première divinité corrompue par le Néant avant même qu'il ne s'éveille et ne s'incarne, arraché au Grand Rien dans un hurlement de souffrance. C'est elle qui berçait de sa voix sépulcrale le sommeil de l'entité embryonnaire qui allait devenir le Seigneur de l'Oubli. Et c'est elle qui l'instruisit des secrets de la Création, lui permettant d'insuffler un peu de lui dans les Essences des Lunes et de la Mort.

URADESTA

Uradesta n'est pas un Maudit. Il n'a jamais servi le Néant, car il est lui-même le Néant, du moins une partie de lui.

Uradesta est né des Essences mêlées de Yharea'rr et El-Anûr, il est un fragment de Néant éveillé à la conscience au moment où le fer de lance d'El-Anûr est ressorti du Néant où Yharea'rr l'avait plongée en même temps que son œil blessé. Ce fragment de Néant s'est détaché lorsque la Maîtresse des Secrets projeta la pointe de la lance d'El-Anûr sur terre, dérivant alors dans les cieux avant d'atterrir dans le delta du Siirh et de s'incarner sous la forme et l'identité d'Uradesta, le « Néant Qui Voulut Vivre En Homme ».

Grâce au pouvoir du Néant incarné, Yharea'rr n'eut dès lors aucun mal à vaincre son frère El-Anûr, privé de sa lance, précipitant la fin de l'un des Anciens Dieux les plus puissants.

La « Nourrice de l'Oubli » gît à présent dans le sein de cette excroissance consciente du Néant, continuant à chanter pour apaiser un peu la souffrance née de cette existence qui accable tant le Seigneur de la Destruction. C'est elle qui l'empêche de sombrer définitivement dans une folie qui gâcherait son vaste plan et le condamnerait à la « vie » éternelle.

Kavahiiris, le Forgeron

Cet ancien dieu mineur de la Terre, des Métaux et des Artisans est, sous sa véritable apparence, un colosse aux muscles secs couverts de veines, à la large barbe noire brûlée par endroits et dans laquelle se mêlent divers objets, bijoux et outils métalliques que le forgeron y accroche. Kavahiiris est un être droit et honnête que le Néant a piégé.

Il n'a jamais voulu trahir les dieux et a forgé les Offrandes sans connaître le dessein du Seigneur de l'Oubli qui lui a, bien évidemment, menti...

Volontairement ou pas, Kavahiiiris a trahi les dieux en forgeant les Offrandes avec une telle application qu'ils n'ont su leur résister. Maudit par les dieux, rongé par le remords, Kavahiiiris est devenu, malgré lui, une Âme Noire, un serviteur du Néant.

Mais ces dernières années, le Forgeron Maudit a fini par se rebeller contre le Néant et ses sbires, parcourant les Terres Sauvages sous l'apparence d'un humain, plus précisément d'un marchand itinérant. Car c'est bien Kavahiiiris qui se dissimule sous les traits du Chercheur d'Élus (cf. livre de base, page XXX). Trompé par lui, il n'a jamais prêté allégeance au Néant et a préféré disparaître durant près d'un millénaire. Il jouit à présent du peu de liberté dont il dispose pour participer à lever une armée d'Élus prête à renverser le Néant et ses Maudits.

Titre(s): le Forgeron Maudit, le Chercheur d'Élus (titre secret)

Statut: mineur

Aspects: artisan, forgeron, marchand

Domaines: Artisanat, Commerce, Forge

Essences primaires: Terre

Essences secondaires: Air, Humain, Feu

Désirs: combattre les ténèbres, obtenir la rédemption de ses fautes, toujours faire preuve d'honnêteté

Interdits: arrogance, corruption, mensonge

Symboles de prédilection: une enclume couronnée (anciennement), un hanap noir transpercé en biais par une épée d'or (actuel)

Matériaux essentiels: acier, fer, or

Vadh, l'Alchimiste

Vadh est l'humain qui a conçu le poison dont les Offrandes ont été enduites. Pour obtenir le poison, Vadh a dû se procurer les ingrédients les plus rares qui soit. La mixture a dû cuire à petit feu pendant neuf jours, dans le Chaudron de Vadh (aujourd'hui une fameuse « relique » recherchée activement par le Culte) au sein de la Grotte du Bout du Monde située dans les falaises du nord-est, au-delà des Brumes.

En récompense de ses services, Vadh a obtenu l'immortalité, mais nul ne sait où il se trouve à présent. Certains Maudits savent qu'il a été « trahi » par le Néant, jaloux des connaissances de l'humain qui aurait mis à jour de nombreux secrets des Premiers Hommes, pourtant scellés par les Anciens Dieux. Vadh a été emprisonné par le Néant dans une Ancienne Cité. Si la magie des Anciens Dieux s'est estompée et que ces Anciennes Cités sont à présent accessibles, celle où se trouve Vadh reste introuvable, toujours dissimulée par les pouvoirs du Seigneur de l'Oubli en personne. Bien sûr, des Élus assez puissants pourraient peut-être découvrir ce lieu, briser le sceau posé par le Néant et ouvrir les portes de la cité où l'Alchimiste maudit se consume dans la folie depuis un millénaire. Quant à savoir si c'est une bonne idée, c'est autre chose...

Titre(s): le Maître des Poisons, l'Alchimiste

Statut: mineur

Aspects: alchimiste, herboriste, assassin

Domaines: Connaissance, Démence, Poisons

Essences primaires: Humain

Essences secondaires: Lunes, Mort, Terre

Désirs: ne jamais céder à la colère, ne jamais cesser sa quête de savoirs, ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toutes circonstances

Interdits: attachement, compassion, miséricorde

Symbol de prédilection: ancienement, aucun; un chaudron noir (actuel)

Matériaux essentiels: fer noir, os, têtes de serpents venimeux

Un poison pour le Néant (*Rumeur*)

Dans son isolement millénaire, Vadh pourrait avoir imaginé un poison capable de tuer le Néant et ses Maudits ou, tout du moins, de les affaiblir. Mais pour enachever la conception, il lui faudrait des ingrédients rares et, bien sûr, son Chaudron.

Un groupe d'Élus sera-t-il assez désespéré pour lui faire confiance et lui permettre de créer un tel poison ? Nul doute que l'Alchimiste dément usera de tous les moyens à sa disposition pour parvenir à ses fins et forcer les Élus à le « servir », peut-être avec une toxine à effet différé dont il sera le seul à connaître l'antidote (et contre lequel aucune magie ne ferait effet)...



Meleth, le Sombre Messager

Meleth n'est autre que l'ancienne divinité des Vents du panthéon d'Aon. Il est le maître des messages et des rumeurs, les répandant par le biais de ses oiseaux et de ses serpents.

Auparavant libre et dénué de forme physique, Meleth est à présent emprisonné dans un corps d'une maigre inquiétante, à la peau sèche et grisâtre. Il dissimule son visage sous la cagoule d'une longue robe noire s'étalant derrière lui. Meleth est toujours survolé par deux corbeaux massifs et porte un serpent enroulé autour de la nuque et du bras droit (lequel est décharné). Il n'a pas de bras gauche (il l'a probablement arraché pour ne pas avoir à contempler la corruption de sa main par l'influence du Néant).

Les serpents de Meleth (ou plutôt Avelaï) avaient des ailes par le passé, jusqu'à ce qu'il les en prive pour leur permettre d'atteindre les endroits du monde où les oiseaux ne vont pas. Si les oiseaux sont les messagers entre les Terres Sauvages et les Cieux, les Serpents de Meleth sont les messagers qui peuvent se faufiler dans la roche et la terre pour atteindre le Monde du Dessous. Ils possèdent d'ailleurs un moyen très efficace, rapide et affilé de guider un humain vers le Monde du Dessous.

Bien que haïssant le Seigneur de l'Oubli, Meleth ne commettra jamais l'erreur de le trahir à nouveau... du moins, pas aussi ouvertement qu'aux premiers temps du Deuxième Âge. Il pourrait s'avérer un allié de circonstance pour des Élus, mais il exige toujours un prix très élevé pour ses services. Et il n'a pas oublié ses rêves de domination. Il a trouvé une alliée en Nittungha, avec laquelle il communique secrètement grâce à ses serpents, et ils planifient tous deux la destruction du Néant et de ses serviteurs, à commencer par Abeth...

Titre(s): le Sombre Messager, le Seigneur des Serpents

Statut: mineur (anciennement majeur)

Aspects: messager, espion

Domaines: Bêtes, Trahison, Vents

Essences primaires: Air

Essences secondaires: Bête, Lunes, Mort

Désirs: la violence est la réponse à tous les problèmes, s'affranchir de ses entraves, survivre à tout prix

Interdits: ignorance, résignation, tempérance

Symbol de préférence: un serpent noir ailé (actuel, marque de son désir de liberté)

Matériaux essentiels: fer, peau de serpent, plumes

LES BELLATORES

L'élite des guerriers de l'Empire du Soleil Noir est scrupuleusement sélectionnée au sein de la Main Noire. Ces combattants fanatiques, connus pour s'arracher un œil lors de leur intronisation dans l'« ordre » guerrier, bénéficient de pouvoirs conférés par Sahuul et Shaparaah au travers de rituels particulièrement cruels et puissants auxquels certains ne survivent pas (mélant principalement les Essences de l'Air, de la Bête, du Feu, des Lunes et de la Mort). Bien qu'ils ne soient pas des Investis, leurs capacités se rapprochent fortement de celles de ces derniers, si ce n'est que le pouvoir qui coule en eux, plus dévorant qu'un cancer, les tue lentement et les plonge dans une décence entièrement vouée à leurs sombres maîtresses. Ils sont les pratiquement les seuls à connaître leur véritable nature, toutefois leurs esprits sont « scellés » pour ne pas trahir le secret.

Tout comme les groupes du Cercle Noir, les Bellatores sont accompagnés de bêtes utiles à leurs traques. Mais ces dernières sont des créatures immondes, ni vivantes ni mortes, conçues à partir des cadavres de divers animaux et renforcées par la puissante magie de Shaparaah.

Les Bellatores sont les « simples exécutants » les plus formidables de l'Empire, moins « coûteux » à créer que des Investis et plus facilement remplaçable, mais terriblement efficaces, même face à un groupe d'Élus aguerri. Ils demeurent néanmoins très rares et ne sont déployés que dans les cas extrêmes.

Abeth, la Putain Délicieuse

Courtisane, ambassadrice et prostituée, Abeth (alors nommée Shemaarih) était la favorite du Seigneur de l'Oubli. Déesse liée à la Mort (et à présent aux Hommes, plutôt qu'aux Bêtes), on dit qu'humains et dieux auraient volontiers donné leur vie en échange d'une seule de ses caresses. Abeth est représentée comme une femme aux seins lourds et aux hanches généreuses, aux cheveux si longs qu'elle peut s'en couvrir tout le corps. Du fait de sa relation avec le Seigneur de l'Oubli, Abeth a appris à modifier son apparence pour l'ajuster aux désirs de ses partenaires ou de ses interlocuteurs.

Abeth a œuvré aux côtés du Néant pour convaincre par ses charmes certains dieux, demi-dieux et humains de rejoindre la cause du Seigneur de l'Oubli et de la Grande Destruction. Elle est celle que le Néant a envoyée pour convaincre

Kavahiris de forger les Offrandes. Elle a aussi séduit les cinq Akahaasu, anciens rois parmi les hommes, pour les asservir.

À présent, elle murmure à l'oreille de la reine Taerhonis depuis son palais s'étendant sous la Grande Tour en construction de Sabaah...

Titre(s): la Putain Délicieuse, la Courtisane Noire, la Favorite du Néant (jamais prononcé à voix haute)

Statut: majeur

Aspects: luxure, cruauté, richesse

Domaines: Asservissement, Débauche, Ténèbres

Essences primaires: Humain, Lunes

Essences secondaires: Mort, Terre

Désirs: répandre le chaos, s'adonner aux plaisirs sans retenue, toujours exhiber ses grandes richesses

Interdits: humilité, compassion, restriction

Symbol de prédition: cinq coupes d'or disposées en cercle avec un crâne rouge au centre (actuel)

Matériaux essentiels: rubis, or, soie (noire)

MAUDITS ET INVESTIS

Bien que le cas soit rare, certains Maudits confèrent une partie de leurs pouvoirs à des Investis qui leur sont liés (et, à travers eux, sont liés au Néant). Les Maudits de statut mineur ne peuvent accorder que le niveau de Luxus, et ceux de statut majeur le niveau de Radius. Seul l'Unique peut conférer suffisamment de pouvoir pour alimenter les Invictus. Shaparaah est incapable de créer des Investis.

Nittunha, la Gardienne de l'Abîme

Bien que Maudite, Nittunha a été trahie par le Néant et sa Sombre Favorite, Shemaarih/Abeth. Emprisonnée dans l'Aralluk, l'ancien royaume des morts enur, elle fomente secrètement sa vengeance avec le soutien discret de Meleth, le Sombre Messager. Nittunha recherche activement le Sceptre d'Enu qui se trouverait au plus profond des abysses de l'Aralluk. Elle est persuadée que ce Prodigie peut la libérer de sa prison souterraine et même détruire le Seigneur de l'Oubli... et Shemaarih.

Titre(s): la Gardienne de l'Abîme, la Déesse incarcérée (péjoratif)

Statut: majeur

Aspects: mort, isolement, ressentiment, frustration, cruauté, cauchemars

Domaines: Cauchemars, Solitude, Trépas

Essences primaires: Lunes, Mort

Essences secondaires: Humain, Terre

Désirs: ne jamais hésiter à prendre ce que l'on désire, s'affranchir de ses entraves, survivre à tout prix

Interdits: amour, compassion, résignation

Symbol de prédition: une lune noire brisée en deux, mais dont les deux parties sont retenues ensemble par des chaînes (actuel, symbole utilisé uniquement pour la désigner à présent qu'elle n'a plus de serviteurs)

Matériaux essentiels: ébène, obsidienne, onyx

Sahuul, Maîtresse de la Nuit et de la Mort

Sahuul est la Maîtresse Assassine, l'Amante de la Mort. L'ancienne déesse honnie des Æteng (lorsqu'elle était encore connue sous le nom de Vhelya), bannie pour sa ressemblance avec la déesse Meveren, avait pris pour amant Valder et, ensemble, ils avaient succombé aux promesses du Néant. Lors de la guerre qui les opposa aux Æteng, Valder fut vaincu par son propre père, mais non sans lui infliger une blessure mortelle, assurant ainsi la victoire à sa bien-aimée Vhelya qui arracha la tête de la déesse Siggr, par trop affaiblie par l'apogée du Soleil Noir.

Sahuul est celle qui voit par les yeux de la Nuit, celle que personne n'entend. Elle est celle qui, sous une apparence humaine, entraîne les assassins du Culte, celle qui murmure à l'oreille de l'Empereur de Lux, celle qui lui offre l'étreinte de son corps glacé à chaque nouvelle conquête.

Sahuul possède des cheveux aussi noirs que les ténèbres, une peau aux reflets lunaires et des yeux clairs voilés de blanc, comme ceux des défunt. Seules ses lèvres semblent avoir conservé les couleurs de la vie, pourtant son baiser est mortel pour qui ne la sert pas avec dévotion. Elle porte une longue robe noire tissée d'obscurité dont elle peut se dévêtir d'un simple mouvement d'épaules; quiconque succombe au désir devant ses formes dévoilées périt alors sur le champ, fût-il un dieu. Deux sombres poignards virevoltent continuellement autour d'elle, prêts à s'abattre sur les êtres assez fous pour s'opposer à elle, car Sahuul ne déteste rien de plus qu'être souillée par un sang impur.

Titre(s): la Maîtresse Assassine, l'Amante de la Mort, la Meurtrière Lascive, la Veuve Noire (péjoratif)

Statut: majeur

Aspects: douleur, mort, obscurité, solitude, vengeance

Domaines: Désespoir, Nuit, Trépas

Essences primaires: Lunes, Mort

Essences secondaires: Air, Bête

Désirs: ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toute circonstance, ne jamais hésiter à prendre ce que l'on désire, toujours exercer sa vengeance

Interdits: compassion, remords, miséricorde

Symbol de préférence: un disque lunaire transpercé par deux dagues noires (actuel)

Matériaux essentiels: argent, jais, os

LES MAUDITS DÉFUNTS

Les humains, demi-dieux et dieux s'étant rangés aux côtés du Néant peu avant la Nuit du Soleil Noir, corrompus par ses promesses, étaient nombreux. Beaucoup ont péri aux mains des Anciens Dieux avant que ces derniers ne disparaissent dans la Lente Mort, d'autres ont été trahis par le Néant afin de satisfaire ses sombres desseins. Néanmoins, certains ont survécu, comprenant que le Seigneur de l'Oubli n'avait finalement pour seul objectif que la destruction de tout ce qui existe, y compris eux. Ceux-là se terrent quelque part aux confins des Terres Sauvages, trop effrayés pour révéler leur survie, mais attentifs à l'évolution de la situation depuis l'apparition des Élus qui préfigure peut-être un retour de nouveaux dieux, capables de renverser le Grand Destructeur.

Parmi les Maudits défunt, on compte plusieurs divinités connues dans d'anciens panthéons et des mythes qui y sont liés, à commencer par Valder et les Sept Sacrilièges. Voici le sombre destin qui a frappé quatre autres célèbres Maudits :

Amarakh: le Vent Déchirant, divinité existant en marge du Don Céleste, a très tôt rejoint les rangs du Seigneur de l'Oubli, attirée par sa soif de destruction et la promesse de nombreuses âmes à déchiqueter. Malheureusement pour elle, elle fut trahie par le Néant qui utilisa la déesse de la mort pour détruire Khokhan. En fracturant sa nature divine, il relâcha ses Essences sur la cité dans une violente tempête de mort.

LA PLUS GRANDE ENNEMIE DES MAUDITS ET DU NÉANT?

Celle que les rares personnes au courant de son existence surnomment la Dame des Brumes (cf. page XXX) pourrait bien être l'adversaire le plus redoutable du Seigneur de l'Oubli.

Depuis sa tour, la Citadelle du Corbeau, perdue dans les brumes entre les montagnes séparant Vaelor, l'Empire et Avhorae, elle tisse continuellement son éternelle tapisserie, mémoire du monde depuis les premiers temps, s'étalant sur les murs de sa demeure cyclopéenne.

Mais la Dame des Brumes n'est pas une déesse. Elle existe depuis des millénaires, précédant même les dieux et, sans doute, les Premiers Hommes. Créature à l'apparence inconnue (s'agit-il même d'une femme au sens où on pourrait l'entendre ?), elle pourrait être liée au Destin, voire à la Création elle-même (comprendre : les Essences).

La Dame possède de nombreux secrets et même le Seigneur de l'Oubli n'est pas totalement à l'abri de son Œil clairvoyant. Elle pourrait également être à l'origine des pouvoirs divinatoires attribués à la fameuse Oracle, en partie responsable du premier échec du Néant...

Ignyd-dum: le Grand Volcan de Saeth est à la fois mort et vivant. Sa nature divine a été détruite durant la Nuit du Soleil Noir à la suite du sacrifice d'Uradesta, mais ses Essences corrompues et incontrôlables continuent de cracher feu et cendres sur le pays.

Sawarhii'ar: l'incarnation cruelle de Sawarhii, teintée par le Néant dès sa conception, fut aisément corrompue par Yharea'rr. Face à la perspective de devenir une entité unique, débarrassée de son alter ego Sawarhii-el, il tua cette dernière pour découvrir trop tard que l'un ne pouvait exister sans l'autre...

Uida: la Mère Nature des Cetomagus a succombé à la séduction du Néant et à sa promesse de reconstruire un monde nouveau, débarrassé de la lèpre humaine. Le résultat ne fut malheureusement pas celui escompté. La déesse, marquée par le toucher corrupteur du Seigneur de l'Oubli et plongée dans la folie, s'endormit pour pourrir lentement, corrompant son ancienne terre à présent maudite.



ANTAGONISTES ET CRÉATURES

Oracle, cette partie vous propose de découvrir quelques adversaires à la mesure des Élus. Si les serviteurs du Soleil Noir n'ont rien de réellement extraordinaire, ils peuvent néanmoins représenter une menace sérieuse pour un Groupe pris au dépourvu ou insuffisamment préparé. Quant aux créatures marquées par les Essences, elles peuvent se révéler redoutables. Elles sont heureusement fort rares et, pour qui évite les Sanctuaires et les zones les plus reculées des Terres Sauvages, il ne s'agit même que de simples légendes...

CERCLE NOIR ET MAIN NOIRE

Un groupe typique du Cercle Noir est composé de cinq soldats, d'un prêtre et de deux ou trois molosses. Il arrive qu'un ou deux guerriers de la Main Noire soient affectés en plus à un groupe du Cercle Noir lorsqu'une cible particulièrement dangereuse est recherchée. Il est possible que le prêtre du groupe, s'il possède un rang élevé au sein du Cercle Noir, bénéficie d'un artefact de puissance mineure.

Soldat du Cercle Noir

Ces soldats appartiennent à une élite. Nombre d'entre eux ont été formés dans l'arène ou sur les champs de bataille et se sont endurcis. Leur foi en l'Unique confine au fanatisme et la haine qu'ils vouent aux hérétiques est leur plus grande motivation (avec la promesse de grandes récompenses).

Menace : Majeure / **Expérience :** Expert / **Rôle :** Secondaire

Attaque	5D	Contact	5/7		
Action	4D	Spécialité	6D		
Relances	1D	Réserve	1D		
Réaction	3D+1				
Armes	glaive, dommages 4 (T); lance, dommages 4 (P)				
Armure	cuirasse* (partielle), protection 3; bouclier lourd 2, mobilité (I)				
Techniques	Coup bas, Désarmement				
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) OO		

* Les soldats du Cercle Noir ne subissent pas de Handicap de mobilité avec leur cuirasse. En outre, une pierre de l'Oubli y est enchâssée. Si un Élu se trouve au contact du soldat et qu'il souhaite activer une capacité d'Éclat ou une Faveur, il doit réussir un jet de Volonté + Éclats Difficile (7) pour y parvenir.

Prêtre du Cercle Noir

Chaque troupe du Cercle Noir est dirigée par un prêtre du Soleil Noir spécialement formé au combat.

Menace : Majeure / **Expérience :** Expert / **Rôle :** Secondaire

Attaque	5D	Contact	5/7/9		
Action	4D	Spécialité	6D		
Relances	2D	Réserve	2D		
Réaction	3D+1				
Arme	solifer* (lance), dommages 5 (T)				
Armure	robes renforcées* (intégrale), protection 1				
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) OO		

Capacité - Volonté du vrai croyant: les prêtres du Cercle Noir peuvent continuer à agir après avoir reçu une première Blessure Mortelle. En outre, ils diminuent de 1D les malus dus aux Blessures.

Rituel - Contrecoup fatal: lorsque le prêtre du Cercle Noir subit une Blessure Mortelle infligée par un adversaire (au contact ou à distance, par l'intermédiaire d'une action d'attaque ou même d'une Faveur), celui qui l'a frappé doit réussir un jet de Volonté Très difficile (9) ou subir une Blessure Grave prenant la forme de la blessure qu'il a lui-même infligée. Rien ne peut empêcher cette Blessure Grave et elle ne peut pas être rétrogradée par un effet quelconque (autre que des soins). Ce rituel prend une heure à préparer et dure [Spécialité] heures.

* Lorsque cette longue hampe surmontée du symbole tranchant du Soleil Noir en sombre acier luxéen blesse un Élu, celui-ci ne peut en aucun cas limiter ou annuler les dommages qui lui sont infligés avec une capacité d'Éclat ou une Faveur (seules ses protections « physique » comptent, mais cela inclut les Faveurs comme Chair de granit). En outre, cette blessure ne pourra être guérie que grâce à la récupération naturelle, aucun rituel, aucune capacité et aucune Faveur ne pourra changer cela.

** Une pierre de l'Oubli est enchâssée dans leur robe. Si un Élu se trouve au contact du prêtre et qu'il souhaite activer une capacité d'Éclat ou une Faveur, il doit réussir un jet de Volonté + Éclats Difficile (7) avec un Handicap (I) pour y parvenir.

Attaque	6D	Contact	3/5/7/9
Action	5D	Spécialité	7D*
Relances	2D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
Armes	glaive [§] , dommages 5 (P ou T, polyvalence); lance [§] , dommages 5 (P)		
Armure	cuirasse [#] (partielle), protection 4; bouclier lourd [§] 3, mobilité (I)		
Techniques	Coup bas, Désarmement, Ouverture, Polyvalence		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (10) OO

* Athlétisme, Monture, Pistage.

Molosse du Cercle Noir

Ces chiens sont les plus redoutables qui soit. Ils ont été spécialement dressés par le Culte pour chasser et tuer les hérétiques.

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	1D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	crocs, dommages 4 (P)		
Armure	cuir renforcé (partielle), protection 2		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

* Pistage, course.

Guerrier de la Main Noire

Les guerriers de la Main Noire sont sans conteste les adversaires de l'Empire les plus retors auxquels les Élus doivent faire face. On dit que l'Unique les a choisis entre tous et bénis.

Menace : Mortelle / **Expérience :** Maître / **Rôle :** Important

Capacité - Vélocité : les guerriers de la Main Noire sont très rapides. Ils ne souffrent d'aucun Handicap pour parer une attaque bénéficiant du trait Rapide (X) et ils peuvent dépen-
ser 1D de Relance chaque tour pour donner le trait Rapide (2) à leur arme de mêlée.

Capacité - Volonté du vrai croyant : tout comme les prêtres du Cercle Noir, les guerriers de la Main Noire peuvent continuer à agir après avoir reçu une première Blessure Mortelle. En outre, ils diminuent de 1D les malus dus aux Blessures.

§ Les glaive, lance, armure et bouclier des guerriers de la Main Noire sont en sombre acier. Le sombre acier est un violent allergène pour les Élus. Les indices de protections des armures et boucliers en sombre acier sont augmentés de 1. Lorsqu'une arme en sombre acier luxéen blesse un Élu, celui-ci ne peut en aucun cas limiter ou annuler les dommages qui lui sont infligés, même avec une capacité d'Éclat ou une Faveur. En outre, cette blessure ne pourra être guérie que grâce à la récupération naturelle, aucun rituel, aucune Faveur, ne pourra changer cela. Le simple fait d'être en contact avec un objet en sombre acier (ou de le porter sur soi) inflige une douleur sourde aux Élus qui souffrent alors d'un malus de -1D sur toutes leurs caractéristiques.

Les guerriers de la Main Noire ne subissent pas de Handicap de mobilité avec leur cuirasse et viser un point non protégé par celle-ci implique un Handicap (II) au lieu de (I). En outre, une pierre de l'Oubli y est enchâssée. Si un Élu se trouve à 5 mètres ou moins du guerrier et qu'il souhaite activer une capacité d'Éclat ou une Faveur, il doit réussir un jet de Volonté + Éclats Difficile (7), assorti d'un Handicap (II), pour y parvenir.

Bellator

Un Bellator « classique » possède les mêmes caractéristiques, équipements et avantages qu'un guerrier de la Main Noire avec les modificateurs suivants :

Relance : 3D

Réserve : 4D

Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (10) OO
-----------	--------------------	------------------	----------------------

En outre, ils bénéficient de l'un des pouvoirs suivants :

Invocation du feu obscur: en sacrifiant 1D de Réserve pour la journée et en réussissant un jet de Spécialité Facile (5), le Bellator peut invoquer un feu noir autour d'une cible qu'il peut voir située jusqu'à [Action x 2] mètres de lui. Ce feu impie inflige 3 dommages, plus 1 dommage par réussite sur le jet d'activation. Seules les armures-Éclats peuvent offrir une protection contre ces dommages (protection 1 pour une armure partielle et protection 2 pour une armure intégrale). Si le Bellator sacrifie en plus 1D de Relance pour la journée, il peut enflammer une seconde cible située à 2 m ou moins de la première, mais il devra répartir les réussites de son jet d'activation entre les deux cibles qui subissent toutes deux des dommages de base de 3.

Perturbation atmosphérique: ce pouvoir est sans doute l'un des plus rares et seuls les Bellatores les plus puissants sont capables d'un tel prodige. En sacrifiant 1D de Relance et de Réserve pour la journée, et en réussissant un jet de Spécialité Très difficile (9), le Bellator peut altérer la météo en fonction de ses réussites :

Réussites	Effet
1	Altération mineure
2	Altération significative
3 ou plus	Altération majeure

Une altération mineure permet de couvrir un ciel radieux de légers nuages, ou de faire pleuvoir (ou cesser de pleuvoir) par temps nuageux. Une altération significative permet de faire pleuvoir par temps ensoleillé ou de dégager un ciel orageux. Une Altération majeure permet de déclencher un orage par beau temps ou de faire disparaître un orage violent, révélant un ciel radieux. Cet effet est localisé dans un rayon de [Action] kilomètres autour du Bellator et prend une minute (ou 10 tours). Les effets durent 1 heure en cas d'altération mineure, une demi-heure en cas d'altération significative et un quart d'heure en cas d'altération majeure. Si le Bellator obtient au moins 3 réussites et qu'il a déclenché un orage, il peut, durant toute la durée de l'effet, diriger la foudre sur un adversaire (qu'il peut voir et n'est pas abrité) tous les 10 tours (ou minutes) en réussissant un jet de Spécialité Très difficile (9), ce qui ne lui demande pas d'action. Le trait de foudre inflige 8 dommages de feu; les armures ne protègent pas contre ces dommages, excepté les armures-Éclats liées à l'Essence de l'Air ou du Feu (protection 1 pour une armure partielle et protection 2 pour une armure intégrale).

ch^e un orage, il peut, durant toute la durée de l'effet, diriger la foudre sur un adversaire (qu'il peut voir et n'est pas abrité) tous les 10 tours (ou minutes) en réussissant un jet de Spécialité Très difficile (9), ce qui ne lui demande pas d'action. Le trait de foudre inflige 8 dommages de feu; les armures ne protègent pas contre ces dommages, excepté les armures-Éclats liées à l'Essence de l'Air ou du Feu (protection 1 pour une armure partielle et protection 2 pour une armure intégrale).

Projection psychique: en réussissant un jet de Spécialité Difficile (7), le Bellator est capable de projeter sa conscience jusqu'à une distance de [Action x 5] kilomètres. Cette projection lui permet de voir et entendre distinctement et elle se déplace à une vitesse maximale de [Action x 10] km/h. La projection psychique peut être maintenue durant 1 heure, plus 1 heure par dé de Réserve sacrifié pour la journée. Durant ce laps de temps, le Bellator se trouve dans une sorte de transe et n'est pas conscient de ce qui l'entoure tant que la projection n'a pas rejoint son corps. Si la projection psychique ne réintègre pas le corps du Bellator à la fin de la durée impartie (ou qu'il souhaite mettre fin à la projection, est blessé ou dérangé), ce dernier subit 1 Blessure Grave et s'éveille immédiatement. Il ne peut cependant pas agir avant le tour suivant.

Note: le Bellator peut dépenser des dés de Relance et de Réserve lorsqu'il utilise un pouvoir conféré.

Molosse bellator

Ces créatures ont été créées par Shaparaah en personne pour épauler les Bellatores dans leurs missions d'extermination. Leur apparence monstrueuse, mélange de chair, de peau et d'os apparents provenant de diverses créatures communes, ne laisse aucun doute quant à leur nature surnaturelle.

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	2D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	crocs, dommages 5 (P)		
Armure	peau épaisse et ossature externe (intégrale), protection 3		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (9) O

* Pistage, course.

Mort-vivant: les molosses bellator ne subissent aucun malus dû aux Blessures.



CRÉATURES AFFECTÉES PAR LES ESSENCES

Certaines créatures, aussi bien des humains que des animaux, peuvent être affectées par une puissante concentration d'Essence. Cela peut être dû à une exposition prolongée (comme le fait d'être exposé aux Essences d'aspects divins se désagrégant ou d'une source particulièrement concentrée de ces Essences) ou à un incident particulièrement rare, comme lorsque des dieux embryonnaires se forment, mais ne parviennent pas à contenir leur cohésion et explosent, répandant les Essences qui les constituent dans un vaste périmètre autour d'eux.

En général, une seule Essence parvient à affecter une créature. Certaines très rares créatures peuvent subir l'influence de deux Essences, mais la plupart ne survivent guère longtemps, trop affectées et « changées » pour exister plus de quelques heures, se consumant dans des souffrances abominables alors que leur être est déchiré de l'intérieur.

Étrangement, une Essence ne se lie que rarement à une créature qui lui est en quelque sorte liée par nature. Ainsi, les créatures aviaires ne sont pratiquement jamais affectées par l'Essence de l'Air, il en va de même pour les créatures aquatiques et l'Essence de l'Eau, les créatures humaines et l'Essence de l'Humain ou les animaux et l'Essence de la Bête (dans ce dernier cas, cependant, ce n'est pas tout à fait vrai, mais il s'agit simplement d'animaux de taille impressionnante, représentant la plupart des créatures extraordinaires que croisent les habitants des Terres Sauvages).

CRÉATURES DE L'AIR

Les créatures affectées par l'Essence de l'Air sont légères, agiles, rapides et capables de voler ou de réaliser des bonds extraordinaires, ce qui les rend difficiles à approcher et attaquer.

Toutes les créatures d'Air bénéficient des capacités suivantes:

Attaque tranchante: toutes les créatures affectées par l'Air possèdent une attaque tranchante (griffes, plumes, os saillants, etc.) particulièrement mortelle. Les dommages de base de cette attaque sont augmentés de 2 et bénéficient du trait Rapide (2) (pris en compte dans le profil).

Porté par l'Air: les distances de saut de la créature sont triplées et elle ne subit aucun dommage des chutes, planant ou se voyant ralentie par l'air.

Vif: les vitesses de déplacement de la créature sont doublées. En outre, tous ses jets d'esquive bénéficient d'un bonus de +1D et d'une relance gratuite et se font avec une difficulté maximale de 7, quel que soit le nombre d'actions déjà effectuées dans le tour.



Blevelh

On peut croiser certaines de ces créatures sur l'île d'Aon et dans les alentours. Surnommées les « messagers du malheur », on dit qu'elles auraient été créées par le dieu Avelaï bien avant la Nuit du Soleil Noir. Ces grands loups décharnés

au pelage sombre et aux yeux rouges possèdent une crinière de plumes d'un rouge profond rappelant le sang coagulé. Ces plumes se retrouvent également au bout de leur très longue queue préhensile dénuée de fourrure, dissimulant une sorte d'os saillant et terriblement affûté que les blevelhs utilisent pour attaquer leur proie.

Très rares et discrètes, nul ne sait si ces créatures sont capables de se reproduire ou si elles sont juste immortelles. Toujours est-il qu'en apercevoir une est toujours signe d'un grand malheur à venir, plus grand encore est le malheur pour qui tenterait d'en abattre une, d'autant qu'une fois acculées, ces créatures défendent chèrement leur peau...

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	2D	Réserve	1D
Réaction 3D+2			
Armes crocs, dommages 4 (P); queue, dommages 6 (T), Rapide (2)			
Armure fourrure épaisse, intégrale 2			
Blessures Légères (2) ○○○		Graves (5) ○○	Mortelles (8) ○

* Pistage, course, esquive, saut.

Capacités: Attaque tranchante, Porté par l'Air, Vif

CRÉATURES DE LA BÊTE

Outre les créatures « géantes » que l'on peut croiser occasionnellement, seuls les humains semblent affectés par cette Essence. Ils développent des comportements primitifs, un goût prononcé pour la violence et possèdent, bien sûr, des traits bestiaux.

Toutes les créatures de la Bête bénéficient des capacités suivantes :

Armes naturelles: l'humain teinté par l'Essence de la Bête développe des armes naturelles comme de longues griffes et des dents qui se meuvent en crocs.

Instinct bestial: une telle créature ne peut jamais être surprise. En outre, son état lors d'un jet de Réaction est toujours considéré comme offensif.

Odorat aiguisé: l'odorat de la créature est tellement développé qu'elle peut traquer une proie à l'odeur sans même avoir à faire de jet, à moins que des conditions particulières n'entravent sa traque (forte pluie, cours d'eau, etc.).

Hommes-bêtes du Nord

Ces humanoïdes bestiaux sont assez courants dans les terres bordant Vaelor, Valdheim et Avhorae. Organisés en meutes pouvant regrouper plusieurs dizaines d'individus, ils se jettent sur les voyageurs assez fous pour s'aventurer dans ces terres particulièrement inhospitalières.

Leur nombre important en fait un mystère pour les peuples alentour et certains théorisent qu'ils sont le produit d'expériences plutôt que le fruit du hasard.



Attaque	4D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	1D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Armes	crocs, dommages 3 (P); griffes, dommages 3 (T)		
Armure	peau épaisse (fourrure parfois), intégrale 1		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) OO

* Athlétisme, Pistage.

Capacités: Armes naturelles, Instinct bestial, Odorat aiguissé

CRÉATURES DE L'EAU

Ces êtres amphibiens sont généralement puissants et agiles. Bien sûr, devoir les affronter dans leur élément est le plus sûr moyen de périr, tant elles y sont rapides.

Toutes les créatures de l'Eau bénéficient des capacités suivantes :

Amphibie: la créature est pourvue d'un système respiratoire lui permettant de respirer aussi bien à l'air libre que sous l'eau.

Fluidité martiale: la créature bénéficie d'un bonus de +1D et d'une relance gratuite sur ses jets d'esquive et elle peut réaliser une contre-attaque si elle obtient au moins une réussite de plus que l'attaquant sur son jet d'esquive.

Nage rapide: les vitesses de déplacement de la créature sont triplées dans l'eau.

Ammumet

Les ammumeti ressemblent à d'immenses tritons blanchâtres et visqueux de la taille de crocodiles vivant dans des terriers boueux sous les berges du Siirh, au sud de Sabaah. Difficile de dire quelles créatures ont été ainsi transformées, mais certains penchent pour des humains tant leurs pattes ont encore quelque chose de bras et de jambes vestigiaux. Très lents sur terre, ils sont d'une rapidité redoutable dans l'eau et n'hésitent pas à se saisir de tout malheureux tombant à l'eau alors que les Ammumeti se jettent de toute leur vitesse sur les embarcations les plus frêles pour les renverser.

Vivant en « couple », ces créatures sont plutôt nocturnes et il est fortement déconseillé de s'aventurer sur les rives du Siirh près de leur habitat, ce que même les crocodiles évitent pour la plupart, comme repoussés par les ammumeti et leur odeur de pourriture.

UNE MALÉDICTION?

Les ammumeti semblent tous vivre en couple, une légende dit que tous sont d'anciens amants maudits pour une raison variant en fonction de l'interlocuteur. Pour certains, c'est un couple qui s'est uni sans respecter scrupuleusement une ancienne coutume, pour d'autres, des parents ayant tué leur enfant ou s'étant livré au cannibalisme, à moins qu'il ne s'agisse d'un couple incestueux.

Les ammumeti ne survivent que peu de temps après la mort de leur compagnon, c'est sans doute la raison pour laquelle ils se défendent mutuellement et n'hésitent pas à se retirer dans leur antre si leur festin potentiel se montre trop coriace.

Leur énorme gueule garnie de nombreuses dents (d'apparence « humaine ») n'est faite que pour dévorer, et ces créatures consomment une énorme quantité de viande, de préférence pourrie. Leur antre, auquel on accède via un profond terrier en partie immergé, est rempli des cadavres en décomposition de leurs victimes ainsi que de leur nombreuse progéniture, mélange ignoble de têtards et de fœtus humains de la taille d'un bras qui grouillent au milieu des cadavres et dont leurs parents se nourrissent en cas de disette.

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D		
Arme	dents, dommages 5 (T)		
Armure	peau épaisse et mucus, intégrale 2 (4 contre les dommages contondants)		
Blessures	Légères (4) OOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

* immobilisation, nage.

Capacités: Amphibie, Fluidité martiale, Nage rapide

Capacité spéciale - Noyer: après un jet d'attaque réussi, l'ammumet peut décider d'enserrir sa cible de ses pattes puissantes et de sa queue pour l'immobiliser et le noyer. Il faut alors réussir un jet de Puissance + Athlétisme en opposition avec la Spécialité de l'ammumet pour s'en dégager.



CRÉATURES DU FEU

Ces créatures rapides et souvent hargneuses infligent les pires tourments à leurs victimes, comme si elles n'existaient que dans ce seul but.

Toutes les créatures du Feu bénéficient des capacités suivantes:

Attaques rapides: toutes les attaques de la créature bénéficient du trait Rapide (2). En outre, il est extrêmement difficile de contre-attaquer face à de telles attaques et il faut obtenir au moins quatre réussites de plus sur son jet de parade que la créature sur son jet d'attaque.

Brûlure: les dommages de base des attaques de la créature sont augmentés de 1 à moins que la cible ne soit immunisée au feu. (Non inclus dans le profil.)

Immunité au feu: la créature est totalement insensible au feu, même d'origine magique.

Marakhali

Ces créatures ressemblent à de grandes panthères (ce qu'elles étaient sans doute auparavant), très massives et puissantes, mais dont la fourrure aurait laissé place à une sorte de roche brillante et sombre, comme de la marcassite. Leurs canines démesurées, semblables à celles des tigres à dents de sabre mais d'un noir d'obsidienne, infligent de cruelles blessures.

On ne les rencontre que dans la région de Saeth, près du grand volcan. Réputées solitaires, il leur arrive de se réunir en petit groupe de trois ou quatre individus lorsque leur territoire est menacé, encerclant leurs proies avant d'attaquer.

Leurs canines sont un trophée respecté dans la région, quoiqu'il soit censé porter malheur.

Attaque	6D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	2D	Réserve	1D
Réaction	3D+2		
Armes	crocs, dommages 5 (P), Rapide (2); griffes, dommages 4 (T), Rapide (2)		
Armure	peau minérale, intégrale 3 (4 contre les dommages perforants et tranchants)		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (10) OO

* Discréption, Pistage, Vigilance, course, saut.

Capacités: Attaques rapides, Brûlure, Immunité au feu



Aidriz

Ces porcs-épics que l'on croise en Avhorae et dans les Royaumes divisés ont la taille de veaux et possèdent des épines acérées noires qui semblent parcourues de reflets rappelant le fer chauffé au rouge. Frapper l'une de ces créatures produit de grandes gerbes d'étincelles qui peuvent enflammer tout ce qui se trouve à proximité.

Bien que très rares, les aidriz sont particulièrement détestés et chassés. En effet, leur habitude de se frotter à des surfaces rugueuses (ce qui ne manque pas de produire un son très désagréable) est responsable de nombreux feux de forêt. Et si deux aidriz décident de s'accoupler...

Attaque	4D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	1D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Armes	griffes, dommages 2 (T), Rapide (2); pics, dommages 3 (P), Rapide (2)		
Armure	peau épaisse et pics, intégrale 2 (1 contre les dommages perforants)		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (9) O

* Discrétion, Tir, Vigilance.

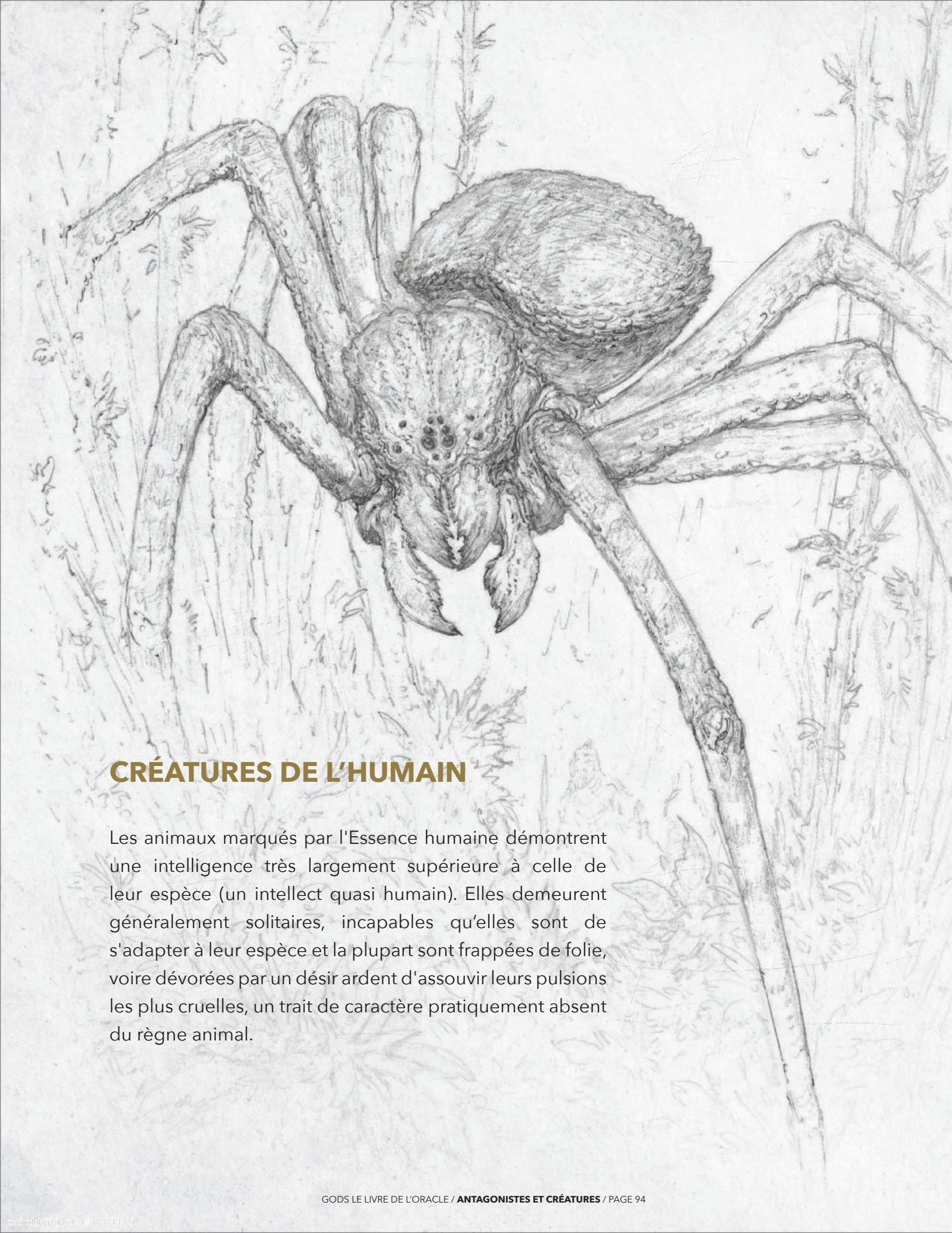
Capacités: Attaques rapides, Brûlure, Immunité au feu

Capacité spéciale - Étincelles: si l'aidriz est frappé avec une arme contondante ou tranchante, il libère une gerbe d'étincelles dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Ces étincelles n'infligent que 2 dommages de feu, mais elles embrasent immédiatement toute matière inflammable.

Capacité spéciale - Projection d'épines: les aidriz peuvent projeter plusieurs épines sur une proie (ce qui ne provoque pas d'étincelles dans ce cas, mais la capacité Brûlure s'applique normalement). Les épines projetées repoussent dès le tour suivant.

Note: les organes génitaux des aidriz sont réputés pour apporter vigueur et vitalité aux amants; ils sont donc très recherchés et leur valeur peut atteindre des sommets. Étrangement, consommer ces organes permet même à un homme originaire de Vaelor de retrouver toute sa fertilité pour une nuit (l'effet étant malheureusement bien trop court pour contrer l'infertilité des femmes).





CRÉATURES DE L'HUMAIN

Les animaux marqués par l'Essence humaine démontrent une intelligence très largement supérieure à celle de leur espèce (un intellect quasi humain). Elles demeurent généralement solitaires, incapables qu'elles sont de s'adapter à leur espèce et la plupart sont frappées de folie, voire dévorées par un désir ardent d'assouvir leurs pulsions les plus cruelles, un trait de caractère pratiquement absent du règne animal.

Toutes les créatures de l'Humain bénéficient des capacités suivantes :

Adaptabilité: la créature bénéficie d'une relance gratuite sur tous ses jets.

Compréhension: la créature comprend instinctivement toutes les langues, à l'exception des notions complexes ou celles ayant trait aux sciences ou aux choses purement humaines (commerce, etc.). Elle n'est cependant pas douée de parole, pas plus qu'elle ne peut lire ou écrire (à l'exception de quelques mots pouvant revêtir une certaine importance pour elle).

Instinct de survie exacerbé: si la créature subit une Blessure Grave, elle tentera immédiatement de s'enfuir. Jusqu'à ce qu'elle y soit parvenue ou meurt, elle bénéficie d'un bonus de +1D sur tous ses jets.

Arhûlû

D'après les légendes de la Grande Forêt de Tuuhle, il existerait une araignée géante fort étrange près de ruines ancestrales datant d'une époque bien antérieure à la Nuit du Soleil Noir. Les tribus de la région appellent cette créature « Arhûlû » et elle pourrait bien être unique.

Arhûlû possède une taille prodigieuse, un corps de la taille d'un ours et des pattes si hautes qu'elle peut facilement « enjamber » un homme en marchant. Sa carapace est d'un vert profond, comme la forêt, si ce n'est un symbole blanc sous l'abdomen qui ressemble étrangement à une lyre. Elle possède six paires d'yeux d'un bleu étincelant.

Rumeur: les immenses toiles tissées par Arhûlû, et dont la structure est sans cesse différente, pourraient renfermer des secrets pour qui sait les déchiffrer; une telle entreprise nécessite un jet de Connaissance + Runes Très difficile (9), assorti d'un Handicap (II). Une lecture réussie d'une toile plonge celui qui l'étudie dans un état d'hypnose de quelques minutes durant lequel il prend conscience du secret contenu dans la toile sous la forme d'une phrase cryptique et de quelques images lui apparaissant sous forme de flashes. Il n'est possible de tenter de décrypter une toile qu'une seule fois, un échec est définitif, bien que quelqu'un d'autre puisse s'y essayer. Oracle, puisqu'il s'agit d'une *rumeur*, laissez les joueurs voter afin de décider si elle est ou non fondée.

Attaque	7D	Contact	3/5/7/9
Action	5D	Spécialité	7D*
Relances	3D	Réserve	6D
Réaction	4D+3		
Arme	chélincères, dommages 6 (P), spécial (cf. plus bas)		
Armure	chitine épaisse, intégrale 5 (4 sur le « ventre »)		
Blessures	Légères (4) OOOO	Graves (7) OOOO	Mortelles (11) OO

* Athlétisme, Discréption, Vigilance.

Capacités: Adaptabilité, Compréhension, Instinct de survie exacerbé

Capacité spéciale - Aspirer la connaissance: lorsqu'Arhûlû inflige une Blessure Grave ou Mortelle à une victime, elle « aspire » à celle-ci 1 point de caractéristique Connaissance. Les points de Connaissance ainsi perdus reviennent au rythme de 1 point par jour (après un long repos). Si le score de Connaissance est réduit à 0 par les morsures d'Arhûlû, la caractéristique sera définitivement réduite de 1 (mais elle pourra de nouveau être augmentée avec des dés d'expérience).

Capacité spéciale - Avantage de la taille: les déplacements et distances de saut d'Arhûlû sont triplés du fait de sa taille.

Capacité spéciale - Grimpeuse: Arhûlû bénéficie d'un bonus de +2D sur ses jets d'Athlétisme (escalade uniquement).

Toile d'Arhûlû: pour se libérer d'une toile d'Arhûlû, il faut réussir un jet de Puissance Très difficile (9), Handicap (I), avec un essai par tour (ou minute). Il est également possible de la détruire en lui infligeant trois cercles de Blessure (seuil 10) – attaquer la toile est Facile (5) – ou en y mettant le feu.



CRÉATURES DES LUNES

Toujours nocturnes, les créatures liées à l'Essence des Lunes sont souvent aussi discrètes que mortelles. Elles sont également étrangement attirées par les lieux obscurs et secrets; rencontrer une telle créature est donc souvent le signe qu'un lieu mystique et oublié se trouve à proximité.

Toutes les créatures des Lunes bénéficient des capacités suivantes :

Arpenteur nocturne: la créature bénéficie d'un bonus de +2D sur ses jets de Discréption, mais uniquement durant la nuit.

Don de Sinla/Akhat: la créature possède le don de Sinla ou d'Akhat. Si elle possède le don de Sinla, elle peut entonner un chant (ou du moins, produire un son) apaisant, lequel empêche toute créature capable de l'entendre de l'attaquer à moins que cette dernière ne réussisse un jet de Volonté + Lunes Très difficile (9), Handicap (I) dont les effets durent une heure (si la cible apaisée par le chant est attaquée par la créature, le charme est immédiatement rompu). Si elle possède le don d'Akhat, l'une de ses armes bénéficie du trait Rapide (3) une fois par jour, durant un nombre de tours égal à sa valeur de Réserve (avec un minimum de 1 tour).

Nyctalopie totale: la créature voit parfaitement dans l'obscurité la plus complète.

Meneis

Dans les montagnes séparant la Tégée des terres de la Horde, on dit que se trouvent des créatures protégeant un ancien sanctuaire inconnu (*Rumeur*). Les meneis se présentent sous la forme d'êtres humanoïdes nus, très grands, fins et graciles, entièrement noirs, qui ne sont pas sans rappeler des ombres. Seuls leurs yeux d'un blanc laiteux percent les ténèbres de leur corps. Ils ne semblent pas avoir de bouche, mais possèdent tous des cheveux très longs et de longues griffes acérées d'une profonde obscurité.

Il apparaît clairement que ce sont des « Gardiens », ces êtres conçus pour protéger les Sanctuaires, soit par les Anciens Dieux au temps du Premier Âge, soit par la dissolution des Essences de ces divinités, soit par l'énergie mystique émanant d'un lieu profondément marqué par une Essence en particulier (cf. page XXX).

Nul ne sait ce que les meneis protègent, mais il s'agit probablement de la tombe d'un Ancien Dieu lié aux Lunes ou d'un lieu qui est particulièrement empreint de la puissance d'Akhat. Ce qui semble certain, du fait de leur taille de plus de trois mètres, c'est qu'il s'agit de Premiers Hommes transformés par l'Essence des Lunes.

Attaque	6D	Contact	5/7/9
Action	5D	Spécialité	7D*
Relances	2D	Réserve	4D
Réaction	4D+1		
Arme	griffes, dommages 4 (T), Rapide (3)		
Armure	peau étrange, intégrale 2		
Blessures	Légères (4) OOOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

* Discréption, Vigilance.

Capacités: Arpenteur nocturne, Don d'Akhat, Nyctalopie totale

Capacité spéciale - Avantage de la taille: les déplacements et distances de saut de la créature sont doublés du fait de sa taille.

Capacité spéciale - Malédiction d'Akhat: s'il fait nuit et que le meneis inflige au moins une Blessure Grave ou Mortelle lors d'une attaque, sa victime doit réussir un jet de Résistance + Lunes Très difficile (9). En cas d'échec, le personnage ne peut plus dépenser de dés de Réserve avant que le jour ne se lève et mette fin à cette malédiction.

Capacité spéciale - Régénération nocturne: s'il fait nuit, le meneis élimine une Blessure Légère ou rétrograde une Blessure Grave en Blessure Légère à la fin de chaque tour.

Maragr

Au Valdheim, on dit que des créatures sortent de la Mer d'Acier et prennent l'apparence des victimes qu'elles dévorent sur les rives pour s'infiltrer dans les communautés du littoral. Là, durant des jours, elles vont se nourrir des rêves des villageois et leur inspirer les pires cauchemars, les plongeant dans la folie et le désespoir, avant de disparaître dans les eaux tumultueuses.

Ces créatures nommées maragr seraient nées du sang de l'ancienne déesse Meveren et exerceraient sa vengeance sur le peuple de Valdheim. Celles qui avaient peut-être été des femmes dans un lointain passé sont devenues des êtres grotesques et obèses, à la gueule démesurée, tout juste apaisées par la consommation de chair humaine, de rêves et d'espoirs.

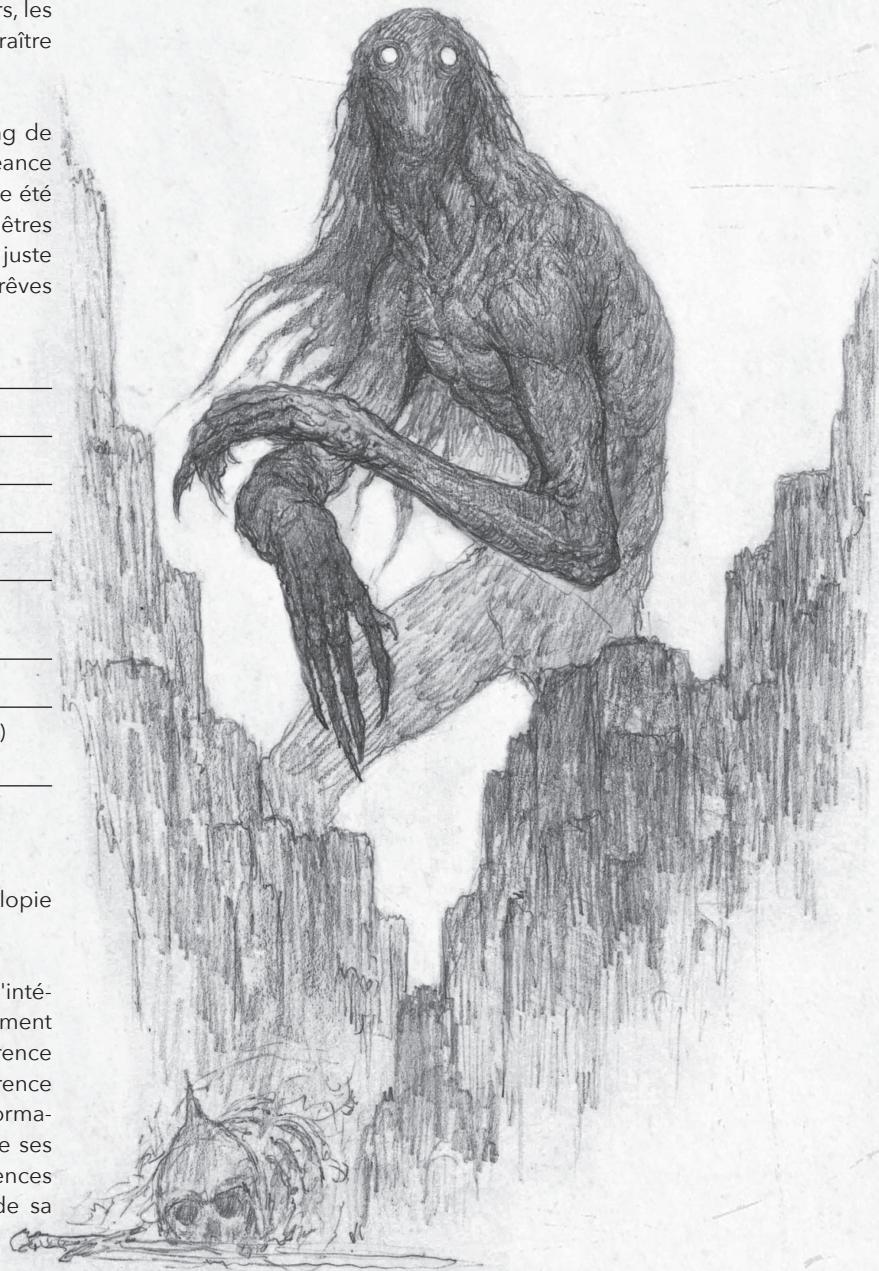
Attaque	5D	Contact	5/7
Action	5D	Spécialité	7D*
Relances	2D	Réserve	2D
Réaction	3D		
Arme	griffes, dommages 3 (T); morsure, dommages 4 (P)		
Armure	peau épaisse et graisse, intégrale 2		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (9) OO

* Discréption, imitation; spécial (cf. plus bas).

Capacités: Arpenteur nocturne, Don de Sinla, Nyctalopie totale

Capacité spéciale - Imitation: après avoir dévoré l'intégralité du corps d'une victime (ce qui prend généralement une heure, os inclus), la maragr peut prendre son apparence durant 1d10 jours (et changer librement entre l'apparence de sa victime et la sienne durant ce temps, la transformation prenant 1 tour, ou 1 minute). La maragr conserve ses caractéristiques, mais a accès aux souvenirs et compétences de sa victime (qui comptent comme faisant partie de sa Spécialité).

Capacité spéciale - Onirophagie: la maragr se nourrit des rêves des humains dans un rayon de 20 mètres autour d'elle (ce qui prend au moins deux heures). Chaque personne affectée ne regagne aucun dé de Réserve et ne peut soigner aucune Blessure au réveil. La maragr soigne une Blessure Légère pour chaque personne qu'elle affecte, trois personnes lui permettent d'éliminer une Blessure Grave et six personnes, une Blessure Mortelle.



Capacité spéciale - Sang corrosif: le sang verdâtre d'une maragr est extrêmement corrosif pour la peau. Toute attaque au contact portée avec une arme tranchante ou perforante sur la maragr oblige l'attaquant à réussir un jet de Réflexes + Corps à corps Très difficile (9) (cette difficulté est fixe) pour éviter d'être éclaboussé. Le sang inflige 6 dommages (une protection partielle réduit les dommages de 1, une protection intégrale les diminue de 3).

CRÉATURES DE LA MORT

Les morts-vivants sont de loin les créatures le plus courantes issues de l'Essence de la Mort, même s'il est rare d'en croiser en dehors des Anciennes Cités ou Sanctuaires dédiés à des divinités de la Mort. Bien que leur intelligence soit limitée, les créatures réanimées par l'Essence de la Mort bénéficient d'un discernement qui leur permet d'être fonctionnelles et même, dans certains cas, de communiquer.

Toutes les créatures de la Mort bénéficient des capacités suivantes :

Imputrescible: ces créatures, même réduites à l'état de simples squelettes couverts de lambeaux de chair et de ligaments, continuent d'être actives. Dès leur réanimation, quel que soit leur état de décomposition, celui-ci n'évolue plus. Même privées de leurs yeux, elles peuvent parfaitement voir.

Insensible: les morts-vivants ne subissent pas les malus dus aux Blessures. Ceux bénéficiant de plusieurs cercles de Blessures Mortelles restent actifs tant que tous ne sont pas cochés (après quoi ils se désagrègent).

Meurtre régénérant: lorsqu'une créature marquée par l'Essence de la Mort tue un humain, elle élimine immédiatement une Blessure Légère ou rétrograde une Blessure Grave en Blessure Légère. Ces créatures sont incapables de guérir autrement et certaines portent encore les stigmates de combats livrés il y a des décennies, voire des siècles. Infliger une Blessure Mortelle à un tel mort-vivant le détruit instantanément (à moins qu'elle ne dispose de plusieurs cercles de Blessures Mortelles).

À moins que cela soit précisé, ces créatures sont tout à fait capables d'esquiver, de parer et même de contre-attaquer.

Gardien des tombes

Ces morts-vivants de plus de trois mètres de haut seraient des Premiers Hommes ayant péri lors de la guerre contre les Anciens Dieux.

Attaque	7D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	3D	Réserve	6D
Réaction	3D+2		
Arme	griffes, dommages 5 (T); une arme au choix, dommages 6		
Armure	restes d'armure, intégrale 3		
Blessures	Légères (4) OOOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

* *Discretion, Vigilance.*

Capacités: Imputrescible, Insensible, Meurtre régénérant

Capacité spéciale - Attaque nécrotique: en dépensant 1D de Réserve, la créature augmente les dommages qu'elle inflige de 2 lors d'une attaque au contact. Cette capacité peut être utilisée après que la cible a tenté d'esquiver ou parer l'attaque sans succès.

Capacité spéciale - Avantage de la taille: les déplacements et distances de saut de la créature sont doublés du fait de sa taille.

Capacité spéciale - Sentir la vie: cette créature ressent automatiquement tous les êtres vivants dans un rayon de 10 mètres.

Capacité spéciale - Volonté propre: la créature ne peut pas être contrôlée par quelqu'un faisant appel à l'Essence de la Mort.

CRÉATURES DU SOLEIL

Pour une raison inconnue, cette Essence se retrouve très rarement chez les créatures. Leur taille est généralement prodigieuse et leur peau (fourrure, plumes, carapace ou autre) possède toujours une teinte métallique qui rappelle l'or, le cuivre ou le bronze. Elles semblent également posséder une intelligence supérieure à celle des simples bêtes.

Toutes les créatures du Soleil bénéficient des capacités suivantes :

Aura impérieuse: pour attaquer la créature, il faut réussir un jet de Volonté Très difficile (9). Un échec sur ce jet empêche d'attaquer la créature durant 24 heures; une réussite permet d'ignorer l'Aura impérieuse durant ce même laps de temps. Si la créature attaque une cible, cette dernière peut se défendre

et attaquer normalement, l'Aura impérieuse cessant d'agir sur elle, comme si elle avait réussi son jet de Volonté.

Aura solaire: la créature produit assez de lumière pour éclairer à [Action x 5] mètres d'elle comme en plein jour; dans ce périmètre, tout effet lié à l'Essence des Lunes cesse d'exister, si la source de l'effet (comme un Élu) entre dans ce périmètre, l'effet cesse complètement et ne peut être réactivé à moins de sortir de la zone d'influence de la créature. En outre, la créature voit parfaitement dans les ténèbres les plus totales et est immunisée aux grandes chaleurs.

Fléau solaire: la créature double les dommages qu'elle inflige aux créatures liées aux Essences des Lunes et de la Mort (avant application des protections éventuelles).

Samsaurien

Ce grand lézard à six pattes dont la taille peut atteindre huit mètres de la tête à la queue vit uniquement dans les Champs de Feu à l'est de Babel. Sa peau écailleuse a la couleur du bronze, ses yeux sont dorés et fendus par une pupille horizontale noire et sa mâchoire inflige de redoutables blessures. Il possède également une collerette qu'il peut déployer et qui s'illumine alors d'une lueur dorée aveuglante, dernier avertissement adressé à un potentiel ennemi.

Il est très rare de croiser plus de deux samsauriens à la fois (généralement un couple qui protégera son petit ou son œuf).

Attaque	6D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	2D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
Arme	griffes, dommages 4 (T); morsure, dommages 6 (P), spécial		
Armure	peau écailleuse, intégrale 3		
Blessures	Légères (5) OOO	Graves (8) OOO	Mortelles (11) OO

* Athlétisme, Vigilance.

Capacités: Aura impérieuse, Aura solaire, Fléau solaire

Capacité spéciale - Collerette solaire: lorsque le samsaurien déploie sa collerette qui peut atteindre deux mètres d'envergure, un flash aveuglant frappe tous les êtres situés

face à lui jusqu'à une distance de 20 mètres; c'est alors comme fixer directement le soleil à son zénith lors de l'été de feu. À moins qu'il ne réussisse un jet de Réflexes Très difficile (9) pour fermer les yeux, cette lueur aveugle celui qui la regarde durant 1d5 tours. La collerette continue à luire d'une forte lumière durant 10 tours, puis elle « s'éteint ». Le samsaurien peut illuminer sa collerette trois fois par jour (elle doit cependant se « recharger » durant les 10 tours après son activation). Les créatures sensibles à la lumière du soleil subissent 8 dommages au moment où la collerette est activée, puis 4 dommages tous les tours jusqu'à ce qu'elle s'éteigne (les protections sont inefficaces contre ces dommages).

Capacité spéciale - Mâchoire formidable: la morsure du samsaurien ignore les armures partielles.

Note: les couples de samsauriens s'unissent pour la vie. Tous les cinq ans environ, la femelle pond un unique œuf qui doit être exposé dans un lieu baigné de soleil et éclot au bout de quatre mois (durant l'été de feu). Le petit samsaurien mesure à peine une cinquantaine de centimètres et est incapable de se défendre. Il ne met qu'une année à atteindre sa taille quasi adulte, grandissant d'environ 60-70 cm par mois. Les œufs de samsauriens sont très prisés, car extrêmement riches en Essence du Soleil (suffisamment pour alimenter un rituel majeur). L'espérance de vie des samsauriens est estimée à un siècle. Lorsqu'ils meurent, leur corps se désagrège en quelques heures et tombe en poussière (couleur bronze). Cette poussière est utilisée par quelques tribus nomades pour créer une encre destinée aux tatouages. Ceux qui les arborent gagnent une relance gratuite sur leurs jets de Relationnel visant à intimider ou commander (il peut alors s'agir d'un avantage).





Gardien d'Enu

Ces créatures humanoïdes de plus de trois mètres de haut seraient les anciens protecteurs du dieu Enu. Il est possible d'en croiser dans certains anciens lieux sacrés et oubliés dédiés à la divinité suprême enur.

Leur peau cuivrée est couverte d'une armure intégrale dorée et ils manient un immense khépesh (une épée courbée rappelant un peu la lame d'une faux) de la même couleur, indissociable de leur corps (ils ne peuvent être désarmés).

Attaque	7D	Contact	3/5/7/9
Action	5D	Spécialité	7D*
Relances	3D	Réserve	6D
Réaction	4D+2		
Arme	khépesh, dommages 7 (T) (annule le bonus de +1D du bouclier pour la parade); griffes, dommages 5 (T)		
Armure	armure sacrée des gardiens d'Enu, intégrale 5		
Blessures	Légères (4) OOOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

* Athlétisme, Vigilance.

Capacités: Aura impérieuse, Aura solaire, Fléau solaire (s'applique également au khépesh)

Capacité spéciale - Mort glorieuse: lorsqu'un gardien d'Enu est détruit, il « explose » dans un flash de lumière aveuglant et silencieux. Tous les êtres vivants situés à 20 mètres de lui subissent 8 dommages qui ne peuvent être réduits par les armures (à l'exception de celles qui seraient des Éclats liés à l'Essence du Soleil).

Capacité spéciale - Gardien infaillible: les gardiens d'Enu diminuent de 1 les malus dus aux Blessures et peuvent continuer à agir après avoir subi une première Blessure Mortelle.

Capacité spéciale - Sentinel éternelle: les gardiens d'Enu ne peuvent jamais être surpris et sont toujours considérés comme offensifs au moment de calculer leur Réaction.

LES GARDIENS

Parmi les créatures marquées par les Essences se trouvent les « gardiens » dont certains types sont décrits plus avant.

Ces êtres immortels poursuivent inlassablement leur tâche, confiée par les Anciens Dieux (et peut-être quelques Premiers Hommes) lors du Premier Âge. Protéger un lieu sacré, un Prodigie ou la dépouille d'un dieu en décomposition, telle est leur mission.

Contrairement aux autres créatures altérées par les Essences, les gardiens ont été créés volontairement et privés de tout libre arbitre. Ce sont des êtres dépourvus de raison, régis uniquement par leur instinct, lequel n'inclut pas la survie; seule compte leur mission.

Si certaines *rumeurs* font état de gardiens puissants et doués d'entendement, avec lesquels il serait possible d'engager le dialogue, une telle chose paraît hautement improbable pour ceux qui ont été confrontés à ces créatures qui se montrent absolument impitoyables dès lors que l'on viole leur sanctuaire...

Créatures « essentielles » et rituels

La totalité des créatures marquées par une Essence peuvent servir à alimenter, par leur sacrifice ou un organe (et un seul), un rituel mineur ou même majeur pour les plus puissantes d'entre elles.



CRÉATURES DE LA TERRE

Alliant puissance et résistance, les créatures liées à l'Essence de la Terre figurent parmi les plus redoutées des Terres Sauvages.

Toutes les créatures de la Terre bénéficient des capacités suivantes :

Frappe de la Terre : il est impossible de parer une attaque portée par une créature de la Terre sans posséder une Puissance de 5 (ou un bouclier-Éclat lié à une divinité donnant accès à l'Essence de la Terre).

Régénération terrestre : au début du tour (ou chaque minute), la créature élimine automatiquement une Blessure Légère tant qu'elle est en contact avec un sol naturel.

Résistance naturelle : toutes les créatures de la Terre réduisent les dommages qui leur sont infligés de 2 avant d'appliquer leurs éventuelles protections.

Dynastea

Ces scarabées terrestres noirs de près de deux mètres de haut pour cinq mètres de long se rencontrent dans les terres arides du centre des Terres Sauvages, du Fakhar aux plaines de la Horde. Leur incroyable résistance alliée à leur corne puissante en font des adversaires redoutables.

Attaque	6D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	2D	Réserve	2D
Réaction 3D+1			
Arme corne, dommages 6 (P); griffes, dommages 4 (T)			
Armure carapace, intégrale 4 (protection 2 sur le ventre)			
Blessures	Légères (5) OOO	Graves (8) OOO	Mortelles (10) O

* Athlétisme, Vigilance.

Capacités : Frappe de la Terre, Régénération terrestre, Résistance naturelle

Capacité spéciale - Charge : si le dynastea charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +2D sur son jet d'attaque. Il est impossible de parer une telle charge, quelle que soit la Puissance du défenseur.

Grand ver des roches

Ces vers géants d'environ huit mètres de long se déplacent dans la terre et la roche comme des poissons dans l'eau. Leur bouche ronde est garnie de plusieurs rangées circulaires de crocs. Ils attaquent généralement en groupe de trois à cinq individus.

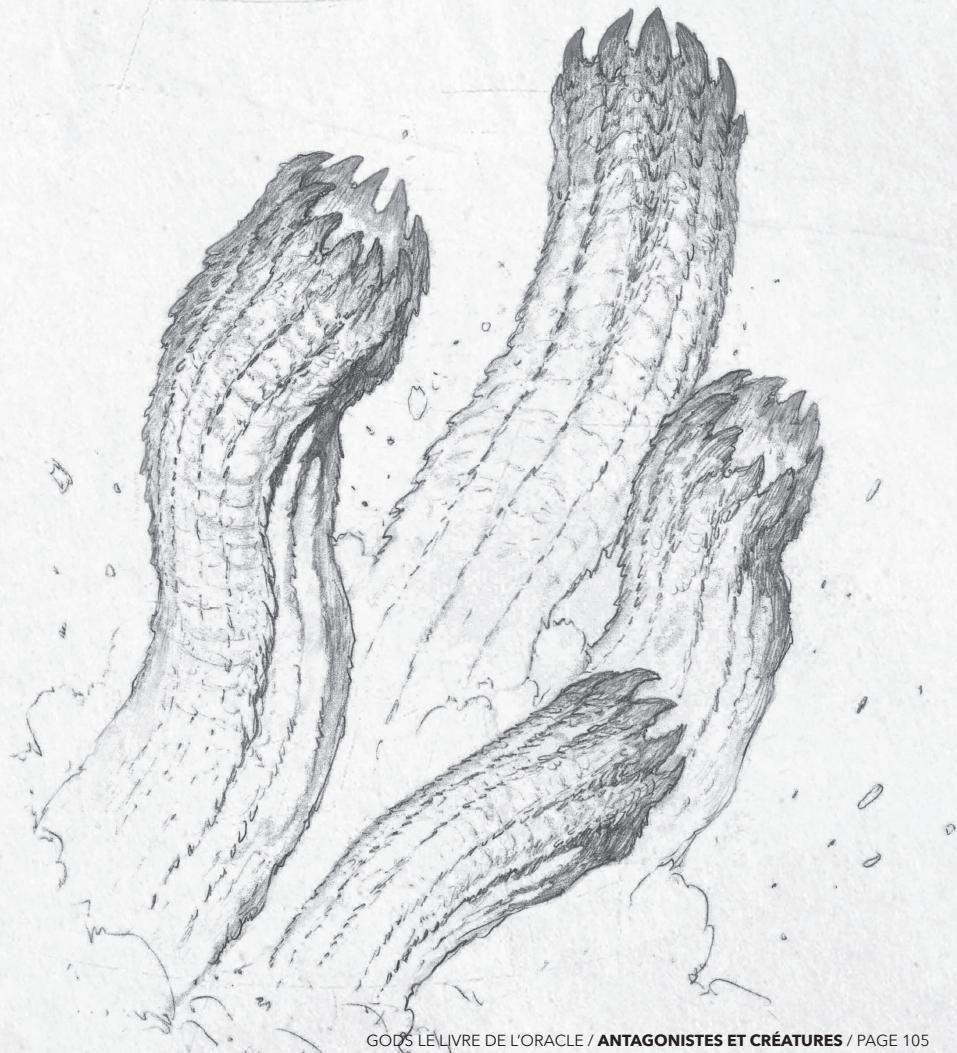
Attaque	6D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D+1		
Arme	morsure, dommages 5 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 3		
Blessures	Légères (4) OOO	Graves (7) OO	Mortelles (9) O

* Athlétisme, Vigilance.

Capacités: Frappe de la Terre, Régénération terrestre, Résistance naturelle

Capacité spéciale - Fouissement: les grands vers des roches peuvent fusionner dans la terre et même dans la roche et s'y déplacer à leur vitesse de course. S'ils font face à une grande adversité, ils y resteront, ce qui les rend difficiles à tuer.

Capacité spéciale - Sens de la Terre: bien qu'aveugles, ces vers ressentent parfaitement tout ce qui se trouve ou se déplace sur le sol grâce à leurs sens surnaturels.



CRÉATURES DE LA VIE

Les créatures affectées par l'Essence de la Vie comptent parmi les plus nombreuses (toutes proportions gardées), mais c'est surtout autour des rives du Siirh (et même dans ses eaux) qu'on en compte le plus grand nombre.

Certaines *rumeurs* font état d'humains touchés par l'Essence de la Vie après avoir été baignés dans le Siirh peu après leur naissance. Cette tradition de l'immersion des nouveau-nés est surtout pratiquée à Uruk, même si personne n'a jamais eu confirmation que ces enfants aient été particulièrement marqués par l'Essence de la Vie.

Toutes les créatures de la Vie bénéficient des capacités suivantes :

Régénération absolue: au début du tour (ou chaque minute), la créature élimine automatiquement une Blessure Légère ou rétrograde une Blessure Grave en Blessure Légère

(au choix). Toutes les heures, elle rétrograde une Blessure Mortelle en Blessure Grave. Si la créature est tuée sans être décapitée (ou son cœur arraché, qu'elle soit incinérée, etc.), elle fait un jet de Résistance (ou Action) Très difficile 24 h après son « décès ». Si elle réussit, elle soigne une Blessure Mortelle et le processus de régénération commence. Dans le cas contraire, elle est définitivement morte. La créature est toujours susceptible de mourir de vieillesse.

Rupture vitale: la créature sécrète une substance qui augmente tous les dommages qu'elle inflige aux êtres vivants de 2. Ces dommages ne sont pas augmentés contre les créatures liées à l'Essence de la Mort. (Non inclus dans le profil.)

Sentir la vie: dans un rayon de [Action x 5] mètres, la créature ressent parfaitement toute forme de vie. Elle sait également instinctivement quel est son état physique et psychologique.

La légende d'Ur-Sabaah

Une légende babelite dit que l'ancienne reine Ur-Sabaah (« guerrière de Sabaah ») fut élevée par une labatsuu après le meurtre de ses parents et l'usurpation du trône de Babel par un homme ambitieux et vil. Nourrie du lait de la lionne sacrée, Ur-Sabaah aurait développé des capacités extraordinaires et, alors âgée d'à peine treize ans et à la tête d'une puissante armée d'Uruk, elle mit à bas le meurtrier de ses parents et reprit son trône légitime, régnant plus d'un siècle et apportant puissance et prospérité au royaume de Babel. Ur-Sabaah est représentée avec de longs cheveux blancs, même au plus fort de sa jeunesse, et une couronne d'or ornée d'une aigue-marine que l'on dit être la pierre insérée dans la main droite de la déesse mortelle Nashee. Mais depuis que Babel a adopté le Culte du Soleil Noir, toutes les représentations d'Ur-Sabaah ont été détruites et il est interdit de l'évoquer. Seuls quelques résistants d'Uruk parlent encore de l'ancienne reine et se souviennent de la façon dont elle a détrôné le souverain indigne avec l'aide des meilleurs guerriers de la cité rebelle du sud. Certains considèrent même le Commandeur Khep comme son héritier spirituel... et le véritable dirigeant dont Babel a besoin.

Em-balat'u

Les em-balat'u n'incluent pas qu'une seule sorte de créatures, mais une multitude. Il s'agit d'animaux tout à fait normaux qui, après une première mort, sont « ressuscités » et se sont éveillés à une condition supérieure, devenant immortels.

Rien ne les distingue physiquement de leurs congénères, si ce n'est un comportement parfois inhabituel, voire aberrant pour leur espèce. Après avoir vécu plusieurs « vies », les em-balat'u finissent invariablement par sombrer dans la folie, les faveurs de la Vie se muant finalement en malédiction. C'est alors que l'em-balat'u devient un danger potentiel, et même lorsque la mort le trouve, cet état n'est pas toujours définitif et certaines de ces créatures survivent des décennies malgré leur état.

Le profil d'un em-balat'u est le même que celui d'une créature de la même espèce, avec éventuellement une petite amélioration en Expérience (Action, Spécialité, Relance et Contact) si elle est « ancienne ».

RITUEL DE L'IMMERSION SACRÉE D'URUK

Même s'il est considéré comme blasphématoire en Babel d'immerger les nouveau-nés dans le Siirh depuis l'allégeance du pays au Culte du Soleil Noir, la population d'Uruk résiste et pratique encore ce rituel après la naissance.

Il est rare que l'enfant bénéficie du moindre effet bénéfique, mais une fois sur mille, quelque chose se produit: l'enfant semble guérir plus facilement. Dans le cadre des règles de GODS, cet humain bénéficie de 2D de Réserve supplémentaires lorsqu'il s'agit de guérir des Blessures. Ces 2D ne sont pas cumulables d'un jour à l'autre et ne peuvent être dépensés que pour guérir naturellement ses plaies. Il peut s'agir d'un avantage propre aux gens nés à Uruk.

Cependant, on dit que deux enfants d'une même génération peuvent bénéficier de la Régénération absolue octroyée par l'Essence de la Vie. Que cela soit vrai ou non, il s'agira toujours de deux jumeaux...

Labatsuu

Les labatsuu sont des lionnes blanches sacrées que l'on trouve en Babel et jusqu'au Khalistan. Leur pelage d'un blanc immaculé, leurs yeux d'un bleu azur et leurs oreilles longues et pointues les rendent immédiatement reconnaissables.

Bien que s'accouplant avec les mâles de l'espèce « classique », elles restent indépendantes et n'hésitent pas à tuer le mâle s'il se montre trop entreprenant ou décide de s'en prendre à ses petits. Les linceaux issus de ces accouplements sont plus robustes que leurs congénères et leur pelage est souvent teinté de blanc à certains endroits (extrémités des pattes et de la queue principalement), mais ils ne disposent en rien des capacités de leur mère si ce n'est parfois une femelle qui en hérite, cependant ce cas est exceptionnel.

Les peaux de labatsuu sont très prisées par les plus riches citoyens de l'Empire du Soleil Noir, dont l'Empereur en personne, et ces créatures très rares sont en passe de disparaître définitivement...

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	2D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
Armes	griffes, dommages 3 (T); crocs, dommages 4 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 2		
Blessures	Légères (4) OOO	Graves (7) OO	Mortelles (10) OO

* Discréption, Pistage, Vigilance, course, saut.

Bond du prédateur: si la labatsuu bondit sur sa cible, elle bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet d'attaque.

Capacités: Régénération absolue, Rupture vitale, Sentir la vie

Capacité spéciale - Lait panacéen: le lait des labatsuu a des propriétés thérapeutiques puissantes; en boire réduit immédiatement la Virulence d'un poison ou d'une maladie à 0, même si son origine est surnaturelle.

CRÉATURES MINEURES AFFECTÉES PAR LES ESSENCES

Certaines espèces ont été modérément affectées par les Essences au cours de leur développement. Elles ne possèdent pas les capacités des créatures décrites plus haut, mais elles n'en restent pas moins très étranges.

En voici quelques-unes :

Poissons argentés du Siirh (Eau): ce poisson ressemblant à une perche est aussi rare que sacré en Babel. Ses écailles semblent faites de l'argent le plus pur et consommer sa chair (ou ses œufs) permettrait de régénérer ses Blessures. Dans le cadre des règles, absorber la chair d'un poisson argenté du Siirh confère la capacité Régénération absolue durant deux heures (consommer ses œufs ne confère cette capacité que durant une heure).

Fourmis de sang (Feu): ces petites fourmis rouge vif, courantes dans la grande forêt de Tuuhle, infligent des blessures superficielles, mais leur venin, faisant « bouillir » le sang dans le corps, est extrêmement dangereux. Si une seule fourmi de sang inocule son venin, la Virulence de celui-ci n'est que de 5. Si c'est un groupe entier de fourmis, la Virulence passe à 7. Et si un malheureux tombe sur une fourmilière, la Virulence sera de 9. Les fourmis de sang détestant l'eau, c'est le plus sûr moyen de s'en débarrasser et de les faire fuir, en se jetant dedans ou en s'aspergeant. Lorsque l'on traverse les territoires des fourmis de feu, mieux vaut prévoir de le faire par temps de pluie, en longeant un cours d'eau ou en veillant à transporter suffisamment d'eau pour s'asperger régulièrement.

Lucioles ambrefeu (Feu): ces lucioles particulièrement luisantes sont en fait emplies d'un liquide hautement explosif. En tuer une inflige 3 dommages de feu dans un rayon de 1 mètre (embrasant toute matière inflammable). Bien sûr, puisqu'elles se déplacent en nuée, la destruction d'une seule d'entre elles peut entraîner une réaction en chaîne particulièrement dévastatrice. Ces petits insectes aiment se poser et voler autour d'un arbre mort, pétrifié par la foudre, offrant, à la nuit tombée, un spectacle saisissant de beauté.

Oiseaux ivres-flammes (Feu): ces splendides petits volatiles rapides et alertes, aux plumes multicolores jaunes, orange et rouges, au bec cuivré, ressemblent à des oiseaux-mouches. Leur particularité est qu'ils se nourrissent principalement de chaleur, volant à côté des feux de camp pour se nourrir des flammes dont les reflets dansent dans leur plumage. Un feu laissé sans surveillance peut être entièrement aspiré en quelques secondes à peine par un petit groupe d'oiseaux ivres-flammes. Bien que généralement inoffensifs, ces oiseaux, s'ils sont privés de source de chaleur ardente, sont attirés par la chaleur corporelle et peuvent s'attaquer aux créatures iso-

lées en nuée, infligeant 3 dommages perforants par tour, aspirant le sang de leur proie. Généralement, les humains ne sont guère inquiétés par les oiseaux ivres-flammes, mais malheur à celui qui contracterait une forte fièvre

« Communautés bestiales » (Humain): c'est sous le terme de « communauté bestiale » que l'on regroupe les groupes d'animaux étrangement altérés au fil des générations par l'Essence humaine. Leur comportement devient totalement aberrant et ils semblent reproduire des actes humains : une meute entière de loups se déplaçant uniquement sur leurs pattes arrière lorsqu'ils ne chassent pas, un groupe de singes portant des vêtements et bijoux dérobés ou grossièrement assemblés avec ce qu'ils ont à leur disposition, des corbeaux se réunissant en cercle pour « tenir conseil » et enterrant leurs morts en poussant de longs cris ressemblant à un chant funèbre...

Panthères aranéides (Lunes): ces panthères noires originaire de Tuuhle possèdent huit puissantes pattes semblables à celle d'une araignée et tissent des toiles de soie noire qu'il est pratiquement impossible de distinguer sous l'épaisse canopée. Chacune de leur morsure s'accompagne d'une injection de toxine (Virulence 6) et se libérer de leur toile nécessite de réussir un jet de Puissance Très difficile (9).

Zéphyrions (Lunes): ces étranges méduses diaphanes flottent dans l'air comme leurs cousines aquatiques, ne s'élevant qu'à quelques mètres du sol tout au plus. Le jour, elles sont pâles et sans reflets, la nuit, leur peau devient iridescente et, plus les lunes sont visibles, plus elles brillent, virevoltant lentement en un ballet hypnotique. Gare à quiconque se laisserait séduire par un tel spectacle, car le malheureux devrait alors réussir un jet de Volonté Difficile (7) pour s'en détourner et éviter que les zéphyrions ne viennent se coller à lui pour s'en nourrir. Le cas échéant, il devrait alors faire face à leur contact extrêmement venimeux (poison de Virulence 8).

Arbre à venin (Terre): les animaux ne sont pas les seules choses pouvant être affectées par les Essences puisque certains végétaux peuvent également l'être, comme l'arbre à venin. Ces arbres sont initialement des résineux, lentement transformés par l'action de la Terre et dont les épines se couvrent d'une substance collante et toxique (Virulence 7). Mais ce qui rend ces arbres particulièrement dangereux, c'est qu'il est impossible de les différencier de leurs homologues normaux, si ce n'est grâce aux éventuels cadavres en décomposition à leur pied. En effet, l'arbre à venin peut projeter ses épines jusqu'à une distance de trois mètres et peut le faire une fois par tour (ou minute). Une cible affectée par la toxine, en plus de subir une Blessure Légère, sera immédiatement attirée vers l'arbre (jet de Volonté contre la Virulence de l'arbre à venin pour résister). C'est la raison pour laquelle on trouve souvent nombre de créatures mortes sous un arbre à venin, leur décomposition venant nourrir la terre à son pied. À noter qu'il s'agit souvent de charognards, attirés par un repas gratuit et succombant à leur tour à l'arbre à venin.



SCÉNARIO GODS

L'HÉRITAGE DE NARUUN

« Ils seront sages, mais aussi terriblement ignorants. Alors, ils devront reconstituer une mosaïque brisée et en creusant le passé pour en découvrir les morceaux, ils trouveront bien des questions, et prendront bien des chemins tortueux vers la vérité ».

– Une Prophétie de Mille Ans (fragment)

Ce scénario est prévu pour un groupe de trois à six Élus de niveau « Héroïque » (au niveau de la Rencontre).

L'HÉRITAGE DE NARUUN

Prémices

Les Élus se trouvent à Sabaah, capitale du royaume de Babel, lorsqu'ils prennent connaissance de la découverte des ruines d'une villa ayant appartenu à un sage astrologue, Naruun. Ce babelite était connu il y a plusieurs siècles pour l'étendue de ses connaissances et il y a fort à parier qu'il y a des choses intéressantes, voire de valeur, dans les restes de sa demeure. La villa en ruine se trouve proche d'un village frontalier, dans l'ouest du royaume. Cependant, la réputation d'astrologue émérite de Naruun intéresse aussi les dévots du Dieu Unique. Un de leurs membres influents, un converti babelite, envoie ses propres agents sur place.

Enfin, il faut compter avec le dernier descendant du sage, qui peut être l'employeur des PJ, ou leur rival.

L'histoire d'une découverte

N'en déplaise aux cartographes, les frontières du Royaume de Babel avec ses voisins sont loin d'être aussi évidentes que leurs œuvres l'indiquent. De nombreux Oubs (les villages-oasis) dans l'ouest, officiellement soumis à la couronne arkadienne, sont en réalité dans une situation plus mouvante et complexe. Certains ne voient aucun soldat ou collecteur d'impôt pendant des années et d'une communauté à l'autre, l'attitude de leurs habitants envers le royaume est extrêmement variable.

L'Oub de Naraf est l'un de ces villages, que l'on ne voit pas sur la majorité des cartes. À l'époque de Naruun, il s'agissait d'une bourgade importante sur l'une des routes reliant Babel au Fakhar. Quelques décennies après la disparition de l'astrologue, une caravane apporta une fièvre virulente à Naraf, et sa population décimée finit par l'abandonner. Il fallut attendre un siècle environ avant que des caravaniers fakhari ne recommencent à fréquenter régulièrement son oasis et que des familles babelites s'y établissent de manière permanente. Actuellement, sa population atteint à peine le quart de ce qu'elle était lorsque Naruun y vivait.

C'est une tempête de sable qui a dégagé le fronton de sa villa, située à peu de distance du village, et le blason de sa famille est alors apparu au grand jour. Le principal notable de Naraf, l'aubergiste Akhmed, a envoyé un homme jusqu'à Sabaah pour se renseigner sur la famille à laquelle pouvait appartenir cette villa. L'homme n'avait pas pour consigne de se montrer particulièrement discret, et les Arkadiens érudits se rappellent encore Naruun. Ainsi, l'émissaire d'Akhmed obtint rapidement l'information qu'il recherchait et se rendit jusqu'à la maison du descendant de l'astrologue, pour lui révéler la découverte. Cette nouvelle parvint également à d'autres personnes à travers la capitale, notamment Enuru Adad, dévot de l'Unique, ainsi potentiellement que les Élus incarnés par vos joueurs.

LES PARTIES IMPLIQUÉES

Naruun le sage

Bien qu'il soit mort depuis près de trois siècles, il est possible d'en apprendre beaucoup sur Naruun si l'on se trouve à Sabaah, ou dans une autre cité babelite d'importance. Sa réputation d'astrologue, d'architecte, de mathématicien et de géomètre est bien établie, et il faisait partie à son époque des Sabahuls les plus en vue. Il aurait servi plusieurs puissants personnages du royaume et aurait même bénéficié pendant quelques années une charge d'astrologue à la cour royale. Cependant, ses ennemis jaloux parvinrent à causer sa disgrâce. Les détails de la chute de Naruun se sont perdus, mais l'on sait qu'il se retira dans la fameuse villa dont on vient de retrouver les vestiges.

Sabahul Nabu

Le dernier descendant de Naruun est un architecte de renom, même s'il est loin d'égaler le talent de son ancêtre. Il n'a par ailleurs aucun intérêt pour l'astrologie, ou la connaissance en général. Nabu cherche surtout à rehausser son prestige et celui de sa famille. Trouver des objets personnels ou des écrits de Naruun serait du plus bel effet. Selon l'état de la villa, Nabu envisagera peut-être de la restaurer, pour la revendre. Il pense que parmi les Enkhirurus, il trouvera bien quelqu'un qui se montre attiré par l'idée d'avoir pour résidence secondaire la demeure d'un sage renommé. Si les Élus ne connaissent pas très bien le royaume de Babel ou sont depuis peu à Sabaah, il se pourrait que Nabu fasse appel à leurs services. Il a en effet un modeste réseau d'indicateurs et de contacts dans la ville, lequel lui sert en temps normal à se tenir au courant des activités de ses frères et concurrents. Si les Élus sont en mesure de se débrouiller seuls ou refusent son offre, l'architecte montera sa propre expédition.

Enuru Adad

Adad est un fervent adorateur de l'Unique, ainsi qu'un négociant madré et opportuniste. Il gère plusieurs caravanes qui transportent notamment les pierres de taille destinées à la grande tour que le Culte élève au cœur du quartier des zigourats de Sabaah. Adad sait que le Culte espère achever sa tour précisément lorsque la lune sombre éclipsera à nouveau le soleil; or les mouvements de l'astre ténébreux sont particulièrement difficiles à prévoir. Il se demande si dans la villa ne se trouveraient pas des notes, ou des méthodes de calculs, qui pourraient permettre de prévoir ce moment avec davantage de précision. La réputation de Naruun vaut en effet largement celle des astrologues contemporains, qui quant à eux restent bien incapables de prédire les mouvements d'Akhhat. Adad a donc missionné son bras droit, la guerrière Bintou, pour inspecter la villa et ce que les habitants de Naraf ont pu en tirer. S'il y a des documents,

l'envoyée d'Adad et ses hommes ont pour ordre de les ramener, quitte à user de violence si besoin. Le négociant ne comprend rien à l'astrologie, mais cela n'a pas vraiment d'importance, même dans le cas où cette expédition s'avère infructueuse. Dans son idée, Adad voit surtout cette tentative comme un investissement, une opportunité de se faire bien voir par l'archiprêtre Severus Quirinus. Adad est déjà un membre influent du Culte à Sabaah, mais il ne compte pas s'arrêter en si bon chemin.

Enuru Akhmed

L'aubergiste de Naraf est un vieil homme calculateur qui a de nombreux contacts criminels, car son établissement est régulièrement fréquenté par des contrebandiers. Le bourgmestre de Naraf est ni plus ni moins que son homme de paille; il se contente de gérer la correspondance officielle (limitée) entre l'Oub et la capitale. Akhmed étant l'homme le plus riche des environs, il dirige effectivement le village depuis de nombreuses années. La population de Naraf n'y voit pas d'inconvénient, car l'aubergiste veut conserver de bons rapports avec ses voisins et reste attaché à son village natal. Il voit dans la découverte de la villa une simple opportunité: il a envoyé son homme à Sabaah dans l'espoir que la famille dont le blason orne le fronton de la villa existe toujours. Si ses descendants veulent récupérer des biens de leurs ancêtres, ou même restaurer la villa, ils devront soit faire appel aux villageois pour dégager la demeure des sables, soit utiliser l'établissement d'Akhmed pour y loger leurs propres ouvriers... dans les deux cas, la prospérité de l'aubergiste et celle de son village s'en ressentiront.

Jalila et Firh al Dib

Ce couple de nomades efflanqués sert de guides aux caravanes de contrebandiers qui traversent le Sawarhii pour atteindre Babel et font escale à Naraf. Il suffit de quelques instants de conversation pour comprendre que c'est Jalila qui mène l'affaire, son époux taiseux acceptant généralement sans commentaire les décisions de la jeune femme. Tous deux sont des individus pragmatiques, qui savent ouvrir les oreilles et garder la bouche fermée. Ils sont également capables de se défendre et les habitants de Naraf pensent que Firh a certainement déjà tué, plusieurs fois.

À l'insu des contrebandiers et des villageois, le couple est également au service de la couronne des états jumeaux de Fakhar et Khashan. Ils ont été recrutés par un cousin de Firh, membre de la garde palatiale du Khalishaa Alannas. Jalila et Firh ont pour ordre de surveiller les communautés frontalières, et de prêter attention aux rumeurs que les contrebandiers ne manquent pas de répandre au cours de leurs voyages réguliers entre Fakhar et Babel. Surtout, ils doivent s'assurer que le réseau de contrebandiers n'est pas utilisé par le Culte pour faire pénétrer des agents, des fonds ou des armes sur le sol fakhari.

Bintou

Cette grande femme à la peau d'ébène est le bras droit du négociant Adad. Née esclave, elle a fui les cités maudites de Ool, est devenue mercenaire et a fini par arriver à Sabaah il y a une dizaine d'années. Bintou est une combattante expérimentée, rodée aux affrontements dans le désert comme aux embuscades de ruelles. Elle a aussi échappé à la mort à de nombreuses reprises, souvent de justesse. Consciente qu'en plus de ses capacités elle bénéficie d'une chance remarquable, Bintou a fini par prendre au sérieux la foi de son employeur et s'est convertie à l'Unique. Elle est convaincue que le seul Dieu véritable lui a permis d'échapper à sa condition d'esclave et a veillé sur elle, car Il attend de Bintou qu'elle Le serve fidèlement.

La renégate ool n'est pas une femme cruelle, mais une guerrière sans scrupules. Elle tue sans sourciller avant de passer à autre chose. La tueuse d'Adad est capable de négocier, mais elle garde les yeux bien ouverts, dans l'espoir de renverser la situation si jamais l'occasion se présente. Bintou est fidèle à Adad (qui l'a toujours bien traitée et lui a ouvert les yeux sur la vérité de l'Unique) et respecte les prêtres du Soleil Noir. Le reste du monde l'indiffère et elle est tout à fait capable de mentir à ses propres hommes, ou même de les abandonner.

Impliquer les joueurs

Certains Instincts de Groupe se prêtent particulièrement à ce scénario. Les connaissances qui se trouvent probablement dans la villa de Naruun peuvent intéresser des Groupes qui suivent l'Instinct de l'Homme ou du Masque.

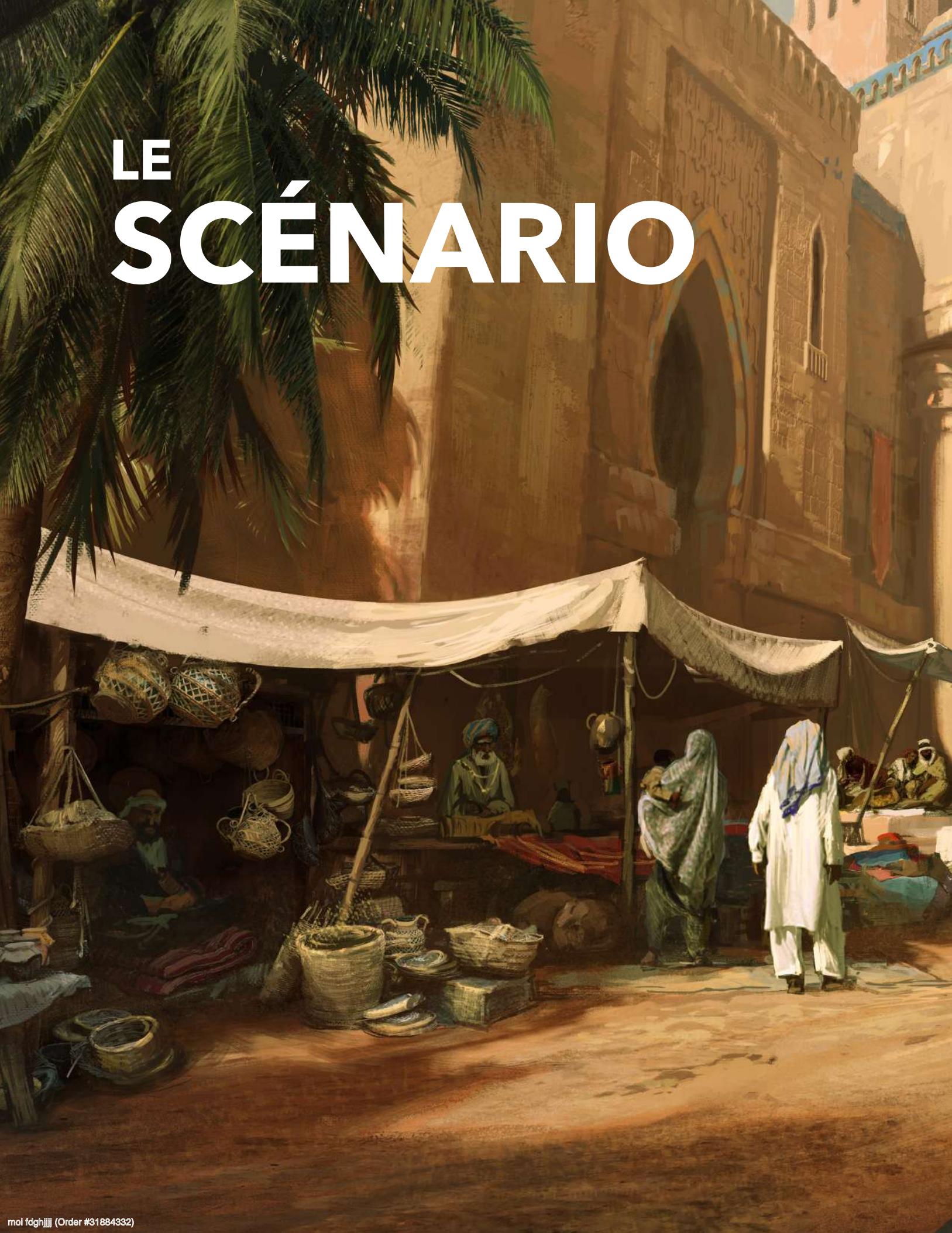
Des Élus rassemblés par l'Instinct de la Main pourraient rechercher ces mêmes connaissances dans l'idée de les revendre aux notables babelites, ou d'obtenir d'eux des faveurs en échange. Il est également possible que la villa recèle encore quelques objets dotés d'une valeur marchande et autres richesses.

Enfin, comme souvent, la curiosité sera amplement suffisante à ceux qui suivent l'Instinct des Voyageurs.

Il est également possible, quel que soit l'Instinct du Groupe, que les Élus soient contactés par Sabahul Nabu. En bon Arkadien et citadin, le descendant de Naruun ne se voit pas du tout prendre la tête d'une expédition aux frontières du royaume. Des PJ portés sur le mercenariat, ou qui ont plus simplement besoin d'argent, pourraient accepter de se rendre à la villa contre récompense.

Si les PJ sont déjà installés à Sabaah, se sont fait connaître comme aventuriers ou gardent les oreilles ouvertes et guettent les opportunités intéressantes, ils pourront apprendre par eux-mêmes la découverte de la villa. À l'inverse, s'ils ne sont pas très curieux, ou que leur style de jeu est plus passif, ils seront contactés par un agent de Nabu.

LE SCÉNARIO





PREMIÈRE PARTIE:

SABAAB

Entrevue avec un héritier

Sabahul Nabu n'est pas l'architecte le plus en vue de la capitale, et ne peut s'offrir l'un des fameux palais aux jardins suspendus. Pour autant, il n'est pas dépourvu de talent et descend d'une lignée de Sabahuls honorable. Sa demeure sur la rive gauche du Siirh compte ainsi trois étages et arbore des murs en pierre blanche (entretenus à grand-peine), signes que l'hôte des PJ est un personnage aisé de la société babelite. Les domestiques de Nabu sont propres et courtois, le sol en mosaïque de sa maison est soigneusement balayé et au petit jour, on renouvelle dans chaque pièce les sachets d'herbes odorantes, qui font barrage aux odeurs omniprésentes et souvent envahissantes de la métropole.

LE THÉ

La culture du thé est bien antérieure au Deuxième Âge et les vieux contes attribuent ses origines aux terres de la Frontière. Le thé est d'ailleurs encore très cultivé dans les parages de Kuuma. Cependant, si la cité libre contribue depuis longtemps à le répandre à travers les Terres Sauvages, la popularité du thé est surtout le résultat des efforts des Fakhari. Les herbes médicinales et préparations alchimiques du Fakhar sont réputées à travers les Terres Sauvages, mais en réalité, le thé sous ses multiples variantes remplit bien plus de caravanes que toutes ces autres exportations réunies. On peut boire du thé fakhari jusque sous les yourtes de la Horde, dans les masures au bord du Negba des cités de Ool, devant les agoras thalosiennes ou dans les salons d'Avhorae.

En Babel, le thé est une boisson d'usage courant, été comme hiver. Si le succès des thés du Fakhar n'est plus à prouver, ils sont dédaignés par les Enkihuru ainsi que les Ulthul et les Sabahuls. Ils mettent un point d'honneur à ne boire qu'une variante noire et fermentée, cultivée autour de la mer intérieure de Nir. Le thé arkadien, comme on le nomme, est suffisamment cher pour que les gens des milieux modestes ne puissent en faire un usage quotidien. Boire du thé noir arkadien est donc un témoignage d'hospitalité des plus notables, lorsqu'on y est convié par un simple marchand ou un caravanier. Il s'agit aussi d'un signe de prospérité, qui ne manque pas de jouer un rôle dans les négociations entre babelites.

L'architecte reçoit ses interlocuteurs dans son bureau, une pièce spacieuse pourvue d'une petite terrasse agrémentée de vases en terre rouge, dans lesquels poussent des fleurs ornementales. Si les PJ se montrent grossiers ou ont l'air sales, Nabu restera assis derrière son bureau et les laissera debout, pour mener une discussion assez courte, car il ira à l'essentiel. Si, à l'inverse, ils font des efforts de courtoisie, même s'ils sont maladroits (après tout, qu'attendre d'étrangers venus de contrées lointaines?), leur hôte se montrera bien plus hospitalier.

La discussion se déroulera alors dans une pièce voisine, où tout le monde se retrouvera assis sur un tapis pourvu de quelques coussins confortables. Un plateau avec une théière et des gobelets de grès seront rapidement amenés avec quelques fruits frais, pour entamer la discussion de manière plus conviviale.

La proposition

Nabu expliquera rapidement ce qu'il attend de ses interlocuteurs: se rendre à Naraf, inspecter les ruines de la villa de son ancêtre et s'assurer que les villageois ne sont pas en train de la piller. Ils devront rester sur place quelques jours, le temps d'évaluer la situation et d'en informer Nabu par messager.

Si la villa se révèle accessible, Nabu demande aux Élus de s'assurer la collaboration des villageois, pour procéder aux fouilles. Les PJ auront alors pour rôle de superviser les travaux et d'assurer la sécurité des biens extraits des ruines, le temps que des employés de Nabu arrivent pour prendre le relai. À ce moment-là, s'il est intéressant de poursuivre les fouilles, un contrat de plus longue durée entre les Élus et le Sabahul sera peut-être de mise, pour assurer la sécurité du site.

Initialement, Nabu est prêt à verser à chaque PJ la somme de 100 sabiirhi, pour louer leurs services sur une durée de vingt-six jours. Le temps de se rendre sur place, de tenir leur client au courant de la situation et d'attendre ses ordres ou ses envoyés. Nabu a besoin de quelques jours pour mobiliser des hommes de confiance dans son entourage, et il expliquera clairement qu'à ses yeux, les PJ auront principalement pour rôle de s'assurer que personne ne pille la demeure de son ancêtre.

Le sabahul ne se fait guère d'illusion sur les habitants de Naraf, et il a raison. S'ils doivent avancer de l'argent aux villageois (par exemple, pour que ceux-ci acceptent de dégager la villa pour le compte de Nabu), l'architecte s'engage à rembourser les frais avancés, après vérification par un de ses hommes de confiance sur place.

L'architecte est prêt à pousser jusqu'à 130 sabiirhi par personne, mais à condition que les aventuriers aient leurs propres montures. S'ils sont à pied, il acceptera de leur prêter des chevaux, mais ne cédera pas sur le salaire. Dans tous les cas, il fournira un guide aux PJ, ainsi que de la nourriture pour une semaine. Tous les autres frais et dépenses seront à leur charge.

UNE PETITE REMARQUE POUR LES ACHETEURS COMPULSIFS

On pourrait penser que les marchés de Sabaah recèlent à peu près tout ce que les joueurs veulent obtenir. En réalité, les choses sont un peu plus compliquées. La plupart des commerçants opèrent à l'ombre d'avants, même si les plus aisés disposent de boutiques ouvertes sur la rue. Des employés attirent l'attention des passants en vantant leurs produits, la majorité des enseignes sont cachées par les piles de marchandises, la foule, la fumée... et il n'y a pas de panneaux indicateurs. Autant dire que dans les secteurs les plus commerçants de la métropole, arpenter les rues s'avère une épreuve très pénible, même pour les habitants, qui ne connaissent généralement que certains commerces où ils ont leurs habitudes. Si trouver les maraîchers, les bouchers ou les potiers par exemple ne pose aucun problème (car ils sont nombreux et que la plupart des passants peuvent facilement indiquer où ils sont regroupés), localiser ceux qui vendent des biens ou services moins courus va demander du temps et des efforts. Ainsi, un objet de rareté 9 ou 10 nécessitera des jours de recherches, avant que le joueur procède à un jet de **Perception + Cité** pour voir si ses efforts ont été fructueux. En cas de succès, l'Oracle est libre de décider si ce produit si rare et convoité est disponible sur-le-champ. Il est vraisemblable qu'il soit nécessaire de le commander, et que sa fabrication (ou son transport) nécessite du temps.

Si les PJ parviennent à un accord avec leur hôte, il demandera à un domestique de faire venir leur guide, Farouk. Ce dernier prendra note des besoins des PJ avant de déclarer qu'il les attendra au caravanséral à la sortie de Sabaah, deux jours après l'entretien, au lever du soleil. Farouk utilisera ce délai afin d'acheter les provisions pour la route, et louer des montures si les PJ n'en possèdent pas.

Si la discussion ne se conclut pas par un accord, ou que les PJ n'ont pas été en contact avec Nabu, car ils se sont penchés sur cette affaire grâce à leurs propres informations, il leur faudra alors s'organiser eux-mêmes.

Monter sa propre expédition

Les PJ auront besoin d'une carte sur laquelle figure Naraf, ou d'un guide pour les y amener. Il leur faudra aussi se procurer des provisions et, selon l'équipement dont ils disposent déjà, divers biens nécessaires à leur entreprise.

En fonction de ses désirs, et du style de jeu que les participants préfèrent, l'Oracle a trois possibilités pour gérer les préparatifs.

1. interpréter les diverses négociations et transactions, en prenant soin de dépeindre l'atmosphère bruyante, odorante et encombrée des marchés en plein air de Sabaah: la foule pressante, les odeurs animales et humaines, le bruit des discussions et des exclamations, les étals débordant de marchandises de toute sorte...

2. faire procéder aux joueurs à des jets de **Perception + Cité** (contre la Rareté de ce que l'on recherche) pour chaque catégorie de biens ou de services qu'ils veulent obtenir: un jet pour obtenir des montures correctes, un pour du matériel de fouille, un pour les provisions, etc. S'ils veulent négocier les prix, d'autres jets seront nécessaires, ou l'Oracle pourra simplement leur imposer un Handicap.

3. procéder par ellipse: brosser un tableau décrivant l'ambiance de Sabaah et ses rues commerçantes, puis se contenter de demander un ou deux jets aux joueurs, tout en considérant qu'ils trouveront automatiquement certaines choses, s'ils pensent à les demander (tout ce qui a une rareté inférieure ou égale à 5 par exemple...). Une somme globale est ensuite retranchée des richesses du groupe, pour représenter la totalité des frais engagés.

DEUXIÈME PARTIE : DE SABAAH À NARAF

Nota Bene : l'Oracle peut se référer à la page XXX du livre de base de GODS, où l'encadré « une affaire de compétences » donne quelques indications générales pour gérer les voyages.

Théoriquement, si les cartes sont fiables, il faut environ sept jours à dos de cheval ou de chameau pour se rendre de Sabaah à Naraf. Durant les deux premiers jours, les voyageurs emprunteront la grande route qui relie Sabaah à Khu-Shaereza, la capitale des nations jumelles de Fakhar et Khashan. Ensuite, il faudra quitter la grand-route et bifurquer vers le nord-ouest, pour s'aventurer à travers des régions bien moins fréquentées. Si les PJ sont employés par Nabu, le guide Farouk les mènera jusqu'à leur destination. S'ils agissent pour leur propre compte, vous pouvez aussi utiliser ce PNJ en considérant qu'il est disponible et que les Élus peuvent obtenir ses services.

Farouk

Cet homme ridé à la barbe grisonnante est un guide compétent, qui connaît bien l'ouest du royaume, même s'il ne s'est arrêté qu'une ou deux fois à Naraf, et ne sait pas grand-chose du village. Son nom lui vient de sa mère, native du Khashan. C'est à peu près tout ce qu'il est disposé à révéler à des étrangers. Farouk est un homme prudent et un cavalier correct. Il ne prendra pas de risques inutiles, et il en connaît un rayon sur les périls réels ainsi que les légendes des sables. Il dispose d'un glaive sans garde de style babelite pour se défendre, ainsi que d'une fronde. Farouk n'est pas l'homme le plus intègre qu'il soit, et à moins qu'on lui dise spécifiquement de se taire, il ne se fera pas prier pour parler de ses clients à ses relations. Si les PJ ont pris la précaution lors de leur rencontre chez Nabu de lui demander de se montrer discret, les agents du cultiste Adad n'apprendront pas grand-chose : grâce aux contacts du marchand à travers la capitale, ils sauront juste que l'expédition menée par les PJ se rend à la villa de Naruun, et auront une description sommaire des Élus. À l'inverse, si les PJ n'ont pas demandé à Farouk de garder le silence, entre leur rencontre chez Nabu et le départ deux jours plus tard, il sera approché par un « ami » au service d'Adad, et déballera sans rechigner tout ce qu'il aura pu apprendre sur les PJ. En jeu, cela signifie qu'Adad jugera plus prudent d'envoyer quelques hommes de main supplémentaires à Naraf.

Et s'ils sont seuls ?

Les Élus peuvent se lancer dans le désert sans prendre la précaution de recruter un guide, se fiant à leurs compétences. Ou parce que les joueurs sont si pressés de partir en

voyage que leurs personnages quittent Sabaah avec seulement des provisions pour la route.

S'ils disposent d'une carte relativement fiable et savent à peu près où se trouve Naraf, l'Oracle pourra leur imposer un jet de la compétence Voyage, à partir du troisième jour, lorsqu'ils auront quitté la grand-route. Un échec signifie que les voyageurs se sont égarés et perdent une journée, le temps de s'en rendre compte.

S'ils partent à l'aveuglette, aucun jet n'est nécessaire : ils n'ont absolument aucune chance d'atteindre Naraf, car ils ne connaissent même pas les différents carrefours des quelques pistes reconnaissables. Ils se perdront obligatoirement. Oracle, laissez-les persister pendant trois ou quatre jours, aucun jet n'est nécessaire à ce stade. Lorsqu'ils seront suffisamment affaiblis et frustrés, ils finiront par tomber sur une caravane qui leur indiquera la bonne direction. Les caravaniers conseilleront aux Élus de louer les services d'un des leurs pour leur servir de guide, ce qui ne sera pas donné... et la caravane pourra également vendre quelques provisions, là encore au prix fort. Si malgré cela les PJ persistent à vouloir s'aventurer dans le désert sans précautions, tant pis pour eux : ils se perdront à nouveau et risquent fort d'arriver affamés et affaiblis à destination. À moins qu'ils ne finissent par mourir, leurs corps desséchés recouverts par le sable... on ne le dira jamais assez, les Terres Sauvages restent dangereuses et mortnelles pour les négligents.

Si les joueurs persistent à adopter une attitude aussi suicidaire, l'Oracle devrait tout de même se permettre de faire un aparté hors-jeu pour leur expliquer que leurs personnages, eux, sont des voyageurs suffisamment aguerris pour ne pas commettre ce genre d'imprudence stupide et fatale. S'ils ne veulent pas entendre raison, eh bien, ils en assumeront les conséquences.

Gérer le voyage

L'art de l'ellipse : dans le jeu de rôle, on peut décrire l'environnement sauvage de manière très détaillée, par le biais de cartes couvertes de repères hexagonaux, permettant une gestion précise des déplacements des personnages, de manière à retranscrire en détail un voyage et ses périéties. On peut aussi, c'est le parti pris de GODS, privilégier une approche plus cinématographique, pour se concentrer sur les moments significatifs ou les scènes clefs.

Aussi, il est inutile d'utiliser un double décimètre ou de superposer une carte hexagonale aux cartes officielles de GODS pour gérer un voyage. En tant qu'Oracle, vous pouvez évidemment le faire, si vos préférences et les habitudes de votre groupe vont dans ce sens. Cependant, cela n'est pas nécessaire et les scénarios de GODS sont écrits dans l'optique d'utiliser les ellipses aussi souvent que possible, avec quelques indications pour que les joueurs aient une idée de l'environnement et de l'ambiance.

De même, nous avons choisi de ne pas utiliser certains outils ludiques, comme les tables de rencontres aléatoires. L'idée directrice est qu'une « rencontre » (un évènement sur la route, donc) doit avoir de l'intérêt aussi bien pour l'Oracle que pour les joueurs. Une rencontre doit aider les joueurs à s'immerger dans les Terres Sauvages, à confronter les personnages aux périls de la route, à faire le lien avec leurs préoccupations ou à les interpeller d'une manière ou d'une autre. À cette fin, plusieurs exemples d'évènements vous sont proposés plus loin. Comme pour les transactions commerciales à Sabaah, il y a plusieurs façons de gérer un voyage s'étirant sur plusieurs jours.

- Il est possible de décrire chaque journée en détail, avec les évènements marquants - s'il y en a - qui se produisent. L'Oracle ne manquera pas de demander à chaque aube l'ordre de marche des PJ, et à chaque crépuscule comment les voyageurs s'organisent pour passer la nuit, s'ils montent la garde, etc.
- À l'inverse, l'Oracle peut utiliser les procédés de l'ellipse et de l'évocation : il évoque en termes généraux le paysage et l'environnement typiques de la région où se déroule le voyage, et demande aux joueurs d'expliquer de façon sommaire comment ils s'organisent pour leur périple. Durant le voyage, l'Oracle décrit brièvement les journées où il ne se passe rien de significatif et se concentre sur les moments où des évènements sortant de l'ordinaire se produisent.

On peut considérer que rencontrer une caravane, traverser un hameau, croiser un troupeau sur la route n'est la plupart du temps pas suffisamment significatif pour faire l'objet d'une description détaillée. Une simple évocation fait parfaitement l'affaire. Cependant, l'Oracle pourra être amené à improviser si les joueurs prennent l'initiative. Par exemple, s'ils abordent des caravaniers pour leur acheter des provisions ou demander leur chemin.

De même, si les joueurs ont pris la précaution de s'approvisionner avant de partir, l'Oracle n'aura pas à gérer les histoires d'hydratation et de nourriture. Dans le cas contraire, un jet quotidien en Faune ou en Flore sera nécessaire pour trouver de quoi survivre. Les effets de la faim et de la soif sont indiqués page **XXX** du livre de base de GODS.

UN PEU DE PRESTIDIGITATION

Une partie du rôle de l'Oracle tient dans la capacité à jouer sur les attentes des joueurs, et à les surprendre. Après tout, ils ne perçoivent l'univers de GODS qu'à travers les descriptions qu'elle leur en fait. Ainsi, la description détaillée d'une caravane qui croise la route des Élus invite les joueurs à se montrer plus concentrés et attentifs, mais elle réduit aussi la marge de surprise dont dispose l'Oracle, si elle voulait soudain mettre les joueurs face à des bandits se faisant passer pour d'innocents voyageurs. À l'inverse, dépeindre sommairement une situation en apparence anodine, comme « à la mi-journée, vous trouvez un point d'eau auprès duquel une dizaine de caravaniers ont fait halte » et basculer brutalement dans une embuscade si les joueurs ne déclarent pas y prêter vraiment attention constitue une façon simple et efficace de susciter une réaction immédiate.

Lorsque l'on décrit de manière détaillée et systématique tout ce que les PJ peuvent percevoir, on peut semer la confusion, mais aussi contourner les réflexes des joueurs qui passent leurs séances à dire « je fais un jet de Perception », en les submergeant délibérément de détails non pertinents. À l'inverse, si l'on se concentre sur les scènes, personnages et évènements importants, les joueurs apprennent rapidement à y prêter davantage attention... et l'on peut jouer sur cette habitude, en glissant sur des détails apparemment anodins, ou en insistant exagérément sur des choses sans importance. Ce n'est pas parce qu'un personnage perçoit quelque chose que ce qu'il perçoit est forcément le plus significatif. L'art de la prestidigitation repose sur cette simple évidence : attirer l'attention du spectateur sur un élément, pour qu'il ne voie pas ce qui compte vraiment.

En procédant par ellipses et en habituant les joueurs à prêter attention à des détails (importants ou pas), on peut donc mettre en place une narration moins dense et qui ne se résume pas à une longue suite d'impressions sensorielles.

Les armures dans le désert

La plupart des voyageurs ne portent pas d'armure, ou privilégiennent les plus légères. Se promener pendant des heures en cotte de mailles ou en cuirasse est une épreuve assez pénible. Vous pouvez infliger un Handicap de mobilité supplémentaire aux porteurs d'armures et même des pertes d'Effort régulières.

QU'EST-CE QU'ON MANGE?

Dans les régions désertiques des Terres Sauvages, les provisions de voyage sont pour l'essentiel constituées de galettes de semoule, ainsi que de figues et surtout de dattes. Des lanières de viande séchée (le plus souvent du mouton ou de la chèvre) et du fromage complètent le tout. Quand ils en ont la possibilité, les voyageurs transportent également des pastèques ou des melons, qui constituent un apport rafraîchissant et sont cultivés dans presque toutes les oasis entre le Miroir et les steppes de la Horde. Plus difficiles à trouver, oranges et pêches sont très appréciées à cause de leur jus abondant. La chair de certaines cactées est également précieuse, mais on en trouve rarement près des routes les plus fréquentées.

L'eau est évidemment indispensable, mais lorsqu'ils font une pause, les voyageurs babelites, fakhari ou khashani apprécient le thé, car la transpiration qu'il provoque permet de réguler la température corporelle. Ils le savourent encore davantage au crépuscule, lorsque la chaleur tombe rapidement. L'alcool est réservé aux fêtes et cérémonies et l'on préfère éviter d'y toucher dans la journée, car il monte facilement à la tête quand on se déplace sous un soleil de plomb et ne désaltère pas.

Un aperçu de l'environnement

Durant le voyage, la chaleur s'intensifie au fur et à mesure qu'on s'éloigne du Siirh. Les deux premiers jours, la grand-route de terre battue marquée de bornes régulières est facile à suivre et très fréquentée. Il s'agit de la principale voie commerciale reliant Babel à ses voisins khalistani. On peut y croiser des caravanes, des patrouilles, des voyageurs, des bergers avec leurs troupeaux de chèvres, etc. Sur la grand-route, les auberges sont généralement entourées d'une série d'avants, pour que les voyageurs puissent s'abriter du soleil et se reposer, lorsque toutes les chambres et dortoirs sont occupés. Durant la première journée de voyage, les alentours abondent en palmeraies et cultures, la proximité du grand fleuve permettant d'approvisionner en eau les communautés voisines. Une bonne partie des denrées consommées à Sabaah provient de ces parages.

À partir du second jour, le sable devient de plus en plus omniprésent. Lorsqu'ils quittent la grand-route pour se rendre à Naraf, les Élus commencent à cheminer par des pistes sommaires, tracées sur un sol relativement stable. C'est à partir de ce moment que la présence d'un guide peut leur éviter des problèmes. Les voyageurs se font plus rares et ont tendance à se déplacer en groupes. Il s'agit généralement de locaux, qui ne connaissent que quelques

villages proches. Les fermes ou hameaux laissent la place à des bourgades entourées de murs épais, pourvus de chemins de ronde. La plupart n'ont pas de véritable auberge, mais il y a généralement un habitant en mesure d'offrir une étable, des paillasses et un ragoût, contre un peu d'argent. Les tavernes, quand il y en a, sont petites, et n'ont généralement à offrir que du lait de chèvre, de la liqueur de dattes ou un vin aigre, largement coupé d'eau.

RENCONTRES ET PÉRIPÉTIES

Voici plusieurs exemples d'événements qui peuvent se produire sur la route. En tant qu'Oracle, c'est à vous de juger lesquels vous allez utiliser pour meubler le périple des Élus. Certains de ces événements sont plus logiques s'ils ont lieu soit sur la grand-route, durant les deux premiers jours de voyage, soit une fois que les PJ se trouvent sur les pistes. Ils sont indiqués avec la mention entre parenthèses G (grand-route) ou P (pistes).

Cadavre (P)

On peut apercevoir des vautours occupés à leur repas, à quelques centaines de pas de la piste. S'ils s'approchent, les Élus devront effrayer les charognards pour qu'ils s'envolent, laissant derrière eux les restes d'un corps humain. Le défunt est dans un piteux état, car les vautours ont entre autres dévoré ses yeux et ses oreilles. Ses vêtements sont de piètre qualité et on peut trouver une épée, une outre d'eau vide et quelques pièces sur lui. Personne ne saura jamais qui était cet homme, lequel s'est probablement égaré et a fini par succomber à la soif alors qu'il était sur le point de retrouver son chemin. À moins que le soleil n'ait fini par le rendre fou et qu'il ait tourné en rond sans réaliser qu'il pouvait encore s'en sortir. Sa dépouille sert simplement à rappeler aux voyageurs que la malchance ou la bêtise ne pardonnent pas.

Éclaireur (P)

À un moment, un des PJ en tournant la tête remarquera une silhouette à plusieurs centaines de mètres, au sommet d'une dune. En plissant les yeux, on pourra distinguer un cavalier solitaire, monté sur un chameau. Il restera à distance et n'hésitera pas à s'écartier au galop si on tente de l'aborder. Le cavalier suivra le groupe de PJ jusqu'au crépuscule, ne cherchant pas à se dissimuler. Il s'éloignera un peu avant la nuit tombée.

Le cavalier est un éclaireur brigand; il ira rapidement prévenir ses amis si personne ne l'arrête. Les brigands suivront alors les traces des PJ jusqu'à la nuit suivante, et attaqueront une fois persuadés que la majorité de leurs proies sont plongées dans le sommeil. Les brigands seront aussi nombreux que le groupe des Élus (en comptant leur guide ou tout

autre PNJ qu'ils auraient emmené avec eux). Armés d'arcs et de glaives, ils éviteront autant que possible un combat à la loyale. Cependant, s'ils perdent la moitié de leurs effectifs, les survivants tenteront de décrocher et partiront au galop.

Outre leurs armes et leurs montures, les brigands ont assez de provisions pour quatre ou cinq jours, de l'eau, une centaine de sabiirhi au total et divers biens d'importance secondaire (briquet, outre de vin, porte-bonheur en cuivre, dés, rasoir...).

Patrouille militaire

Une escouade à cheval comptant sept hommes. Sur la grande route, il s'agira de guerriers de la Garde en uniformes bleus, qui défendent les agglomérations et assurent les opérations de police. Sur les pistes secondaires, la patrouille sera composée de soldats de l'armée, aux uniformes rouges. La patrouille abordera les Élus en raison de leurs origines visiblement étrangères, à moins qu'ils ne parviennent tous à se faire passer pour des babelites. Il s'agit d'un contrôle de routine, d'autant que les PJ s'éloignent du Siirh. Pour peu qu'ils soient accompagnés d'un guide, on leur demandera simplement où ils se rendent. Si les patrouilleurs sont des militaires, ils cherchent la trace d'un groupe de bandits et demanderont plutôt aux PJ s'ils ont aperçu des individus louche sur la route.

POUSSIÈRES D'AUTREFOIS

Pendant un instant fugace, au moment précis où la tempête s'abat sur les Élus, tout personnage lié aux Essences de l'Air, de la Terre ou de la Mort verra les volutes de sable et de poussière revêtir des formes fantasmagoriques. Celles d'immenses bâtiments et de silhouettes humaines gigantesques. Durant cet instant éphémère, l'odeur du sable et de la poussière laissera la place aux senteurs multiples d'un grand marché, et le PJ pourra presque entendre des bribes de conversations, qui seront trop brèves pour qu'il puisse les comprendre. Puis, ses sens seront submergés par la tempête, et ces impressions disparaîtront définitivement. Les sables du désert ont vu bien des choses, et parfois, les vents portent au loin des traces infimes d'événements oubliés depuis longtemps.

Éventuellement, si en tant qu'Oracle vous avez déjà des idées précises sur certains secrets antiques que vous voulez amener les Élus à découvrir par la suite, vous pouvez profiter de cette occasion pour leur glisser un indice. Essayez d'être marquant, sans être trop explicite, de manière que, sur le moment, cette évocation ne soit pas exploitable, mais que par la suite, les joueurs puissent la lier à d'autres éléments.

Au cas où les PJ se montreraient insultants ou donneraient aux patrouilleurs des raisons de se méfier d'eux, on leur demandera de déposer les armes et de se rendre. S'ils acceptent, on leur attachera également les mains avant de les escorter jusqu'au campement de la garde ou de l'armée le plus proche. Comptez simplement que les PJ perdront deux jours de plus le temps qu'on finisse par les laisser partir, après leur avoir infligé une amende. S'ils ont blessé l'un des patrouilleurs, ils seront emprisonnés en attente d'un jugement, et la loi babelite punit de mort tous ceux qui s'en prennent aux représentants de l'autorité... autant dire qu'il vaudrait mieux que les PJ parviennent à fausser compagnie aux patrouilleurs, avant de se retrouver devant le bourreau.

Pèlerins (G)

Un groupe d'une douzaine de babelites, vraisemblablement des paysans, menés par un prêtre ordonné du Soleil Noir. Ils se rendent à Sabaah pour aller faire leurs dévotions au temple de la capitale et possèdent sur eux quelques dizaines de sabiirhi. Cet argent servira en partie pour leur pèlerinage, mais constitue surtout l'ensemble des richesses qu'ils ont pu mettre de côté pour les offrir à leur dieu. Ces pèlerins ne sont pas hostiles et si on les aborde, les paysans et leur meneur spirituel seront plutôt courtois. Des échanges polis sont tout à fait possibles et si les choses se passent bien, ils peuvent même accepter de donner quelques informations sur la route ou des nouvelles fraîches. Ils viennent d'une bourgade importante, Kolad, proche de la frontière officielle séparant Babel et le désert du Sawarhii. Le prêtre proposera d'exposer les points principaux de sa foi, et si les PJ font preuve de patience, il fera un petit exposé sincère d'une dizaine de minutes. Il demandera enfin à ses interlocuteurs s'ils veulent verser une aumône qui sera apportée au temple avec les offrandes des pèlerins, mais n'insistera pas et le groupe reprendra ensuite sa route.

Sans être des fanatiques, les pèlerins seront cependant très réticents à laisser passer les insultes ou accusations contre le Culte. Si l'on aborde avec eux des sujets épineux, comme les persécutions auxquelles se livrent certains adeptes de l'Unique, ils deviendront beaucoup plus froids. Dans l'esprit de ces dévots, les « païens » n'ont certainement eu que ce qu'ils méritaient. Selon les réactions de vos joueurs, la discussion peut se terminer courtoisement, de manière plus tendue, ou dégénérer en violence. Dans ce dernier cas, pris de fureur, les pèlerins combattront jusqu'au dernier, à moins qu'on n'offre aux survivants la possibilité de se rendre. Le groupe de fidèles dispose de quelques poignards et frondes, ainsi que de solides bâtons de marche, pour se défendre.

Tempête de sable (P)

Venues du désert du Sawarhii, les tempêtes qui soufflent vers le Levant trahissent leur approche de loin et l'on dispose généralement de quelques minutes pour s'en abriter. L'horizon se trouble d'un front gris-brun qui se rapproche rapidement,

alors qu'une sensation de picotement se répand sur la peau et que les poils se hérissent. Si les PJ ont un guide ou comptent dans leurs rangs un natif des régions désertiques, ils sauront tout de suite ce qui est en train de se produire. Sinon, un jet de **Connaissance + Lunes Difficile (7)** leur révélera qu'une tempête approche rapidement. Lorsqu'elle atteint les voyageurs, le vent soulève des tourbillons de poussière spectaculaires, juste avant que le front s'abatte sur eux. L'instant d'après, il est impossible de voir à plus de quelques centimètres, alors que des vagues de minuscules grains de poussière et de sable submergent les PJ. La tempête mettra presque deux heures pour passer et poursuivre sa route. Une éternité, pour ceux qui sont pris à l'intérieur.

S'ils se sont mis à l'abri de la tempête en se dissimulant derrière des roches proches ou en improvisant un auvent de fortune, les voyageurs risquent surtout d'être étouffés par les microparticules omniprésentes. Un simple tissu sur la figure pour protéger les narines et la bouche sera très efficace. Les risques d'avoir les yeux irrités, ou la cornée abîmée, sont bien réels, et tenter de se frayer un chemin dans la tempête en misant sur la vue est aussi vain que dangereux.

La tempête ne souffle pas assez fort pour menacer d'emporter les PJ ou leurs affaires (mis à part les plus légères si elles ne sont pas accrochées solidement), mais s'ils ne prennent pas les précautions indiquées, infligez une perte de 1D sur leurs Réserves, 2D pour les imprudents qui auront essayé de braver la tempête, le temps de réaliser qu'ils vont droit à leur mort s'ils persistent.

Hameau en ruine (P)

La piste passe par une modeste bourgade, qui ne figure même pas sur les cartes. La rue entourée d'une vingtaine de maisons de pierre sèche est déserte et les mouches sont omniprésentes. La population a été massacrée. Les faits remontent à deux jours et les cadavres, plus d'une centaine, sont méconnaissables. Apparemment, les assaillants n'ont pas torturé leurs victimes, ils se sont contentés de les tailler en pièces. Quelques morts sont tombés dans la rue, mais la plupart ont été massacrés dans leurs maisons dépourvues de portes, ou en tentant de s'enfuir. Même les nouveau-nés ont été tués sans la moindre pitié. Une fouille du hameau montrera qu'il n'y a pas eu de pillage en règle, mais qu'on a vraisemblablement emmené tout ce qui était comestible. À plusieurs endroits, un cercle noir a été peint sur les murs ou les vêtements des morts.

Alors qu'ils fouillent le village, les PJ finissent par rencontrer les seuls survivants, une femme appelée Davke et son amant Mukin. Les deux survivants s'étaient dissimulés dans une étable à la périphérie du village pour passer un moment ensemble, et ils ont préféré s'enfuir en courant, à moitié nus, dès qu'ils ont entendu les cris de leurs voisins et les bruits du massacre. Ils sont revenus à la tombée du jour, une fois raisonnablement certains que les attaquants étaient partis.

Lorsque les Élus arrivent, Davke et Mukin sont occupés à creuser une grande fosse commune, dans laquelle ils mettront leurs voisins avant de quitter définitivement cet endroit. Leur travail avance lentement, d'autant que Mukin est rongé par la culpabilité : il a trouvé les cadavres de son épouse et leurs enfants en fouillant sa maison. Le villageois s'en veut de sa liaison adultère avec Davke, et de ne pas être mort aux côtés des siens.

Davke et Mukin ont brièvement aperçu les attaquants, et ont reconnu les uniformes foncés de soldats de la Garde noire. Ils ignorent pourquoi leur village a été ainsi attaqué. Cependant, Davke se rappellera qu'environ un mois auparavant, un prêcheur du Culte avait été expulsé du village, après qu'il avait tenté d'abuser d'une femme un peu trop confiante. Davke affirmera que le massacre est certainement l'œuvre de cet homme. Il a dû raconter à ses supérieurs qu'on l'avait dépoillé ou menacé de mort. Si les Élus n'ont pas encore été directement confrontés au fanatisme du Culte, et à l'impunité dont ses prêtres jouissent en Babel, voilà un échantillon qui devrait les mettre au parfum.





Les deux villageois n'ont guère d'espoir et Mukin est surtout occupé à se morfondre sur son sort. Ils savent que la justice royale ne fera rien pour eux et redoutent même qu'on apprenne qu'ils sont encore en vie. Davke a des cousins dans une autre communauté proche, et elle compte y emmener son compagnon dans un premier temps, lorsqu'ils auront terminé d'ensevelir les défunt. Il semble cependant évident que tôt ou tard, les deux survivants finiront par se séparer.

Il saute aux yeux également qu'à eux deux, les survivants mettront beaucoup de temps à creuser la dernière demeure de tous leurs voisins. Il est fort probable qu'ils finissent par abandonner et quittent le village en laissant bon nombre de morts sans sépulture. Si les PJ proposent leur aide pour inhumer les victimes du massacre (les traditions funéraires babelites proscrivent l'incinération), ils n'auront que la gratitude des survivants pour prix de leurs efforts. Cependant, Davke et Mukin leur proposeront de faire le plein de provisions, car les soldats de la Garde noire n'ont même pas pris la peine de piller le village. Il faudra aux PJ environ deux jours pour terminer la fosse

commune et surtout y acheminer plus d'une centaine de corps martyrisés et les recouvrir de terre.

Les Élus pourraient décider de se lancer à la poursuite de la Garde noire. Les deux villageois pensent que les soldats étaient une quarantaine et qu'après avoir massacré tout le monde, ils sont partis en suivant une piste en direction de l'ouest et de la frontière. En tant qu'Oracle vous avez l'option de mettre en scène cette poursuite si vous le désirez, mais nous déconseillons fortement à un petit groupe d'Élus de puissance Héroïque d'aller affronter plusieurs dizaines de guerriers fanatisés et expérimentés... d'autant que rien ne dit aux PJ que les soldats de la Garde noire ne sont pas en route vers un avant-poste ou les attendent d'autres membres de leur unité. Leur colère et leur soif de justice devront attendre une occasion plus propice...

TROISIÈME PARTIE: NARAF

Présentation sommaire

Naraf est un Oub, un village-oasis typique. Le site originel a été recouvert par les dunes, une fois privé de sa population par l'épidémie il y a trois siècles. Par miracle, l'oasis elle-même était abritée par des affleurements rocheux, et elle fut épargnée par le sable. À l'époque de Naruun, Naraf abritait près de 2 000 âmes, et ses habitants étaient assez optimistes quant à leur avenir. Actuellement, l'Oub ne compte guère plus de 500 habitants, et la majeure partie des gens qui s'y rendent sont des contrebandiers.

Les habitants de Naraf savent qu'ils sont entourés par les ruines enfouies de l'agglomération d'origine, et parfois, lorsqu'ils creusent pour créer un garde-manger ou une cave, ou qu'ils doivent dégager le sable amené par une tempête, il leur arrive de tomber sur un de ces vestiges. Cependant, cela fait longtemps que plus personne ne mène de fouilles, dans l'espoir de récupérer des objets de valeur ayant appartenu aux anciens habitants. Autrefois, un villageois se laissait parfois tenter en se disant que ces efforts pourraient en valoir la peine, mais comme la plupart ne trouvèrent rien d'intéressant, ces pratiques ont été abandonnées.

La villa de Naruun fut recouverte par le sable et cachée sous une longue dune offrant une certaine protection contre les tempêtes venues du Sawarhii. Cependant, un coup de vent particulièrement fort déplaça le sable et dégagea le toit de la demeure enfouie. Par curiosité, les villageois cherchèrent à voir ce que pouvait être cette bâtie inconnue, et ils mirent à jour le fronton orné du blason de Naruun.

La première réaction des villageois fut de fouiller plus avant, mais des esprits plus calculateurs, en particulier l'aubergiste Akhmed, firent entendre leurs voix: plutôt que déployer des efforts peut-être vains, ne valait-il pas mieux attirer à Naraf de riches mécènes, qui seraient prêts à payer sa population pour accomplir les travaux? Ainsi, dans l'éventualité où la demeure du célèbre astrologue se révélait finalement sans intérêt, Naraf y gagnerait quand même. C'est ainsi qu'Akhmed envoya un de ses employés jusqu'à la capitale, et l'on peut voir que le pari de l'aubergiste a toutes les chances de porter ses fruits.

L'arrivée des Élus

Les habitants de Naraf se montreront polis envers ceux qu'ils considèrent comme des mécènes potentiels. Cependant, ils n'ont pas grand-chose à offrir en matière d'hospitalité et ils se montrent dans un premier temps peu communicatifs, car ils savent que leur village est une étape pour les contrebandiers. Les langues se délieront une fois les

villageois convaincus que les PJ ne sont pas au service des autorités. Lorsque les PJ arrivent, l'auberge d'Akhmed est à priori quasi vide. Elle peut accueillir une vingtaine de voyageurs dans deux grands dortoirs et compte trois minuscules chambres particulières. L'une de ces chambres est d'ailleurs occupée par Jalila et Firh, le couple de guides nomades, qui sont aussi des agents secrets khalistani.

L'Oub est un endroit discret, sans être complètement coupé du monde, et des gens aux origines diverses y font étape ou s'y sont installés. Bien qu'ils n'aient aucun lien avec ce qui amène vos PJ à Naraf, plusieurs de ses résidents peuvent s'avérer intéressants pour d'autres raisons. Voici deux exemples, qu'en tant qu'Oracle, vous êtes libre d'utiliser en fonction de vos besoins et des actions de vos joueurs.

- *Adalric Noirchêne* est le seul survivant d'une des nombreuses lignées nobles d'Avhorae exterminées par l'Impératrice Rouge. Autrefois chevalier, il a quitté son pays natal pour devenir un aventurier errant et après quelques années dans les Royaumes divisés, il a fini par arriver à Babel. Adalric connaît bien les Royaumes divisés et nourrit une certaine hostilité envers le Culte, aux manigances duquel il a plusieurs fois été confronté dans sa courte carrière aventureuse. Il déteste plus encore tout ce qui relève du pouvoir de l'impératrice Sevire et se méfie de ses anciens compatriotes, surtout s'ils semblent favorables à la souveraine. L'aventurier peut fournir divers renseignements mineurs sur l'empire d'Avhorae et les Royaumes divisés, ainsi que les complots du Culte dans ces derniers. Il joue aussi à l'occasion les chasseurs de primes et ne traque que les criminels convaincus de crimes de sang. C'est d'ailleurs l'une de ses proies qui l'a amené à Naraf, mais la piste était déjà froide. Adalric repartira bientôt, si possible en louant ses services à des voyageurs en route vers le Siirh. Il peut aussi accepter une proposition d'emploi des Élus s'ils ont besoin d'un combattant supplémentaire, tant qu'ils ne semblent pas favorables à l'Impératrice Rouge ou au Culte.

- *Rafika al Saber* est la veuve de l'herboriste de Naraf, un vieux fakhari qui s'était installé là il y a une dizaine d'années, juste après l'avoir épousée. Rafika est bien plus jeune que ne l'était son époux, mais elle maîtrise parfaitement l'art de l'herboristerie et a des notions assez solides de médecine. Son échoppe n'est pas la mieux achalandée du royaume, mais elle connaît son métier. Plusieurs hommes célibataires, dont deux contrebandiers, la courtent, car son intelligence va de pair avec sa beauté. Jusqu'à présent, l'herboriste n'a pas daigné donner suite



aux propositions de ses soupirants. En vérité, elle aimeraient bien quitter Naraf, mais pas pour devenir la compagne d'un vulgaire trafiquant. Elle pourrait accepter une proposition d'emploi sérieuse, de la part de gens qui semblent être autre chose que des chevriers ou des criminels, si l'on se montre assez persuasif pour qu'elle abandonne sa vie morne, mais confortable. Pour autant, si un PJ décidaient de s'intéresser sérieusement à la jeune veuve, y compris sur un plan romantique, il n'est pas dit qu'elle ne se laisse pas entraîner dans quelque chose qui la dépasse...

Les fouilles

La villa se trouve à quelques centaines de pas du mur d'enceinte de Naraf. Une dizaine de villageois sont prêts à entreprendre de la dégager du sable, si on accepte de leur verser un peu d'argent. Un salaire d'un sabiirhi d'argent par jour sera tout à fait convenable, mais en négociant serré, les PJ peuvent s'offrir les services de ces ouvriers locaux pour environ 7 pièces de cuivre (sabiirhu) la journée. S'ils sont en affaires par Nabu, les PJ doivent tenir leurs comptes eux-mêmes s'ils espèrent être défrayés lorsque les employés de l'architecte arriveront sur place.

Des PJ particulièrement généreux ou persuasifs peuvent espérer embaucher jusqu'à vingt villageois, ce qui aura pour principal intérêt de permettre de dégager la villa plus rapidement.

Une fois arrivés à Naraf, les PJ ont surtout pour tâche d'éviter que les habitants profitent des fouilles pour escamoter des biens de valeur. Il leur faut donc surveiller le site, et trouver comment entreposer leurs découvertes en sécurité.

Face à un groupe de mercenaires étrangers, les habitants de l'Oub les plus malhonnêtes ne feront pas preuve de témérité et adopteront un profil bas. Au mieux, ils peuvent espérer profiter d'un PJ en l'escroquant lors d'une partie de dés, mais ils ne tenteront rien de plus sérieux, sauf si vos joueurs commettent l'erreur de laisser la villa sans surveillance.

Comme on peut s'en douter, dégager l'ancienne demeure de Naruun des sables demandera du temps. Cependant, il sera possible de mettre rapidement à jour une des fenêtres de la villa, et donc d'entamer une fouille de l'intérieur avant d'avoir complètement dégagé l'entrée.

Les détails de ce que l'on peut trouver dans la villa sont exposés plus loin, dans la partie intitulée « les richesses de Naruun ».

La concurrence

S'ils n'ont pas trahi en route et ont bénéficié des services d'un guide, les PJ arriveront à Naraf quatre jours avant les mercenaires menés par Bintou. Tenez compte du temps perdu selon leurs actions durant le voyage pour savoir quand surviennent effectivement les hommes de main d'Adad.

Par ailleurs, si les PJ n'ont pas pu conclure de marché avec Nabu et sont à leur propre compte, l'architecte en sera réduit à organiser sa propre expédition pour Naraf. Cette dernière atteindra le village quinze jours après le départ des PJ de Sabaah. Son objectif sera alors d'évaluer la situation et de gérer la présence des PJ sur le site des fouilles.

À l'inverse, s'ils travaillent pour Nabu et ont pris la peine de lui envoyer un messager depuis Naraf pour expliquer la situation, cette expédition aura simplement pour rôle de

prendre le relai pour organiser les travaux à plus longue échéance. Les aventuriers seront conviés à rester quelques jours de plus, le temps que tout se mette en place.

Bintou et ses hommes

Les mercenaires au service d'Adad seront au nombre de cinq, en comptant leur chef. Cependant, si les PJ n'ont pas empêché Farouk de renseigner Adad, il aura pris la précaution d'embaucher des hommes supplémentaires. Pour trois ou quatre PJ, Bintou aura avec elle deux hommes de plus, pour un total de sept mercenaires. Pour cinq ou six Élus, il y aura un total de neuf combattants au service d'Adad.

Bintou n'est pas du genre à foncer dans le tas sans prendre quelques précautions. Lorsqu'ils arriveront sur place, les mercenaires prendront un jour ou deux afin d'évaluer la situation, en se reposant du voyage. Ils prétendront être en attente d'une caravane. Cependant, personne n'a jamais vu ces étrangers auparavant à Naraf. Les mercenaires ont pour ordre de rester à l'écart de la population, et limiteront leurs interactions avec les habitants de Naraf au strict minimum. Néanmoins, si l'un de vos joueurs prend la peine de les surveiller, il ne lui faudra que quelques heures pour réaliser qu'un mercenaire au moins garde toujours un œil sur le site de la villa, et ses abords immédiats.

De leur côté, Jalila et Firh ont déjà entendu parler de Bintou, et surtout, ils savent qu'elle travaille pour un adorateur de l'Unique. Ils comprendront rapidement que Bintou est en concurrence avec les Élus, et observeront attentivement les événements, pour voir s'il ne serait pas possible de tirer parti de la situation.

Lorsque Bintou aura l'impression que les fouilles sont productives, elle envisagera de passer à l'action. Dans l'idéal, son plan serait alors de frapper de nuit, pour s'emparer de tout ce que les fouilles ont ramené à l'air libre, et de s'enfuir en emportant les documents et les objets de valeur faciles à transporter. La mercenaire et ses hommes ne sont pas du genre à faire du sentiment et ils s'efforceront de tuer les sentinelles qui surveillent ce qu'ils veulent récupérer. D'ailleurs, si les PJ ont l'air de ne pas prendre de précautions particulières, ou qu'ils ne lui semblent pas trop dangereux, Bintou n'hésitera pas à ordonner à ses hommes de tous les tuer pendant leur sommeil, histoire de pouvoir ensuite retourner à Sabaah sans avoir à s'inquiéter d'être poursuivis. À l'inverse, si les PJ ont l'air vraiment trop coriaces, la Ool adoptera une ligne de conduite assez différente : sa priorité sera de s'enfuir avec les documents trouvés, et de laisser ses hommes en arrière pour retarder ses poursuivants. La mercenaire est suffisamment aguerrie pour tenter de braver le désert sans rester sur les pistes, et elle profitera de la nuit pour prendre autant d'avance que possible. Quant à savoir si elle parviendra à échapper aux Élus, ou à survivre à son voyage solitaire, c'est une autre histoire.

En dehors de Bintou, qui préférerait être écorchée vive que de trahir Adad, les mercenaires ne sont pas des fanatiques et leur loyauté n'est pas à toute épreuve. Capturé, l'un d'eux acceptera volontiers de dévoiler l'identité de son employeur et l'objet de son embauche en échange de sa liberté. Le prisonnier ignore pourquoi Adad recherche les écrits de Naruun, mais ne cachera pas que son patron est un homme avec plus d'influence que sa position ne semble l'indiquer, car il fait partie des principaux soutiens du Culte. S'ils sont déjà à Babel depuis un certain temps et qu'ils aiment se tenir informés des affaires locales, vos PJ auront peut-être d'ailleurs déjà entendu parler d'Adad, de sa foi et de son ambition.

L'expédition de Nabu

Qu'elle soit chargée de relayer les PJ ou mandatée par Nabu pour assumer leur mission, cette expédition sera composée d'une dizaine de personnes, menées par Askif, l'un des adjoints de l'architecte chargé de superviser les travaux. Il sera accompagné de deux contremaîtres expérimentés et de huit mercenaires, chargés de sécuriser le site.

Dans la mesure du possible, Askif et son entourage éviteront toute démonstration de violence, et le bras droit de Nabu préférera négocier avec les Élus s'ils sont en train de fouiller le site pour leur propre compte. Il promettra de leur racheter après examen approfondi tous les articles de valeur qu'ils peuvent trouver sur place, à un tarif intéressant. Askif arguera du fait que son patron est le propriétaire légitime de ces biens, et qu'il faudra du temps aux PJ pour les écouter sur les marchés babelites de toute manière.

Si les aventuriers sont au service de Nabu, Askif aura pour tâche de reprendre l'organisation des travaux. Il leur demandera de rester quelques jours de plus, le temps de s'assurer que tout fonctionne bien (et il en profitera pour vérifier leurs demandes de remboursements en détail), avant de les libérer.

Feux croisés

Beaucoup de choses peuvent se produire à Naraf, selon les parties en présence et les décisions de vos joueurs. Par exemple, si les PJ ne sont pas au service de Nabu et se montrent menaçants ou insultants envers Askif, la situation pourrait dégénérer, même si l'envoyé de Nabu ne leur est pas initialement hostile. Si cela devait arriver, Bintou et sa bande pourraient décider de profiter de la situation pour tenter de mettre la main sur les écrits de Naruun et quitter Naraf précipitamment. De leur côté, bien qu'ils n'aient pas l'intention de s'impliquer dans cette affaire, Jalila et son mari apprécieraient de mettre des bâtons dans les roues de Bintou, et ils pourraient donner l'alerte, ou prêter main-forte aux Élus, s'ils pensent courir des risques limités.

Les villageois eux-mêmes se terroront à l'abri si les choses tournent au vinaigre. Bien que plusieurs dizaines d'habitants de Naraf soient raisonnablement compétents avec des frondes ou des arcs, ils n'interviendront que si on s'en prend

à leurs voisins ou qu'on met le feu à une maison. Si des étrangers blessent ou tuent un des habitants, ils se rassembleront et formeront une foule haineuse, déterminée à les tailler en pièces. Par ailleurs, une douzaine de villageois constituent un détachement de miliciens sous l'autorité du bourgmestre, mais ils n'interviendront qu'en cas de force majeure. Bien qu'ils ne soient pas des guerriers ou des fanatiques, la colère leur donnera assez de courage pour que même des pertes légères ne les dissuadent pas d'agir, bien au contraire...

SUITES PROBABLES

C'est à vous, Oracle, et à vos joueurs de décider ce que les informations trouvées dans la villa auront comme conséquences. De même, vous êtes libres de terminer ce scénario dès que les PJ décident de quitter Naraf, pour employer une ellipse et passer directement à autre chose.

Cependant, quoi qu'il arrive, il est certain que les Élus auront attiré l'attention d'Adad (et du Culte) sur eux. A priori, ils seront considérés comme des gens à surveiller, mais si jamais un PJ a utilisé ses pouvoirs devant témoins, tôt ou tard, le Culte en entendra parler. Surtout si des mercenaires d'Adad, ou même Bintou, ont survécu. La Garde noire pourrait alors se voir chargée de trouver ces « sorciers païens » et de les expédier au royaume des morts, après avoir récupéré leurs Éclats pour les faire disparaître.

Si la situation à Naraf a tourné au bain de sang, les autorités de Babel finiront également par l'apprendre, mais un massacre entre groupes de mercenaires dans un village sans importance n'est pas du tout une priorité. Cependant, là encore, la réputation des PJ pourrait s'en ressentir et ils risquent d'attirer plus facilement l'attention à l'avenir. Néanmoins, dans l'éventualité où des villageois auraient été tués durant les combats, les autorités prendront les choses bien plus au sérieux et un avis de recherche ne tardera pas à circuler, mettant une prime sur la tête des étrangers décrits par les habitants de Naraf. Adad pourrait tenter de tirer parti de cette situation, en faisant jouer ses contacts du Culte dans l'administration du royaume. Il s'efforcera alors de faire porter le chapeau aux PJ pour les victimes causées par ses propres hommes, ou tentera de répandre des rumeurs sur d'autres crimes qu'il pourrait leur imputer.

Se mettre l'architecte Nabu à dos ne causera pas de sérieux problème, car il n'a ni l'influence ni la position sociale qui lui permettraient de faire de la vie de ses ennemis un enfer. Cependant, si Nabu est persuadé que les Élus ont conservé des objets appartenant à sa lignée et qu'ils retournent à Sabaah, il fera peut-être appel à des hommes de main pour les intimider, ou récupérer ce qui lui revient de droit.

Enfin, il faut compter avec les agents secrets du Khalistan, Jalila et Firh. Au minimum, ils auront noté que les PJ peuvent

être des alliés, ou à tout le moins constituer un paravent pratique, dans l'optique de lutter contre le Culte sans impliquer directement le Fakhar ou le Khashan. Le couple de nomades n'ira certainement pas déballer aux Élus leurs véritables motivations, mais ils préviendront leurs supérieurs, qui passeront le mot aux agents du Conseil des Douze installés à Sabaah. Il est donc possible que, par la suite, des contacts se nouent entre les PJ et des agents secrets khalistani, pour contrecarrer les plans du Culte dans le royaume de Babel.

Les richesses de Naruun

Trois siècles passés sous le sable ont causé bien des dommages et ce qu'on peut tirer de la villa ensevelie demeure en grande partie abîmé, inexploitable ou méconnaissable. Cependant, chaque jour de fouille, demandez aux joueurs de choisir un résultat pair ou impair, puis lancez un d10. S'ils ont fait le bon choix, on retire quelque chose d'intéressant du sable qui remplit la demeure de Naruun.

Le butin de la villa peut se classer en deux catégories :

- *Les objets de valeur.* Pour dire la vérité, une fois la villa de Naruun déserte, ses voisins ne se privèrent pas pour y entrer et prendre ce qui les intéressait. En fait, la plupart de ses biens de valeur sont toujours à Naraf, mais enfouis sous les sables dans les ruines d'autres maisons. Il reste dans la villa quelques bibelots qui ne valaient pas grand-chose à l'époque, mais qui trois siècles plus tard peuvent intéresser les amateurs d'art, ou des notables en manque de pièces de choix pour décorer leur intérieur. Les PJ peuvent espérer déterrer quelques poteries et articles divers, qui pourront se revendre auprès des bonnes personnes. Au total, ces objets ne valent pas plus de deux ou trois sabiirh, dans le meilleur des cas, et il faudra passer beaucoup de temps à prospecter une ville comme Sabaah pour trouver des acheteurs potentiels.
- *Les documents précieux.* En majeure partie, les ouvrages que Naruun a laissés ainsi que ses écrits personnels ont été endommagés ou détruits par le temps. Le sage était férus d'écriture, et il préférait travailler sur du papier, moins coûteux que le parchemin et plus pratique d'usage que les tablettes de cire. Dans les fragments qui restent, on peut cependant glaner un certain nombre d'informations. Des notes du sage recoupent des notions ou des faits potentiellement connus des PJ, en fonction de leurs origines et de leur passé. D'autres leur fournissent un nouvel éclairage sur des lieux ou des évènements dont l'existence est sujette à caution, ou sur lesquels les informations sont aussi rares que nébuleuses. Évidemment, il y a aussi des choses qui ne sont plus de mise, puisque les documents évoquent des gens ou des évènements vieux de trois siècles.

En réalité, les écrits de Naruun servent surtout à l'Oracle pour fournir diverses informations de culture générale ou plus spé-



cifiques aux joueurs. La connaissance est souvent difficile à obtenir, dans les Terres Sauvages, et elle est en majorité transmise de bouche à oreille. Bien qu'il ne reste pas grand-chose des écrits de Naruun, ils constituent donc une petite mine d'informations, et de spéculations. L'Oracle peut donc y glisser des éléments qui correspondent à ses besoins et pourraient servir d'indices aux Élus. Ils devraient trouver autant, voire davantage, de questions que de faits dans les écrits de Naruun. Voici quelques exemples de ce qu'ils pourraient lire.

- L'un des amis de Naruun, Eigon, était un insulaire d'Aon et un aventurier errant. Il portait une épée d'Acier véritable et Naruun évoque la croyance de l'islefolk concernant ces armes : elles seraient forgées à partir des âmes des ancêtres, imprégnant le métal sacré tiré de l'Anaon. Naruun parle du rôle des Stahman, qui pour lui seraient des forgerons-chamanes. Il évoque enfin les mythes de la Trinité divine de l'archipel, et la symbolique du triskèle.
- Un ouvrage très abîmé qui fut écrit plusieurs générations avant Naruun. Le titre est illisible, mais il contient un certain nombre d'informations sur les cultes rendus aux dieux babelites. On peut y trouver des descriptions assez précises des rituels cérémoniaux et des litanies dédiées aux dieux disparus, ainsi que divers contes évoquant leurs vies et leurs relations. La déesse Nashee y figure en bonne place, et l'auteur inconnu se demande dans quelle mesure il s'agissait bien d'une humaine devenue déesse, ou d'une figure symbolique créée de toute pièce après le départ des dieux pour leur banquet dans le royaume des morts, afin de combler le vide que leur absence avait créé dans le cœur des hommes.
- Naruun n'était pas seulement un astrologue, mais aussi et surtout un astronome. Il s'intéressait bien plus aux mouve-

ments des corps célestes qu'à leur influence sur la destinée humaine. Comme d'autres savants avant et après lui, Naruun a tenté en vain de calculer la trajectoire d'Akhat, la lune sombre. Les espoirs d'Adad à ce sujet sont donc vains. Les notes de l'astronome indiquent qu'il reste perplexe devant la nature imprévisible et aléatoire des mouvements de l'astre sombre, car tous les autres corps célestes obéissent quant à eux à un rythme immuable. Naruun avait deux hypothèses concernant la lune sombre : soit elle subissait l'influence de forces différentes de celles régissant les autres astres, soit elle était libre de ses mouvements. Or, on pouvait compter au nombre des dieux disparus la sombre Nittungha, censément liée à l'astre lunaire obscur, dans les mythes de Babel. Naruun s'interroge alors sur cette divinité, qui aurait accompagné les autres dieux à leur dernier banquet. La déesse de la lune sombre aurait-elle continué à exercer son influence, à l'encontre des autres dieux disparus ? À moins que les mouvements d'Akhat ne soient en réalité guidés par une autre volonté ?

- Une chronique sommaire de l'histoire du Khalistan, en remontant à la « bataille de la lune des sables » et la mort du dernier Sultan, Khalishaa, tué par la mystérieuse Vunuun, la « fille du Siirh ». Cette entité énigmatique y est décrite de manière contradictoire dans le texte, alternativement comme une déesse vengeresse, comme la seule survivante des dieux rendue folle par le chagrin ou comme un être mystérieux, une servante de la lune sombre Akhat, qui aurait eu une part de responsabilité dans la disparition des dieux khalistani.
- Naruun avait repris les mythes sur la disparition des dieux de Babel, ainsi que du Khalistan, d'Avhorae et de Cyvel (les Royaumes divisés) et avait remarqué qu'indépendamment des croyances de chaque peuple sur la

disparition de ses dieux, toutes évoquaient l'apparition du Soleil Noir. Il mentionne aussi la légende peu connue et aux origines nébuleuses selon laquelle les dieux auraient été défait par les cinq maudits, les Akahaasu, et se demande comment cinq mortels ont pu trouver le moyen de chasser ou vaincre des dizaines de dieux, ou de noircir l'astre solaire.

- Le sage annonce son intention de se rendre dans une contrée proche, pour visiter un lieu où plusieurs voyageurs ont prétendu recevoir des visions. Le lieu et la contrée sont à l'initiative de l'Oracle. Plus probablement dans les pays proches de Babel, ou à la limite Avhorae et la Frontière. Le site en question est un Sanctuaire, où l'Oracle peut envoyer ses joueurs. Naruun quant à lui fut frappé par de sévères soucis digestifs et renonça à son expédition. L'âge et sa santé déclinante lui causèrent une certaine amertume, mais il reste quelques informations rassemblées avant que l'expédition n'avorte, sur l'endroit et les phénomènes étranges qui s'y produiraient. Évidemment, en trois siècles, les choses peuvent avoir énormément changé.
- Naruun raconte qu'au cours de sa vie, il a tenté deux fois de se rendre à Barzakh, la Cité interdite, mais n'a pas été autorisé à y pénétrer par les Ombres, les mystérieux sages masqués qui y demeurent. Le vieux sage évoque ses impressions devant la muraille de la cité antique, et s'interroge sur ce que les érudits qui vivent reclus à l'intérieur peuvent bien y faire depuis des générations. Il mentionne aussi le fait que périodiquement, les Ombres de Barzakh confient aux nomades khashani des écrits qui permettent de faire progresser les sciences et techniques à travers les terres sauvages.
- Alors qu'il était l'astrologue d'un puissant prince-marchand arkadien, Naruun accompagna son employeur à Saeth, où ce dernier se rendit pour régler certaines affaires. Bien qu'ancienne, sa relation dépeint Saeth de manière bien plus fidèle que les histoires et les contes colportés à travers le royaume de Babel. Naruun décrit le système des colliers d'Aatma, les cultures intensives dans les marais, l'ambiance crasseuse et malsaine des niveaux inférieurs des grandes tours, le mythe d'Uradesta et donne quelques rumeurs sur ce que la vie saethite pourrait être dans les étages supérieurs. Il n'a jamais rencontré d'Uttamani, et le mépris dans lequel les dirigeants de Saeth tiennent les étrangers apparaît évident.
- Plusieurs fragments de lettres évoquent des échanges réguliers avec un médecin influent de Cyvel. À travers ces écrits, le lecteur peut avoir quelques aperçus de la nation qui a laissé la place aux Royaumes divisés. Les lettres du correspondant de Naruun donnent à penser que Cyvel était une contrée éminemment civilisée et

prometteuse, il y a trois siècles. Pour autant, le correspondant du sage impute les divers malheurs qui ont frappé son pays au fil du temps aux manigances d'un groupe d'êtres funestes: les Sept Sacrilèges. Le médecin de Cyvel accuse ces êtres de tous les maux et prend pour exemple la contrée voisine d'Avhorae, perpétuellement plongée dans le chaos par leur faute. De son côté, Naruun spécula et se demande si ces fameux Sacrilèges ne seraient pas d'autres versions des fameux Maudits, responsables de la mort des dieux dans certains mythes. Ses travaux à propos des cinq Maudits et des Sept Sacrilèges n'ont pas survécu au passage du temps.

- Un recueil d'anciens poèmes écrits en vieil arkadien. Ils ne recèlent aucune information particulière, bien qu'ils évoquent à de multiples reprises les dieux disparus. Pourtant, divers passages font allusion au fait que les contrées voisines du royaume de Babel auraient pu être bien plus verdoyantes par le passé, quand les dieux parcouraient encore le monde et répondraient aux prières des hommes.
- Une note excitée indique que Naruun a été finalement convié à se rendre à Barzakh, pour en devenir l'un des résidents permanents. L'astrologue y donne quelques informations sur la Cité interdite avant son départ (ce qu'il sait de son organisation sociale, et comment on accueille les gens à la seule porte ouverte de Barzakh). Il semble que ce soit la dernière chose écrite par le sage, avant qu'il ait quitté la villa. On peut ainsi apprendre qu'il n'est pas mort à Naraf, mais parmi les Ombres de la Cité interdite. Il confie dans cette note qu'il laisse délibérément tous ses écrits et les ouvrages qu'il possède derrière lui, dans l'espoir que quelqu'un en fera bon usage à l'avenir. Les contemporains de Naruun ne daignèrent pas porter la moindre attention à cette mine de connaissances, dont les derniers vestiges ont patiemment attendu d'être sortis du sable...

EXPÉRIENCE

Voici une fourchette indiquant le nombre de dés d'Expérience gagnés par les joueurs lors de ce scénario :

Danger - Mineur à Majeur: de 1D à 2D d'Expérience.

Découvertes - Majeures: 2D d'Expérience, uniquement si les PJ ont découvert quelque chose dans la villa de Naruun. Oracle, en fonction de ce qui a été découvert parmi les documents, vous pouvez accorder de 1D à 3D d'Expérience bonus, mais valables uniquement pour augmenter les compétences Lunes, Mythes ou Panthéons.

Durée - Mineure à Majeure: 1D ou 2D d'Expérience selon le temps passé dans le désert et les évènements auxquels les Élus ont dû faire face.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Bintou, tueuse fanatique

Menace : Majeure / **Expérience :** Expert / **Rôle :** Important

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
Armes	hache, dommages 4 (T); dague, dommages 3 (T); fronde, dommages 2 (C)		
Armure	cuirasse, partielle (2/2/3); bouclier léger (1/2/2)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

Brigands

Menace : Sérieuse / **Expérience :** Confirmé / **Rôle :** Mineur

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Armes	glaive, dommages 3 (T); arc léger, dommages 3 (P)		
Armure	cuir, partielle (1/1/2)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

Citoyens babelites

(villageois, citadins, pèlerins)

Menace : Mineure / **Expérience :** Débutant / **Rôle :** Mineur

Attaque	3D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	4D*
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	le plus souvent aucune (à Naraf, les miliciens ont un glaive et une fronde)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (4) O	Mortelles (7) O

* La Spécialité d'un citoyen concerne les jets en rapport avec sa profession.

Citoyens notables (Nabu, Ahmed, Askif...)

Menace : Mineure / **Expérience :** Confirmé / **Rôle :** Secondaire

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	4D	Spécialité	4D*
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	parfois une dague, dommages 1 (T) ou un glaive, dommages 2 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (4) O	Mortelles (7) O

* La Spécialité d'un citoyen concerne les jets en rapport avec sa profession.

Guides (Farouk, Jalila et Firh)

Menace: Mineure / **Expérience:** Confirmé / **Rôle:** Secondaire

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	4D	Spécialité	4D
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Armes	glaive, dommages 2 (T); arc léger, dommages 3 (P); dague, dommages 1 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) ○	Graves (4) ○	Mortelles (7) ○

Mercenaires

(hommes de main d'Adad ou de Nabu)

Menace: Sérieuse / **Expérience:** Confirmé / **Rôle:** Mineur

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	glaive, dommages 3 (T)		
Armure	cuir, partielle (1/1/2); bouclier léger (1/2/2)		
Blessures	Légères (2) ○○	Graves (5) ○	Mortelles (8) ○

Soldats babelites

(membres de l'Armée ou de la Garde)

Menace: Sérieuse / **Expérience:** Confirmé / **Rôle:** Mineur

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Armes	glaive, dommages 3 (T); lance, dommages 3 (P)		
Armure	armure d'écaillles, partielle (2/2/3); bouclier léger (1/2/2)		
Blessures	Légères (2) ○○	Graves (5) ○	Mortelles (8) ○

PNJ optionnels

Note : si l'un de ces deux PNJ reste avec les Élus et devient leur compagnon de route, l'Oracle peut le transformer par la suite en lui donnant les caractéristiques et les compétences, comme s'il s'agissait d'un personnage à part entière. Adalric et Rafika ne sont pas destinés à devenir des Élus eux-mêmes, sauf si vous trouvez cela intéressant, ou que l'un d'eux est récupéré par l'un de vos joueurs si son personnage d'origine meurt.

Adalric Noirchêne, chevalier déchu et aventurier

Menace: Sérieuse / **Expérience:** Confirmé / **Rôle:** Secondaire

Attaque	4D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D+1		
Arme	épée avhoraeenne, dommages 3 (T)		
Armure	cotte de mailles, intégrale (2/3/5), bouclier lourd (2/3/3)		
Blessures	Légères (2) ○○	Graves (5) ○	Mortelles (8) ○

Rafika al Saber, herboriste et guérisseuse

Menace: Mineure / **Expérience:** Confirmé / **Rôle:** Secondaire

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	4D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	dague, dommages 1 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) ○	Graves (4) ○	Mortelles (7) ○

CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

L'HÉRITAGE DE NARUUN

Thème

Récupérer d'anciens secrets dans la villa ensevelie d'un sage.

Synopsis

Les PJ se trouvent à Sabaah lorsqu'ils entendent parler de la découverte de la villa de Naruun, un sage célèbre mort il y a plusieurs siècles. Le bâtiment se trouve près d'un village de l'ouest du royaume, Naraf. Il recèle certainement des objets ou des écrits précieux, qu'il est possible de récupérer sur place. Malheureusement, un adepte babelite du Soleil Noir a mandaté une troupe armée pour s'en emparer. Il est également possible qu'un descendant de Naruun soit l'employeur, ou le rival, des PJ.

Générique

Adad	Enuru. Négociant babelite adepte de l'Unique, qui veut s'emparer des secrets de Naruun.
Adalric Noirchêne	Chevalier exilé d'Avhorae, mercenaire et chasseur de primes. Séjourne à Naraf.
Askif	Employé de Nabu, envoyé à Naraf si les PJ ne travaillent pas pour son maître.
Bintou	Guerrière fanatique du Soleil Noir, envoyée par Adad à Naraf.
Akhmed	Enuru. Aubergiste et notable du village de Naraf.
Farouk	Guide employé par Nabu, un peu trop bavard.
Jalila et Firh al Dib	Couple de guides nomades à Naraf, espions au service du Khalistan.
Naraf	Village-oasis (oub) dans l'ouest du royaume de Babel, site de la villa où vivait Naruun.
Nabu	Sabahul. Architecte et descendant de Naruun, mécène ou concurrent potentiel.
Naruun	Sage, architecte et astrologue babelite renommé, mort il y a plusieurs siècles.
Rafika al Saber	jeune veuve à Naraf, herboriste et guérisseuse.

Première partie - Sabaah

Les Élus ont la possibilité de rencontrer **Nabu** et d'accepter de travailler pour lui. Ils peuvent également apprendre par leurs propres moyens la découverte de la villa de **Naruun** et monter une expédition indépendante.

- Rencontrer **Nabu**.
- Conclure un accord avec **Nabu**.
- Ne pas conclure d'accord avec **Nabu**.
- Utiliser les services de **Farouk** comme guide.
- Employer un autre guide.
- Monter sa propre expédition.

Deuxième partie - De Sabaah à Naraf

Les Élus voyagent jusqu'à Naraf et plusieurs événements peuvent se produire sur leur chemin. Notamment, ils peuvent rencontrer des pèlerins du Soleil Noir, affronter des brigands et aider les seuls survivants d'un village rasé par la Garde Noire.

- Neutraliser ou tuer l'éclaireur des brigands.
- Affronter une attaque de brigands.
- Attaquer une patrouille babelite.
- Interagir pacifiquement avec les pèlerins.
- Entrer en conflit avec les pèlerins.
- Avoir une brève vision pendant une tempête de sable.
- Aider **Davke** et **Mukin** à inhumer leurs voisins.

Troisième partie - Naraf

Arrivés à Naraf, les Élus peuvent procéder eux-mêmes aux fouilles dans la villa enfouie sous le sable, ou recruter des villageois. S'ils ne travaillent pas pour Nabu, l'Oracle peut faire intervenir son agent, **Askif**, également sur place. Il sera possible de négocier avec lui, ou de l'affronter. Dans tous les cas, un groupe de mercenaires menés par la guerrière **Bintou**, dévote de l'Unique au service d'Adad fera son possible pour s'emparer du contenu de la villa. Selon les actions des joueurs, Bintou et ses hommes tenteront de les éliminer, ou de s'enfuir avec les documents précieux.

- Obtenir d'**Adalric Noirchêne** des informations sur le Culte ou les Royaumes divisés.
- Recruter **Adalric** comme combattant.
- Recruter des villageois pour organiser les fouilles.
- Entrer en conflit avec **Askif** (si les PJ ne travaillent pas pour Nabu).
- Trouver un accord avec **Askif** (si les PJ ne travaillent pas pour Nabu).
- Tuer **Bintou**.
- Découvrir l'identité du maître de Bintou.
- Inciter **Rafika al Saber** à se joindre au groupe.
- Attirer l'attention de **Jalila** et **Firh** comme ennemis du Culte.
- Obtenir des informations utiles dans les écrits de Naruun (préciser lesquelles).

SCÉNARIO GODS

LA LARME D'AZUR

« Les dieux ont été aveugles à ce qu'il se passait, trop fiers d'eux, satisfaits d'avoir perpétré un génocide, incapables de voir que la corruption avait déjà posé la main sur eux. Alors, Akhat versa une dernière larme pour ce monde condamné avant de succomber. »

- Une Prophétie de Mille Ans (fragment)

Ce scénario est prévu pour un groupe de trois à six Élus de niveau « Héroïque » (au niveau de la Rencontre).





SCÉNARIO GODS

LA LARME D'AZUR

Synopsis

Les personnages joueurs vont se retrouver en possession d'un collier serti d'une pierre étrange qui se trouve être la clé d'un ancien secret.

Dans la première partie, alors que les PJ enquêtent sur la nature de ce bijou, celui-ci est la cible d'hommes appartenant à un culte sombre et mystérieux connu sous le nom de Tisseurs. Et ils ne reculeront devant rien pour se l'approprier.

Dans la deuxième partie, les PJ feront route vers le lieu indiqué par le collier, faisant plusieurs rencontres et affrontant différents périls potentiels.

Enfin, la troisième partie se déroule dans un ancien sanctuaire perdu abritant un secret plusieurs fois millénaire.

Implication des joueurs

Cette fois, l'aventure va aller directement à la rencontre des joueurs dont la curiosité devrait être attisée par cette curieuse « Larme » qu'on leur demande de protéger. Quels secrets enfouis depuis longtemps dissimule-t-elle ? Bien sûr, si l'un des Élus du Groupe est lié à l'Essence des Lunes, son intérêt ne devrait être que plus grand...

Les principaux PNJ

Imrani : ce jeune marchand khalistani a été envoyé par son père à Sabaah afin d'obtenir des informations sur un collier étrange qu'il surnomme la « Larme ». Imrani a une vingtaine d'années et est plutôt beau garçon. Ses cheveux noirs mi-longs et bouclés tombent en cascade sur ses épaules et ses yeux verts ressortent au milieu de son visage glabre à la peau cuivrée. Il porte des

vêtements de voyage : des sandales, un sarouel écru, une ceinture de cuir naturel, une chemise rouge et un gilet vert. Lorsqu'il tombe sur les PJ, il est bien mal en point. Les Tisseurs ont attaqué le groupe d'Imrani à proximité de Sabaah, mais le jeune khalistani a réussi à s'enfuir grâce au sacrifice de ses hommes. Il a malheureusement été blessé et empoisonné lors de l'altercation.

Les Tisseurs : ces assassins au visage dissimulé et vêtus de noir utilisent des lames courbes enduites de poison. Ils sont à la recherche de la Larme, qu'ils pensent être l'un des yeux de leur dieu araignée.

Nin'u : ce gamin, qui vit seul avec sa mère malade, survit de rapines sur les voyageurs distraits ou éméchés. Il n'a jamais rien connu d'autre que son quartier et il le connaît comme sa poche. C'est un babelite pur jus dont la pauvreté transparaît dans ses vieux vêtements élimés. Il est possible qu'il mette la main sur la Larme avant les PJ.

Ulthul Bel'shem : c'est ce vieux joaillier, un ami de son père, qu'Imrani devait rencontrer. Il est capable d'apporter de nombreuses réponses quant à la nature du collier et peut diriger les PJ vers d'autres spécialistes s'ils souhaitent en apprendre davantage.

Enuru Gal'indas : cet ancien cartographe, également passionné d'astrologie, possède des connaissances qui ne manqueront pas d'aider les PJ dans leur quête.

Sabahul Ninib'su : ce scribe et linguiste pourrait apporter quelques précisions utiles au PJ quant aux symboles figurant sur le collier.

PREMIÈRE PARTIE: SABAAH

L'action débute à Sabaah. Nous sommes dans la semaine du Vautour de Sang, la chaleur insoutenable a reflué et la capitale regorge d'activité. Les marchands qui hésitaient à traverser le désert brûlant ont repris leurs activités et les affaires battent leur plein. La cité grouille de monde, même après le coucher du soleil. L'ambiance est relativement festive et de nombreux voleurs sont à l'affût de bourses bien garnies qu'il suffira de cueillir sur quelque badaud trop aviné.

C'est lors de l'une de ces soirées que le destin va mettre Imrani, un jeune marchand khalistani, sur la route des PJ...

L'homme dans la toile

Alors qu'il marche dans les rues encore bondées à cette heure tardive, l'un des PJ est bousculé par un homme terrifié qui semble fuir quelque chose ou quelqu'un. Celui-ci trébuche et tombe au sol. Un jet de **Perception + Vigilance**

Difficile (7) permet de deviner du sang sur sa chemise de lin rouge. Un jet de **Connaissance + Soins** contre la même difficulté permet de déterminer qu'il est sérieusement blessé. Un jet de **Perception + Soins Très difficile (9)** permet quant à lui de déceler des indices indiquant une intoxication (yeux injectés de sang, pupilles dilatées, teint et lèvres décolorés), probablement dû à un empoisonnement. L'homme semble en état de choc, mais il se relève, tente de s'excuser rapidement, mais ses propos sont embrouillés. Il tente ensuite de s'engouffrer, titubant, dans une petite ruelle. Les PJ ont bien sûr tout loisir de l'intercepter.

Quoi qu'il en soit, l'homme portera la main à sa poitrine, tentant de trouver quelque chose sous sa chemise. Tâtant convulsivement sa poitrine, sa peau devient encore plus pâle lorsqu'il se rend compte qu'il a perdu quelque chose. Il a laissé tomber une bourse de cuir lors de la bousculade et celle-ci est au beau milieu de la rue. Aucun jet n'est nécessaire pour comprendre que l'homme regarde une bourse tombée au milieu de la rue.

Soit la bourse se trouve aux pieds des PJ qui peuvent donc la ramasser, soit ceux-ci ont suivi l'homme étrange dans la ruelle et tous voient un jeune voleur d'une douzaine d'années tenter de s'emparer de ce butin tombé du ciel. Pour le faire avant lui, il faut réussir un jet de **Puissance + Athlétisme Facile (5) en opposition** avec le voleur (6D) qui

remporte une éventuelle égalité - il a l'avantage du terrain (puisque il connaît le quartier comme sa poche), de sa petite taille et sait se faufiler entre les gens et les objets sur son chemin, sans compter qu'il est plus près de la bourse tombée au sol. En cas d'échec, le jeune garçon réussit à s'enfuir avec sa prise, profitant de sa petite taille pour se faufiler dans les espaces les plus étroits. Bien évidemment, rien n'empêche de lui tirer une flèche bien placée, par exemple, mais la foule inflige un Handicap (II) au jet d'attaque et tout échec implique de blesser un passant; si le voleur est touché, il lâche immédiatement sa prise et tente de s'enfuir s'il est encore en vie (il meurt s'il subit au moins 7 dommages, provoquant la colère et l'indignation de certains habitants du quartier, chose rare pour un voleur, même aussi jeune). Si vous le souhaitez, il peut également tenter de s'emparer de la bourse si elle est aux pieds des PJ, mais il ne dispose alors que de 5D pour le faire.

Que la bourse soit récupérée par les PJ ou perdue, le Khalistani, mourant (le poison est bien trop puissant et sa blessure trop grave pour être soignée), dit dans un dernier souffle à la personne la plus proche de lui « *Protégez ("retrouvez et protégez", si elle a été volée) la Larme* ». Puis il s'éteint dans un dernier spasme de douleur.

Si les PJ fouillent le cadavre, ils y trouvent une bourse contenant 7 sabiirh, 12 sabiirhi et 31 sabiirhu ainsi que, dans sa ceinture, deux lettres pliées dans une serviette de cuir servant à les protéger. La première est une lettre de recommandation de son commanditaire, un marchand de Khu-Shaereza nommé Fîhr al Nâsîr, à l'attention d'un certain Ulthul Bel'shem de Sabaah. Fîhr al Nâsîr demande à celui qui semble être son ami de bien vouloir expertiser le « fameux collier » que vient lui porter son fils, Imrani, qu'il ne reconnaîtra certainement pas après tant d'années. Une seconde lettre est un laissez-passer de la main d'Ulthul Bel'shem, portant son sceau et probablement adressée à son ami pour qu'il puisse se rendre chez lui lorsque bon lui semblera.

Avec un jet de **Connaissance + Artisanat Facile (5)** - Très difficile (9) si le PJ n'est pas originaire de Sabaah - un PJ peut se souvenir que Bel'shem est l'un des plus grands orfèvres de Babel, voire des Terres Sauvages, et que la reine Taerhonis l'a élevé au rang d'Ulthul. Si les PJ ne l'ont pas deviné, un jet de **Connaissance + Cité Facile (5)** permet

de se renseigner et d'apprendre que Bel'shem vit dans le Premier Niveau, également appelé les Pierres Noires... et qu'il est nécessaire d'avoir un laissez-passer pour s'y rendre à moins d'appartenir aux plus hautes castes de Babel ou de compter parmi leurs serviteurs.

Enfin, si les personnages ont la bourse tombée au sol en leur possession, ils y trouvent un collier fait d'or et serti d'une seule pierre, d'assez belle taille, d'un bleu très pâle avec des reflets argentés. Le collier en lui-même forme des entrelacs délicats laissant apparaître trois petits disques alignés horizontalement (et frappés chacun d'un étrange symbole), surmontant un quatrième disque sur lequel figure une forme en étoile et, en dessous, un demi-cercle avec un triangle pointant vers le haut à l'intérieur. La pierre pend juste sous ce triangle. L'objet semble d'une très grande valeur et un Élu lié à une divinité offrant un accès à l'Essence des Lunes peut ressentir une étrange sensation de tristesse en le regardant. Si l'Élu a un accès primaire à l'Essence des Lunes, il vit comme un nouvel Embrasement (cf. *livre de base de GODS*, page XXX), mais au lieu de devenir invisible, il se met à briller d'une étrange lumière d'un bleu argenté et entend les pensées de toutes les personnes se trouvant à [Perception x 10] mètres de lui. Cet effet peut submerger ses sens et il doit alors réussir un jet de Volonté Très difficile (9) ou s'évanouir pour 1d10 minutes. L'effet dure 1 minute.

La Trinité des Premiers Hommes

Avant que les Premiers Hommes ne donnent naissance aux anciens dieux par leurs rêves, ils vouaient déjà un profond respect aux trois corps célestes: le Soleil, la Lune d'Argent et l'Astre azuré. Et un peu de cette ferveur a éveillé celui qui représentait l'Équilibre, l'Astre azuré, qui sera plus tard connu par les hommes sous le nom d'Akhat, la Lune funeste.

Les Premiers Hommes considéraient que l'Astre azuré avait les plus grands pouvoirs mystiques au sein de la Trinité et ils le surnommaient « la Gardienne ». Ainsi, la planète, ou quelque chose qui y était lié, a-t-elle développé une forme de conscience et d'empathie, sans jamais pouvoir communiquer. Mais cette conscience fut éradiquée par le Néant, comme tant d'autres choses.

LA LARME « D'AKHAT »

D'après une légende disparue dans les limbes du temps, lorsque les anciens dieux massacrèrent les Premiers Hommes, Akhat versa une larme qui tomba sur terre, une larme aussi pure qu'elle l'était à l'époque mythique. Puis, Akhat fut corrompu par le Néant qui commença également à étendre son influence parmi les dieux. Cette pierre EST la Larme d'Akhat.

Cette pierre fut récupérée et sortie par un humain qui avait appris de grands secrets parmi les Premiers Hommes, surtout auprès de l'un d'entre eux, l'une en l'occurrence, puissante et valeureuse. Il dissimula également dans ce collier une « carte » menant au tombeau de cette reine parmi les Premiers Hommes, cette souveraine qui succomba sous les coups des héros des anciens dieux.

La nature de la Larme d'Akhat est unique, mais elle peut être considérée comme un Prodigie mineur (cf. le *Livre de l'Oracle*, page XXX). Les points d'Essence des Lunes qu'elle contient sont totalement dépensés si elle active un « Embrasement » chez un ou plusieurs Élus au moment où ils portent les yeux sur elle (mais, contrairement aux Prodiges, elle régénère 1 point d'Essence par mois - 3 points d'Essence durant le Temps du Chat – et ne se ternit pas).

Un jet d'**Empathie + Éclats Très difficile (9), Handicap (I)**, permet de déterminer que ce n'est pas un Éclat, mais que sa nature semble d'origine divine. Si le jet est raté, mais qu'il obtient une réussite, celui qui le fait sait juste que ce n'est pas un Éclat.

Le petit voleur (facultatif)

Si le collier a été subtilisé, les PJ peuvent tenter de retrouver le voleur grâce à une courte description. Le jeune Nin'u est connu dans le coin, mais personne ne donnera d'information si ce n'est en échange d'une belle somme ou à la suite d'une argumentation très convaincante.

Tout le monde l'aime bien ici. Il rend des services et, s'il lui arrive de voler, ce sont uniquement les étrangers, pas les gens du quartier. En plus, il a perdu son père très jeune (c'était un garde de la cité, tué par une bande de criminels) et sa mère, une soigneuse appréciée de tous, est gravement malade et ne tardera certainement pas à succomber à son tour.

Néanmoins, les PJ trouveront certainement quelqu'un qui leur indiquera où il habite, mais en échange de la promesse de ne pas lui faire de mal, ni à lui ni à sa mère.

Nin'u et sa mère vivent dans une maison un peu délabrée située dans une partie très pauvre du quartier, là où la garde ne se rend jamais.

Dès que les PJ arrivent à proximité, ils entendent des cris qui proviennent de leur destination et des gens courrent en sens opposé, appelant à l'aide et hurlant au meurtre.

Lorsqu'il débouche sur la petite impasse où se trouve la maison de Nin'u, ils découvrent un homme étendu (mort) sur le pas de la porte, un simple maillet de bois à la main, et un homme vêtu d'habits sombres, le bas du visage dissimulé par un bandeau, se tient au-dessus de lui, une lame courbe couverte de sang à la main. Deux autres hommes, vêtus comme le premier et leurs lames également couvertes de sang, surgissent de la maison et l'un d'eux tient la bourse volée à la main. Il ne fait aucun doute que plus personne ne respire à l'intérieur. Les trois hommes ne tiennent pas à combattre les PJ, mais ils sont acculés et n'hésiteront pas à en découdre si on leur bloque le passage. Il est bien sûr inutile de les raisonner, du moins pas sans recourir à quelques capacités hors normes.

Note à l'Oracle : vous pouvez ajouter un ou deux adversaires supplémentaires si votre groupe est particulièrement aguerri.

Cet affrontement étant théoriquement à la portée des PJ, ils devraient rentrer en possession de la Larme d'Azur. Les effets éventuels sont alors les mêmes que ceux décrits auparavant.

Si les PJ souhaitent fouiller les hommes qu'ils viennent d'éliminer, ils ne trouvent rien de particulier sur eux, mais un jet de **Perception + Vigilance Très difficile (9)** leur permet de repérer un petit tatouage en forme d'araignée sur chacun d'entre eux, dissimilé à la racine des cheveux, derrière l'oreille, sous la lèvre, etc., mais toujours sur la tête.

S'ils se rendent à l'intérieur de la maison, ils y trouvent les corps de Nin'u et de sa mère (Atsunu), massacrés. La mère semble avoir voulu protéger son enfant et son corps gît sur celui de son fils. Il n'y a rien à prendre ici.

Malgré la sauvagerie de la scène, un jeune garçon aux yeux remplis de larmes (prénommé Abihri), un ami de Nin'u, a assisté à la scène, dissimulé dans un recoin à l'extérieur. Si les PJ ne sont pas trop menaçants, et si aucun effet surnaturel n'a été déclenché ni par les PJ ni par la Larme, il s'approchera pour les remercier d'avoir vengé la mort de son père (l'homme qui gît au sol, un simple charpentier du nom de Kutesh), de son ami et de la mère de ce dernier (les deux adultes étaient vraisemblablement liés par une relation profonde).

Il les quitte en leur disant: « *Nous festoierons au mieux pour eux, mais nulle pleureuse ne daignera les accompagner jusqu'au puits blanc.* » Peu à peu, les habitants font leur retour, la garde n'ayant pas daigné se déplacer. Tous paraissent choqués et attristés, car ils forment une grande famille dans le dénuement.

Si l'un des PJ a la générosité de faire un don à la petite communauté pour leur permettre de festoyer honorablement et, peut-être, d'embaucher quelques pleureuses, Abihri leur dira avoir entendu l'un des assassins louer le « Grand Tisseur ».

Tisseurs (3)

Menace : Majeure / Expérience : Confirmé / Rôle : Mineur

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Armes	épée courbe, dommages 3 (T)		
Armure	vêtements renforcés (intégrale), protection 1		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

* Athlétisme, Discréption

Spécial - Poison : les lames des trois hommes sont encore enduites de poison, mais celui-ci a vu ses effets réduits, car ils n'en ont pas réappliqué. Quiconque est blessé par l'une de leurs lames courbes doit réussir un jet de Résistance Facile (5) ou subir une Blessure Légère supplémentaire.



Le joailler de la reine

Les PJ voudront probablement se rendre chez Bel'shem, l'orfèvre qui semble détenir certaines informations potentielles sur ce mystérieux collier qu'Imrani a appelé la « Larme ».

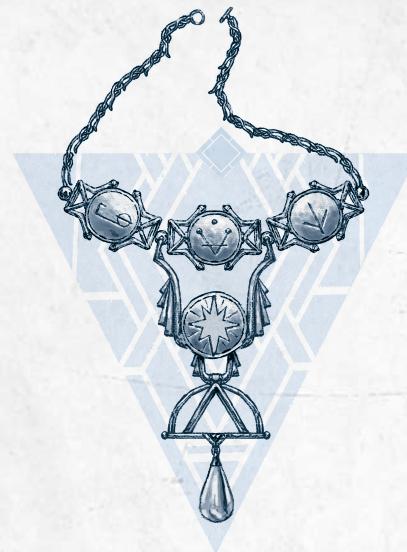
Bel'shem vit dans une luxueuse demeure du Premier Niveau de la cité. Bien sûr, s'y rendre nécessite un laissez-passer. Heureusement, les PJ en ont un et il n'est même pas nominatif, les gardes seront cependant parfaitement au courant de leur destination et mieux vaudrait ne pas trop traîner ailleurs dans cette partie de la capitale sans être accompagné par leur « hôte » supposé. Le laissez-passer est néanmoins saisi à leur entrée, car il n'est pas permanent - pourvu que l'on dispose du matériel adéquat, d'un peu de temps avec l'original en main et d'un jet réussi de **Connaissance + Runes, Très difficile (9), assorti d'un Handicap (I)**, il est possible d'en faire une copie assez convaincante.

Les Pierres Noires, comme on surnomme ce niveau (cf. *livre de base de GODS*, page XXX), font l'objet d'une surveillance étroite, de jour comme de nuit, de la part de la garde, dont les hommes sont en très grand nombre, suppléés dans leur tâche par quelques membres de la Garde noire luxéenne en poste à Sabaah.

Il est bien sûr hors de question de pénétrer dans le Premier Niveau armé de pied en cap, laissez-passer ou non, et les gardes sont extrêmement vigilants, les fouilles au corps étant la norme. Les PJ devront donc voyager léger pour espérer se frayer un chemin jusque chez Bel'shem. Et il est bien évident que si un combat devait éclater, la fuite resterait sans doute leur meilleure option.

Bel'shem est chez lui. En fait, il en sort rarement puisque se promener dans son « atelier », c'est un peu parcourir les Terres Sauvages. Cet homme assez âgé possède un regard qui semble avoir contemplé toutes les merveilles et les horreurs du monde. Connus pour sa sagesse et sa générosité, c'est également un artisan qui a parcouru les Terres Sauvages pour parfaire son art et sa compréhension profonde du rapport unissant l'homme à sa capacité de création et d'innovation. Établi définitivement depuis quelques années à Sabaah, il est connu comme étant un orfèvre hors pair, peut-être le plus grand que la cité ait connu. Si grand est son prestige que la reine Taerhonis en personne lui a passé commande d'un collier éclatant qu'elle porte à l'occasion des grands événements, principalement lors la fête du Renouveau.

Le statut de Bel'shem auprès de la reine lui a permis de se hisser au sein de la caste des Ulthuls, mais il n'a jamais exercé la moindre fonction d'autorité, il s'agissait plutôt d'un honneur dû à son prestige. Ancien grand voyageur, les murs de Sabaah étaient depuis quelques mois son seul horizon. Si l'âge l'a rattrapé, il n'en reste pas moins épris des Terres Sauvages, de leur beauté, de leur grandeur et même de leurs dangers. Quiconque a eu la chance de se rendre dans son atelier situé



au Premier Niveau de Sabaah a pu contempler des dizaines d'étagères couvertes de pierres, de minerais, de métaux et d'œuvres d'art en provenance du monde entier, organisés selon leur origine géographique sur un sol de marbre aux couleurs multiples où une carte des Terres Sauvages a été reproduite. Faire le tour de son atelier, c'est faire le tour des Terres Sauvages, aller à la rencontre de leurs peuples.

Le vieil orfèvre est quelqu'un d'aimable et de généreux. Il aime recevoir des gens en provenance de tous horizons qui lui donnent des nouvelles du monde. Il est vêtu de façon simple et il est impossible de deviner qu'il appartient à une « caste supérieure » en le voyant. Il a la peau tannée des babelites et ses cheveux blancs se font plus épars. Bien qu'âgé et maigre, il est toujours vaillant et son regard trahit une grande intelligence et un esprit vif.

Il reste à présent à savoir comment les PJ vont se présenter.

La violence ou l'intimidation ne mèneront à rien. Bel'shem a déjà bien vécu et a traversé de nombreux dangers lors de ses voyages. S'il doit mourir aujourd'hui, peu lui chaut. Au moins aura-t-il la satisfaction de ne pas avoir cédé à des brutes. Quant à la torture, elle aurait raison de lui, l'âge ayant fait son œuvre. Mais, bien sûr, il y a beaucoup de choses de valeur ici...

Une approche plus « civilisée » reste donc la norme. Mais les PJ vont-ils lui dire la vérité sur le destin d'Imrani (en éludant peut-être certains détails) ou se faire passer pour des voyageurs en quête d'informations sur un certain bijou, peut-être ancien ? (D'autres approches sont possibles, mais celles-là restent les plus évidentes.)

Si on lui montre le collier en le faisant passer pour sien, Bel'shem reconnaîtra immédiatement le bijou que son ami Fihir al Násir lui avait décrit dans une ancienne correspondance (ils s'échangent des missives deux à trois fois par an). L'orfèvre avait paru intrigué et lui avait demandé s'il pouvait l'expertiser, persuadé qu'il avait, sinon une grande valeur, au moins une immense importance historique. Bel'shem se braquera alors immédiatement et exigera de connaître la vérité.

Il faudra alors être très convaincant pour qu'il ne les pense pas responsables d'un vol, voire du meurtre de son ami, ce qui pourrait nécessiter un jet d'**Empathie + Relationnel**

Très difficile (9), avec un Handicap (I). Cependant, si on mentionne la « Larme », le jet ne subit pas de Handicap. C'est ainsi que Fîhr al Nâsîr l'avait qualifiée dans sa première lettre (à cause de la forme et de la couleur de la pierre), en possession de Bel'shem, et ce dernier n'avait jamais repris ce terme dans sa lettre en réponse. Il reste néanmoins difficile de le persuader sans lui exposer une partie de la vérité.

Un PJ peut également se faire passer pour Imrani, après tout, la dernière fois qu'il l'a vu ce n'était qu'un enfant. Pourtant, le vieil homme a encore une excellente mémoire et mieux vaut partager certains traits physiques avec le défunt, bien qu'un jet d'**Empathie + Discréption** **Très difficile (9)** et un peu de maquillage habile puissent accentuer la ressemblance. Bien sûr, si c'est le cas, Bel'shem le saluera et s'adressera directement à lui en khalistani, trop content de pratiquer cette langue qu'il adore. Et il lui demandera des nouvelles de ses parents, des détails qu'il est impossible de connaître et aucun jet ne permettrait de compenser cette ignorance. Il faudrait alors le convaincre comme lors de la situation précédente.

Enfin, lui dire la vérité (en partie tout du moins) est la meilleure façon d'obtenir son assistance. Le vieil homme sera profondément attristé, d'autant qu'il devra probablement en informer lui-même son vieil ami. Il demandera le plus de détails possible. C'est un très fin psychologue, particulièrement observateur, et il saura qu'on lui cache quelque chose à moins que TOUS les PJ ne réussissent un jet de **Volonté + Relationnel Difficile (7)**. Si on lui dit que les responsables sont morts, il n'insistera pas et en montrera même de la gratitude.

Note à l'Oracle : si les PJ s'y prennent mal, ils pourraient tout à fait passer à côté du scénario. Dans ce cas, considérez que s'ils finissent par dire la vérité à Bel'shem, celui-ci acceptera leur histoire et leur viendra en aide.

Si leurs relations sont apaisées, Bel'shem leur dit tout ce qu'il sait et étudie avec attention le bijou. Voici les informations qu'il peut donner, dans cet ordre :

- Il sait que son ami avait acquis ce bijou pour une importante somme d'argent auprès d'un « chercheur de trésors » khalistani. Il était persuadé de l'avoir payé bien plus cher que sa valeur, mais il était intrigué par ce collier et cette pierre qu'il ne reconnaissait pas tout à fait, bien qu'elle pût être une forme très rare d'opale.
- En observant attentivement la pierre, Bel'shem est également incapable d'en définir la nature, mais il peut assurer qu'il ne s'agit pas d'une opale.

- En observant la monture du collier, il confirme qu'il s'agit bien d'or et qu'il n'a été mêlé à aucun autre métal, comme le cuivre que l'on utilise parfois.
- La finesse de l'ouvrage est impressionnante et démontre la marque d'un très grand artisan. Même lui ne se pense pas capable de réaliser un tel chef-d'œuvre, bien que la finesse du travail puisse passer inaperçue aux yeux d'un néophyte.
- Il est tout à fait incapable d'estimer l'âge de l'objet, mais les symboles figurant sur trois des disques correspondent à une langue très ancienne et probablement oubliée.
- Enfin, il lève le collier pour l'observer à contre-jour près de la fenêtre. Il plisse les yeux et hésite un instant. Puis, son visage s'illumine. « Je sais pourquoi Fîhr était si intrigué, bien qu'il soit Fakhari, sa mère était Khashani, et la passion des astres coulait en elle... et en lui. (Il brandit le collier devant eux.) Ceci est une carte ! Une carte céleste ! »

Ceux qui connaissent le vieil homme savent qu'il est rare qu'il se laisse autant aller à de telles démonstrations passionnées. Il semble fasciné par le collier qu'il tient en main !

Bel'shem pose délicatement le bijou sur son établi au milieu de son atelier et se met à fouiller compulsivement une étagère couverte de rouleaux. Il en extirpe un long rouleau qu'il déplie sur son établi, à côté du collier. Il place quatre grosses pierres colorées à chaque coin pour le maintenir en place et chacun peut découvrir une carte du ciel, vraisemblablement d'origine khashani.

Se saisissant du collier, il le pose sur la carte et le déplace, tentant de découvrir un quelconque alignement entre les quatre petits disques et les étoiles représentées sur le rouleau. Les PJ peuvent faire un jet de **Connaissance + Lunes Difficile (7), Handicap (II)**, pour tenter de déterminer si un alignement est possible. Si le jet est raté, mais qu'une réussite est obtenue, il est possible de déterminer que les trois disques supérieurs ne peuvent s'aligner que sur certaines des étoiles des constellations de l'Arbre, du Chat, du Glaive et du Sceptre. Si le jet est pleinement réussi, le PJ se souvient qu'il existait auparavant une autre étoile, aujourd'hui disparue, qui devrait se trouver sous le quatrième disque - celui avec une forme d'étoile dessus -, mais uniquement si on l'aligne sur la constellation du Chat. Mais cette étoile n'apparaît pas sur cette carte de la voûte céleste, trop récente. Cependant, rien ne correspond au demi-cercle, au triangle ou à la pierre.

Si aucun PJ ne réussit son jet, Bel'shem hésitera entre les quatre constellations, sans pouvoir trancher. Il leur donne

cependant deux contacts présents à Sabaah qui pourraient les aider dans leur quête.

Le premier se nomme Gal'indas, c'est un vieux cartographe qui a également parcouru les Terres Sauvages et ils ont autrefois fait quelques voyages ensemble. Il sait qu'il possède de bonnes connaissances en astronomie. Il se trouve au Deuxième Niveau de Sabaah.

Le second se nomme Ninib'su, c'est un scribe qui habite également dans le Deuxième Niveau. Il est très versé en langues et s'intéresse particulièrement aux dialectes anciens.

Bel'shem leur confie ne pas pouvoir les aider davantage, mais il leur offre sa carte céleste (laquelle, très détaillée, octroie 2D de bonus sur un unique jet d'expérience - par PJ - visant à augmenter leur compétence Lunes).

Le cartographe

Si les PJ ont compris que la constellation du Chat était celle servant de repère avec le collier, cette visite pourrait sembler optionnelle. Cependant, Gal'indas peut leur offrir quelques informations supplémentaires qui leur feront gagner du temps, et peut-être éviter de multiplier les mauvaises rencontres sur leur futur trajet. En effet, l'alignement entre le collier, la constellation et leur destination n'est possible que durant le Temps du Chat et au cœur de la nuit. « Suivre » le collier en ce moment, durant le Temps du Vautour, les guiderait à coup sûr dans une mauvaise direction.

Gal'indas habite dans une partie du Deuxième Niveau proche des Pierres noires. Sa demeure dispose d'un rez-de-chaussée dédié principalement au travail avec de nombreuses cartes roulées posées sur des étagères et autant de croquis. Au fond, bien à l'écart, se trouve un petit espace destiné au feu. L'étage est quant à lui dédié au repos.

Grand voyageur, Gal'indas a parcouru et cartographié une grande partie des Terres Sauvages. Il en a également conté bien des récits et légendes, jusqu'au palais et à la jeune reine Taerhonis elle-même. Aujourd'hui trop âgé pour parcourir le monde, il s'attelle à écrire les comptes-rendus de ses voyages, ornés de nombreuses cartes et croquis issus de sa mémoire toujours infaillible.

Il ressemble un peu à Bel'shem, si ce n'est que ses cheveux sont à peine grisonnants malgré son âge. Il n'a jamais abandonné ses vêtements de voyage et paraît prêt à repartir à la découverte du monde à tout moment. Il est très à l'aise avec les gens et aime conter les récits de ses voyages au travers des Terres Sauvages. C'est un véritable puits de science qui connaît de nombreuses cultures, traditions et légendes, et il n'est pas avare lorsqu'il s'agit de partager son savoir.

Si les PJ lui expliquent la situation, en lui montrant le pendentif et la carte céleste, il sera aussi intrigué qu'exalté par ce qu'il considère comme une énigme, une énigme faite pour lui qui plus est.

Voici les informations qu'il peut donner, dans cet ordre :

- Il paraît perplexe et arrive aux mêmes conclusions concernant le lien entre le collier et les constellations. Mais son visage s'illumine rapidement. Il leur annonce très fier que la constellation concernée est celle du Chat (si les PJ ne le savaient pas déjà). Il existait autrefois une étoile qui pourrait se trouver sous la constellation du Chat à l'emplacement du quatrième disque, on la surnommait d'ailleurs le « Trésor du Chat », ou « Trésor d'Akhut » (la déesse chatte) en Babel. Il le sait, car elle fait partie de très anciens mythes.
- Par déduction, il suppose que le collier pourrait avoir au moins mille ans (d'après ses recherches, et afin de dater d'anciennes légendes, l'étoile aurait disparu lors du premier siècle après la Nuit du Soleil Noir). À moins, bien sûr, que celui qui l'a créé ne connaissait l'existence de cette étoile, ce qui ne serait après tout pas totalement surprenant s'il a choisi de faire référence aux constellations.
- Si le collier est bien une « carte », il n'est pas conçu pour être utilisé avec une carte. Il suppose qu'il faut attendre la nuit et tenter de l'aligner sur les étoiles concernées. Le triangle devrait alors indiquer un lieu terrestre pour peu que le ciel nocturne soit celui ayant servi de référence et, pour cela, il faut connaître le « Temps de référence », la position des étoiles étant changeante selon les périodes et même l'heure de la nuit.
- Il sort une carte des Terres Sauvages et commence à réfléchir en la fixant attentivement. Si un PJ réussit un jet de **Connaissance + Lunes Très difficile (9)**, et un second jet de **Connaissance + Voyage également Très difficile (9), Handicap (1)**, il peut affirmer que le triangle pourrait représenter une montagne et le demi-cercle, un soleil levant ou couchant (un jet partiellement réussi ne permet pas d'extrapoler l'information concernant le soleil). Gal'indas se montrera très impressionné par le PJ, mais il en avait tiré les mêmes conclusions (et leur donnera la totalité de ces informations).
- Il précise qu'il s'agit d'un soleil levant. Si c'était un soleil couchant, il serait impossible d'aligner la constellation du Chat avec les monts d'Or et de Sang, quelle que soit la période, puisqu'il pense que c'est ce lieu qui est représenté par le triangle (si un PJ a réussi les deux jets précédents et réussit un nouveau jet de **Connaissance + Voyage Très difficile (9)**, il coupera l'herbe sous le pied de Gal'indas). Le cartographe précise que la superposition entre le collier, la constellation et les monts n'est

possible que durant le Temps du Chat et à la mi-nuit, ce qu'un PJ disposant des informations précédentes peut extrapoler avec un jet de **Connaissance + Lunes**

Difficile (7). Il est nécessaire d'arriver par l'ouest des monts. Il suppose que la pierre indique quelque chose se trouvant en dessous, mais les PJ l'auront très certainement deviné.

Ce scénario est prévu pour des Élus n'ayant pas encore atteint le niveau de l'Entente, mais si tel est le cas, il est bien évident que la capacité d'Éclat L'Œil qui voit tout (connaissance) permet de traduire les symboles figurant sur le collier.

Le scribe

Ninib'su, le scribe, vit au Deuxième Niveau, à la limite de « la Ceinture », et est bien connu pour sa maîtrise des langues, dont certaines anciennes.

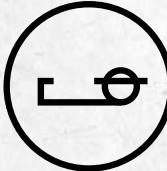
Il vit dans une petite demeure avec un rez-de-chaussée séparé en deux: une pièce dédiée au travail à l'entrée (avec de nombreuses étagères couvertes de rouleaux et documents et un bureau où s'empilent grand nombre de parchemins vierges ainsi qu'un nécessaire d'écriture) et une pièce de vie au fond. Une chambre se trouve à l'étage, avec une petite terrasse donnant sur la rue.

Ninib'su est un homme d'une cinquantaine d'années. Il porte de longues robes sombres qui le couvrent du haut du cou aux pieds (son corps est couvert de cicatrices, c'est un adepte de la « douleur », un masochiste, très résistant – à son grand regret – au mal). Même ses mains sont dissimulées par ses manches et il doit les relever pour écrire. Son teint est assez pâle, signe qu'il sort peu.

Il est d'un naturel réservé, mais il est également habitué à recevoir beaucoup de gens, principalement des personnes ne sachant pas lire et écrire et ayant besoin de rédiger des missives ou de lire celles qui leur sont adressées. Il est bien connu et plutôt apprécié dans le quartier.

S'il travaille souvent gratuitement pour les gens du quartier, il a pour habitude de se faire payer par les « étrangers », et ses tarifs ne sont pas négociables (généralement 3 à 5 sabiirhi pour des travaux d'écriture, 5 à 10 sabiirhi pour des travaux de traduction courts et de 10 à 20 sabiirhi pour des traductions courtes de langues anciennes). Il ne fait pas de distinction envers ses clients et se pliera à toute demande entrant dans son champ d'expertise.

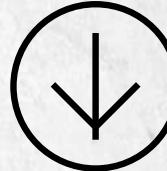
Si les PJ vont le voir, c'est certainement pour déchiffrer ce qui est écrit sur le collier. Ils ne sont pas obligés de le lui montrer, ils peuvent très bien avoir recopié les symboles. Ninib'su peut immédiatement leur dire qu'il s'agit d'une ancienne langue oubliée et que cela risque de lui prendre un peu de temps, mais s'ils reviennent le lendemain, il devrait pouvoir leur donner entière satisfaction. Il leur demande néanmoins



Reposer
(mort)



Souveraine



Ici

un paiement de 10 sabiirhi d'avance, car la tâche ne va pas être aisée et il va devoir faire beaucoup de recherches et probablement y passer la nuit pour identifier cette langue (si une telle chose est possible). Il précise également que c'est son tarif minimum, car la traduction est très courte, et qu'il les remboursera de la moitié s'il ne peut leur donner satisfaction.

Peu importe que les PJ se montrent pressés, il ne pourra pas travailler plus vite, son approche est très méthodique et il ne souhaite aucune aide, personne ne touche à ses précieuses notes et documents ! D'ailleurs, si quelqu'un s'en approche, il se montre très nerveux. C'est toute sa vie !

Les PJ pourraient néanmoins décider de rester sur place. C'est possible, mais dans ce cas, Ninib'su leur demande d'attendre à l'extérieur pendant qu'il travaille. Il ne veut pas être dérangé. Il peut néanmoins leur proposer d'attendre sur sa terrasse, à l'étage, mais interdiction d'utiliser sa couche !

Bien sûr, il serait possible de le menacer et d'incendier ses précieuses ressources, mais il serait dommage de brûler par mégarde un document indispensable à la traduction que les PJ désirent.

Lorsque les PJ reviennent le lendemain, peut-être après l'*Interlude* (voir ci-après), Ninib'su est en mesure de leur donner la traduction demandée : « *En ce lieu dort un souverain* ».

Le scribe leur explique qu'il s'agit d'une langue très ancienne, antérieure au Deuxième Âge, dont des explorateurs ont retrouvé de nombreuses traces en Babel et au Khalistan, mais, jusqu'à présent, pas au-delà. Il a eu l'occasion d'en compiler de nombreux éléments, mais n'avait jusqu'ici pas eu le temps de s'y intéresser plus avant.

Il a néanmoins commis deux erreurs de traduction :

- Il ne s'agit pas du symbole correspondant au fait de « dormir », mais de « reposer », mort. Le symbole impliquant le sommeil est presque identique, mais la barre traversant le cercle en est absente. Cette erreur de traduction pourrait modifier l'attitude des PJ lors de la troisième partie.
- Le symbole qu'il a identifié comme un « souverain » est plus précisément une reine. Le symbole correspondant à un roi est privé de sa barre horizontale.

ET MAINTENANT?

Les PJ devraient à présent avoir toutes les clés en main pour découvrir le secret de la Larme.

Ils savent qu'ils doivent se rendre aux monts d'Or et de Sang en arrivant par l'ouest, ce qui représente tout de même un trajet de près de 350 kilomètres et six à neuf jours de voyage en fonction de leur rythme (aucune route ne mène directement là-bas et il leur faudra traverser des contrées sauvages et dangereuses).

Interlude (facultatif)

Cet interlude peut se produire lorsque les PJ laissent Ninib'su travailler jusqu'au lendemain et prend place durant la nuit (uniquement si les PJ sont en possession de la Larme, mais on imagine mal qu'ils l'aient confiée à qui que ce soit et, si c'est le cas, cette personne sera morte le lendemain et la Larme aura disparu).

Durant la soirée ou la nuit, les PJ sont attaqués par des Tisseurs s'ils ne les ont pas déjà éliminés chez Nin'u. S'ils sont sur la terrasse de Ninib'su, les Tisseurs passent par les toits adjacents et leur tombent dessus. La terrasse étant très étroite, le combat risque de se jouer dans les appartenements du scribe, voire trois mètres plus bas, dans la rue.

Un jet de **Perception + Vigilance opposé** aux Tisseurs (6D), permet au PJ d'anticiper leur arrivée et de pouvoir se préparer (actif), sans quoi, ils sont passifs pour calculer leur Réaction.

Là encore, le nombre d'assaillants est d'au moins trois, mais l'Oracle peut en augmenter le nombre pour compliquer la tâche d'un Groupe entraîné au combat. Les Tisseurs n'utilisent pas d'arme à distance, car « l'araignée attaque sa proie au contact ».

Si les PJ sont en difficulté, des gardes arrivent pour faire cesser le combat. Dans ce cas, les Tisseurs fuient immédiatement en se dispersant, mais ils reviendront sans doute plus tard, agissant plus subtilement cette fois.

Tisseurs (3)

Menace : Majeure / Expérience : Confirmé / Rôle : Mineur

Attaque	5D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Armes	épée courbe, dommages 3 (T)		
Armure	vêtements renforcés (intégrale), protection 1		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

* Athlétisme, Discréption

Spécial - Poison: les lames des trois hommes viennent d'être enduites de poison. Quiconque est blessé par l'une de leurs lames courbes doit réussir un jet de Résistance Difficile (7) ou subir une Blessure Légère supplémentaire et la perte de 1D d'Effort et de Sang-froid.

UNE LONGUE CHASSE

Les Tisseurs suivaient Imrani et ont massacré son groupe alors qu'ils arrivaient à proximité de Sabaah. Imrani a réussi à s'enfuir avec son cheval, mais sa monture, blessée et empoisonnée, tout comme lui, n'a pas survécu à cette ultime course et est morte aux portes de la capitale babelite.

Les membres du culte sont persuadés que la pierre sur le collier est l'un des yeux de leur dieu araignée. L'un des Tisseurs, infiltré parmi les marchands de Khu-Shaereza, avait vu le collier entre les mains de Fîhr al Nâsir et a prévenu le culte. Malheureusement, ils sont arrivés trop tard et le marchand avait déjà envoyé son fils à Sabaah. Fîhr al Nâsir et sa femme ont été assassinés, puis les Tisseurs ont pris en chasse Imrani et les hommes qui l'accompagnaient.

DEUXIÈME PARTIE: EXPÉDITION DANS LE DÉSERT

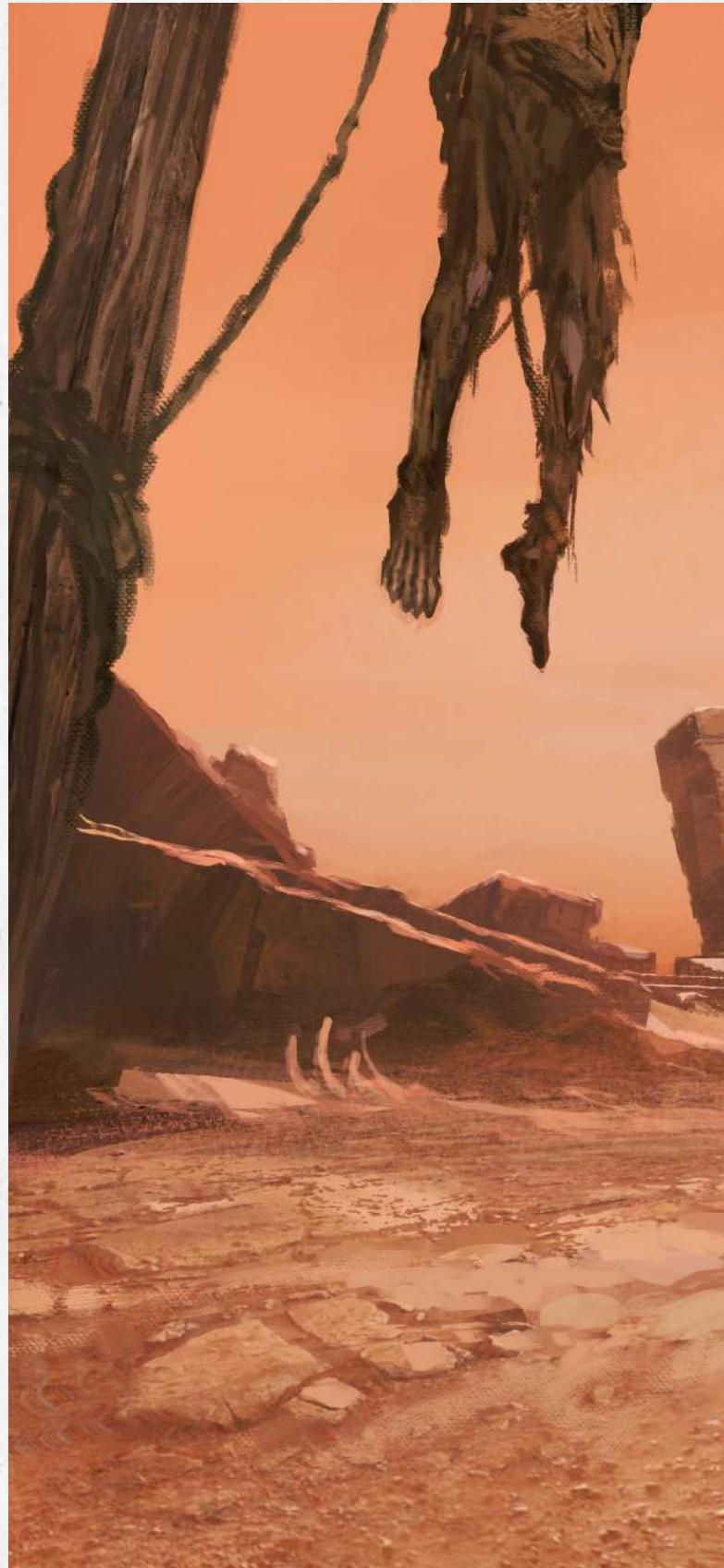
Afin de mener à bien une expédition en dehors des routes connues, les PJ auront besoin de nombreuses ressources. Tout d'abord, de bonnes montures, habituées aux rrigueurs du désert. Le dromadaire semble tout indiqué (considérez que le prix d'une telle monture est le même que celui d'un cheval de selle, soit une vingtaine de sabiirhi). Il leur faudra également des rations et surtout de l'eau en grande quantité, d'autant qu'il faut en prévoir assez pour le trajet retour. Enfin, il pourra être utile de leur rappeler que s'ils doivent se rendre dans un lieu souterrain, une ou plusieurs sources de lumière pourraient s'avérer indispensables. Le chemin qu'ils vont emprunter est largement dénué de communautés et ils ne devraient pas compter sur un éventuel point de ravitaillement, bien que certaines cartes fassent état de quelques oasis, mais la plupart d'entre elles ne sont plus que des trous boueux (lesquels ont tendance à attirer les scorpions géants à la recherche d'un peu d'humidité). L'avantage, c'est que les prédateurs sont assez peu nombreux, car rien ne survit ou presque dans ces terres arides et brûlantes, même à la fin du Temps du Vautour.

La logique voudrait qu'ils cheminent de la nuit tombée au petit matin afin d'éviter la chaleur encore importante au plus dur de la journée (la nuit est assez claire pour pouvoir se repérer). S'ils souhaitent voyager également en journée pour réduire leur temps de trajet, faites-leur effectuer régulièrement des jets de Résistance Difficile (7); en cas d'échec, ils perdent 2D d'Effort et de Sang-froid. Les conditions sont tellement difficiles, que seule la moitié des dés de Réserve sont récupérés durant la phase de repos.

ÉVÉNEMENTS ET RENCONTRES

Une pleureuse pour les criminels

Dès la sortie de Sabaah, les PJ peuvent apercevoir les nombreux cadavres de brigands pendus à des potences le long de la route qui remonte vers le nord. L'un d'eux se détache à leur passage, son corps et sa tête desséchés, où il ne subsiste pratiquement plus de chair, tombent presque sans un bruit sur le sol. La tête roule un peu et s'arrête aux pieds des





montures des PJ, ses orbites vides semblant les contempler. Un jet de **Perception + Vigilance Très difficile (9)** permet de distinguer une forme humaine cachée dans un coin, derrière une petite butte de terre et de sable. Là, une femme (Our'anna) est dissimulée et tentera de s'enfuir si elle a conscience d'avoir été repérée, mais elle n'ira pas bien vite à pied. Elle porte un pantalon large et une longue robe, ainsi qu'un voile dont elle se sert pour dissimuler le haut de son visage en toute circonstance. Sous ses amples vêtements usés, on remarque sa maigreur, sans aucun doute due à la faim. Bien sûr, elle n'est pas là pour espionner ou suivre les PJ, mais elle préférera taire les raisons de sa présence ici. Si on la presse de répondre, elle dira, fière et prête à en subir les conséquences, qu'elle retire les restes des criminels afin de leur donner des funérailles, pleurant pour eux et les mettant en terre plus loin dans le désert. Si l'on regarde sous son voile, ou qu'il est emporté par une soudaine bousrasque, on peut y voir, marqué au fer, le symbole d'un crâne de vautour. Un jet de **Connaissance + Voyage Très difficile (9)** permet de reconnaître le symbole de Nazarat'ii, le Vautour du Désert, un chasseur de criminels qui laisse cette marque à ceux qu'il juge coupables de crimes mineurs à ses yeux. Les autres, ceux qui ont commis des crimes graves, se balancent aux potences de Sabaah. Si les PJ ont un sens aigu de la justice, ils peuvent exécuter Our'anna. Les criminels ne méritent pas le repos de l'âme.

Un festin pour les vautours

En remontant vers le nord de Sabaah, à environ deux kilomètres, les PJ tombent sur un groupe de vautours profitant des derniers fragments de chair encore attachés aux os de cadavres dont la mort remonte à quelques jours (environ deux à trois jours, selon la façon dont s'est déroulée la première partie de ce scénario). Il s'agit des cinq hommes d escorte d'Imrani, de trois Tisseurs et de quatre dromadaires (les autres ont probablement pris la fuite). Il ne reste plus grand-chose de leurs corps et leurs vêtements sont en lambeaux, si bien qu'il faut y regarder de plus près pour les identifier. Les grands prédateurs ont profité d'un repas facile et les plus petits se partagent encore les quelques restes. Sans surprise, ce qu'il restait à prendre sur la scène a déjà été pillé.

Avec un jet de **Perception + Vigilance Difficile (7)**, les PJ peuvent apercevoir les restes d'une bête un peu plus loin. Il s'agit de la tête d'un lion. Son corps n'est nulle part autour. Un jet de **Connaissance + Animalisme Difficile (7)** permet de déterminer qu'elle a été sectionnée par le bec d'un puissant prédateur, probablement un vautour géant, pourtant rare aussi près de Sabaah. Il semblerait que les dépouilles commencent à se faire rares et que le grand charognard n'ait pas hésité à s'aventurer plus près de la civilisation. Un jet de **Connaissance + Faune Difficile (7)** permet de comprendre que c'est probablement dû à la nécessité de nourrir sa progéniture, le Temps de Vautour marquant les

naissances chez cette espèce (Le Temps de l'Arbre est celui des amours et l'incubation se déroule durant les mois du Sceptre et du Tourbillon, lorsque les œufs sont exposés à de très fortes chaleurs, avant d'éclore pour la faste période des festins du Vautour).

Oracle, si vous le souhaitez, un couple de vautours géants peut nichier, avec leur progéniture, à quelques kilomètres de là, sur un petit promontoire rocheux. Il est certain qu'ils verront dans les PJ un bien agréable repas, même s'ils les laisseront sans doute faisander quelques jours pour parfaire leur saveur. Seul l'un des deux volatiles monstrueux se battra jusqu'à la mort, l'autre fuit dès la première Blessure Grave reçue, se repliant vers ses petits.

Vautours géants (2)

Attaque	6D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	4D*
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D		
Armes	serres, dommages 4 (T); bec, dommages 4 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (10) O

* Vigilance, vol

Le prêtre noir

Alors qu'ils commencent à sortir de la route habituelle pour se rendre en direction des monts d'Or et de Sang, les PJ voient arriver sur la route un cavalier solitaire se dirigeant vers eux. Un jet de **Perception + Vigilance Difficile (7)**, **Handicap (I)** - Handicap (II) s'il fait nuit -, révèle qu'il s'agit d'un prêtre du Culte du Soleil Noir (de l'Ordre de la Voix), poursuivi par quatre cavaliers à dos de dromadaire (une simple réussite au jet ne révèle que le prêtre). En s'arrêtant à hauteur des PJ, il leur déclare : « *Je me nomme Aulis Faustius, prêtre de l'Unique. Au nom de Severus Quirinus, je vous demande assistance et protection.* » (Nul n'ignore que Severus Quirinus est l'archiprêtre du Culte en Babel et qu'il bénéficie de la confiance - certes relative - de la reine Taerhonis.)

Les cavaliers arrivent rapidement au niveau des PJ et demandent qu'on leur remette le prêtre. L'un d'entre eux, un guerrier du nom d'Ulmar'hi, prend la parole : « *Ce prêtre mérite le juste châtiment que lui réserve Zulmarhi, le Rôdeur du Désert, l'Ennemi de l'Unique. Qu'il aille rejoindre ses hommes dans les ténèbres de la mort éternelle. Remettez-le-nous et allez en paix, mes amis.* »

Bien sûr, on imagine mal des Élus venant au secours d'un prêtre de l'Unique, mais les voies du Sombre Seigneur sont impénétrables

Si combat il doit y avoir, les hommes du Rôdeur sont tous des combattants endurcis, cependant, ils ne souhaitent prendre la vie d'aucun autre que celle du prêtre, dont la monture sera leur cible principale afin qu'il ne puisse s'enfuir. S'ils venaient à prendre le dessus sur les PJ, ils leur laisseraient la vie et partiraient avec le prêtre (mort ou vif). Ils verrraient cependant d'un mauvais œil que l'un des PJ tue le prêtre, c'est un honneur qui revient à leur chef.

Si les PJ souhaitent rencontrer Zulmarhi, on leur répond que le Destin y pourvoira sans doute un jour, mais pas aujourd'hui, car ce jour est jour de célébration pour le Rôdeur et ses hommes, et nul étranger ne saurait être admis parmi eux. Si les PJ insistent, les hommes du désert commencent à se montrer méfiants et n'hésitent pas à sous-entendre que les PJ pourraient fort bien être à la solde du Culte et qu'ils doivent bien comprendre qu'un tel risque ne peut être couru. Rien ne les fera changer d'avis et, si d'aventure les PJ venaient à les suivre, c'est à une douzaine de guerriers du désert qu'ils auraient bientôt affaire, bien avant d'atteindre le campement temporaire de Zulmarhi. Révéler leur nature d'Élus ne leur vaudra pas meilleur accueil, l'effet pourrait même être inverse et attiser encore davantage la méfiance des rôdeurs qui ne se reconnaissent aucun dieu.

Les hommes du Rôdeur (4)

Menace: Majeure / Expérience: Expert / Rôle: Secondaire

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D*
Relances	1D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Armes	épée courbe, dommages 4 (T); arc léger, dommages 3 (P)		
Armure	armure de cuir renforcée, partielle (2/1/3)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

* Athlétisme, Vigilance.

Une terre de mort et de feu

Même si la chaleur reflu en cette période, le cœur du désert reste brûlant. Les nuits sont plus fraîches et il est préférable de se déplacer à la faveur des lunes, mais se reposer durant la journée est extrêmement difficile, même sous un coin d'ombre offert par les quelques saillies rocheuses que l'on peut croiser. Parfois, on croise les restes d'un village enfoui en partie dans le sable, trace d'une communauté qui avait certainement profité d'une petite oasis ou d'un puits depuis

longtemps asséché. Il est possible de se reposer dans un tel lieu, mais ils sont souvent empreints d'une énergie étrange, quelque chose qui éveille un sentiment de solitude, d'isolement et de mort (bien que cela n'ait pas d'incidence en jeu).

Comme les soirées sont plus fraîches, les PJ représentent des sources de chaleur bienvenue pour certains habitants du désert, comme les vipères à cornes très communes qui se nourrissent de petits rongeurs sortant la nuit et de gros insectes comme les scarabées noirs. Ces serpents sont très silencieux et n'hésiteront pas à attaquer s'ils se sentent menacés. Bien sûr, ces créatures aiment se nicher parmi les rochers ou les anciennes habitations

Si les araignées ne représentent pas une grande menace, les scorpions, principalement ceux de taille inhabituelle, peuvent représenter un terrible péril. Heureusement, ils sont plutôt solitaires.

Oracle, n'hésitez pas à utiliser la faune du désert pour souligner à quel point les Terres Sauvages peuvent être mortelles.

La tempête

Les tempêtes de sable ne sont pas rares en cette saison, conséquence des journées brûlantes et des soirées fraîches. Celle-ci se manifeste par un vent qui se lève et se fait de plus en plus fort alors que le ciel s'assombrit et qu'une véritable muraille de sable de plus d'un kilomètre de haut fonce sur le Groupe plus vite qu'un cheval au galop. Si les PJ ne trouvent aucun abri, il ne leur reste qu'à trouver un lieu surélevé (être positionnés sur une grande dune leur évitera d'être ensevelis et le vent n'est pas assez puissant pour les emporter) et se couvrir le visage et les yeux (les effets consécutifs à une protection insuffisante peuvent se traduire par la perte de dés de Réserve). Les dromadaires étant particulièrement adaptés au désert, ils peuvent endurer une telle tempête, mais il faudra aux PJ réussir un jet de **Volonté + Animalisme Difficile (7)** sur chaque animal pour le calmer et éviter qu'il ne s'enfuie (mais il ne devrait pas aller bien loin, même s'il est capable de se déplacer dans ces conditions extrêmes). Une telle tempête dure 1d5 heures.

Le Hurlement nocturne

Si vos PJ sont en mal de rencontre fantastique, vous pouvez leur opposer une Adun'tu (fille d'Adun), une créature qui aurait été créée par la déesse Adun (cf. *livre de base de GODS*, page XXX) et qui erre encore dans cette partie du désert, près des monts d'Or et de Sang. Elle se manifeste d'abord par une chute de la température, l'air devenant glacé. Puis, un hurlement inhumain, suraigu, se fait entendre. Elle passe ensuite à l'attaque. C'est une créature habitée par les Essences de sa créatrice (Air, Eau; Lunes, Mort), se nourrissant d'âmes et attaquant à la nuit tombée les voyageurs perdus dans le désert. Sa nature la place au-dessus des créatures liées à une Essence et elle peut s'approcher de ce qu'étaient les « héros » les plus faibles des anciens dieux.

Adun'tu

Cette créature ressemble à une femme de grande taille, très maigre, à la peau bleuâtre, aux yeux et à la chevelure entièrement blancs et aux longues griffes noires. Elle porte une fine robe blanche en lambeaux qui, malgré son apparence, lui procure une protection importante.

Créature résolument nocturne, l'Adun'tu disparaît durant la journée pour réapparaître une fois la nuit revenue.

Attaque	6D	Contact	5/7/9
Action	5D	Spécialité	7D*
Relances	2D	Réserve	3D
Réaction	4D+2		
Arme	griffes, dommages 4 (T), Rapide (2)		
Armure	oripeaux funestes, intégrale 3		
Blessures	Légères (4) OOO	Graves (7) OO	Mortelles (10) OO

* Athlétisme, Discréction, Vigilance.

Capacités: Arpenteur nocturne (Lunes), Insensible (Mort), Meurtre régénérant (Mort), Nyctalopie totale (Lunes), Vif (Air).

Capacité spéciale - Griffes spectrales: les attaques de griffes de l'Adun'tu bénéficient du trait Rapide (2) et réduisent de 1 la protection offerte par les armures.

Capacité spéciale - Hurlement nocturne: une fois par tour, au lieu d'attaquer, l'Adun'tu peut pousser un hurlement qui affecte les cibles pouvant l'entendre jusqu'à une portée de 10 mètres. Tous ceux qui sont affectés doivent réussir un jet de **Volonté Très difficile (9)** ou être incapables d'agir durant ce tour s'ils ne l'ont déjà fait (ce qui inclut les éventuelles contre-attaques) à moins de sacrifier 5D de Réserve (répartis comme ils le désirent entre Effort et Sang-froid) - les PNJ humains sont automatiquement paralysés (les créatures non humaines et les animaux ne sont pas affectés). L'Adun'tu peut toujours se défendre durant ce tour, mais pas contre-attaquer.

Note: lorsque l'Adun'tu est détruite, elle se disperse dans un hurlement glaçant, mais elle se reformera dix nuits plus tard. Le seul moyen de la détruire définitivement est de l'achever avec une arme faite d'or.

Les PJ en difficulté: si les PJ se retrouvent en difficulté face à l'Adun'tu, vous pouvez considérer que la simple vue de la Larme d'Azur peut faire fuir la créature.

LA PRÉSENCE D'AKHAT

À la discréption de l'Oracle, un événement étrange peut se produire toutes les nuits où les personnages se rendent vers la destination indiquée par le collier. En effet, Akhat, la Lune Sombre, se positionne toujours mystérieusement entre eux et la constellation du Chat au cœur de la nuit, lorsque l'alignement entre le collier et la constellation est parfait. Akhat semble les dominer de sa terrifiante présence et les PJ ont l'étrange impression qu'elle les observe, immobile.

Plus d'action ?

Oracle, ce scénario est principalement axé sur l'enquête et l'exploration, mais vous pouvez tout à fait élargir le rôle des Tisseurs si vous le désirez (surtout si les PJ ne les ont pas croisés à Babel, car ils n'ont pas recherché Nin'u ou ne sont pas allés chez Ninib'su). Il pourrait exister un autre groupe qui aurait suivi les PJ à bonne distance dans leur voyage vers les monts d'Or et de Sang et qui pourrait décider de les attaquer à la faveur de la nuit (ou même du jour, si les PJ se reposent).



TROISIÈME PARTIE :

LES MONTS D'OR ET DE SANG

En avançant à bon rythme, les PJ devraient arriver au pied du pic au petit matin. Le soleil levant, derrière les monts, révèle leur beauté, les teintant de rouge et faisant luire progressivement les nombreuses veines de mica courant sur les parois (le mica est parfois surnommé « l'or des chats » en Babel).

Le lieu à fouiller est vaste, mais la Larme émet un son cristallin qui s'amplifie à mesure que les PJ progressent dans la bonne direction. En suivant ce « chant », ils parviennent jusqu'à une ouverture étroite dans la roche (à peine un mètre de large sur deux mètres de haut). Avec un jet réussi de **Perception + Artisanat Très difficile (9)**, ils peuvent s'apercevoir que la roche autour de l'ouverture semble s'être « contractée » (ce qui se manifeste par des sortes de « rides » sur le pourtour), transformant un accès autrefois plus large en fine ouverture.

Sous la montagne

En pénétrant dans l'étroit conduit obscur (il leur faudra bien sûr une source de lumière), ils découvrent que celui-ci s'élargit rapidement, formant un couloir visiblement taillé de mains humaines faisant quatre mètres de large sur six de haut. La nature du sol change rapidement, celui-ci se révélant couvert de dalles de pierre polie.

Au bout de quelques minutes de marche, les PJ débouchent sur un escalier descendant en colimaçon. Sur chacune des marches, larges et hautes (trop pour un humain de taille normale), on peut apercevoir, malgré l'usure et la poussière du temps, des symboles qui ne sont pas sans rappeler ceux figurant sur le collier (si l'un des PJ peut lire les anciennes langues, il s'agit de noms, les noms d'un millier de personnes, mais un jet de **Connaissance + Runes Très difficile (9)**, **Handicap (1)**, permettra de faire cette supposition). La progression est difficile, les marches hautes ne sont pas adaptées à une démarche régulière, et il y en a un millier, s'enfonçant dans l'obscurité. La descente peut ainsi prendre plusieurs heures, selon le rythme des PJ.

Arrivés en bas, ils découvrent une grotte aux dimensions prodigieuses, le plafond se trouvant à près de cinquante mètres au-dessus d'eux. Ils peuvent parfaitement s'en rendre

compte, car des minéraux pâles produisent une douce lumière permettant d'embrasser la majesté des lieux. Cette grotte est vide, à l'exception d'une immense porte (de bronze) se trouvant de l'autre côté, à quelque cent mètres. Malgré la profondeur, l'air y est étonnamment frais et pur. Les Essences de l'Air et de la Terre sont très présentes ici.

Le gardien de la porte

Si l'on observe la porte de bronze, haute de près de six mètres et large de quatre, on voit que celle-ci n'a absolument pas subi d'oxydation. Elle est également parfaitement lisse et ne laisse apparaître aucun gond, aucun interstice. Elle semble avoir fusionné avec le chambranle de roche.

Puis, sa surface se met à onduler, comme lorsque l'on jette une pierre à l'eau, et un bras immense commence à en sortir, fait du même métal. Une jambe, une tête, puis un corps entier suivent. Un colosse de bronze de près de quatre mètres, parfaitement humanoïde, se dresse devant les PJ et les toise. Son corps asexué, lisse et brillant, est celui d'un être fin, quoique pourvu de muscles saillants parfaitement sculptés.

Il croise les bras et semble attendre en restant devant la porte qui a repris sa forme solide.

Si on lui montre la Larme, il s'écarte de la porte, met un genou au sol et d'un geste de la main vers la porte invite les visiteurs à entrer. La porte se fend alors au centre et les deux battants s'ouvrent pour donner accès à l'ancien sanctuaire.

Il est également possible d'affronter le gardien, ce qui aura pour effet d'ouvrir la porte s'il est vaincu, mais la tâche peut s'avérer compliquée pour des Élus peu expérimentés. S'il n'est pas attaqué et que personne ne s'avance vers la porte, il ne montrera aucun signe d'agressivité. Si quelqu'un s'avance (sans lui présenter la Larme), il tentera de repousser cette personne sans user de violence, comme un adulte repousserait un enfant trop curieux.

Gardien de la porte

Attaque	7D	Contact	3/5/7/9
Action	5D	Spécialité	7D*
Relances	3D	Réserve	4D
Réaction	4D+2		
Arme	poings de bronze, dommages 6 (C); tenter de parer ses attaques inflige un malus de -1D.		
Armure	corps de bronze (intégrale), protection 3 (2 contre les dommages contondants)		
Blessures	Légères (4) 0000	Graves (7) 000	Mortelles (10) 00

*Athlétisme, Vigilance.

Capacités: Frappe de la Terre, Régénération terrestre, Résistance naturelle

Spécial: immunisé aux maladies et aux poisons. Immunisé aux dommages issus de l'Essence de la Terre. Les malus infligés par les Blessures sont minorés de 1D.

Le sanctuaire

La salle qui se trouve de l'autre côté est une demi-sphère parfaite de vingt mètres de rayon. Au centre se trouve un sarcophage anonyme de bronze de dimension inhumaine (trois mètres et demi de long pour un mètre et demi de large et de haut). Il est posé sur un catafalque de pierre de près de deux mètres, doté de hautes marches permettant d'accéder au sarcophage gravé de nombreuses figures géométriques entrelacées.

Les murs de la salle sont parfaitement lisses, taillés dans une roche sombre polie. On y retrouve, au plafond, les mêmes minéraux produisant cette douce lumière tamisée, mais ceux-ci sont organisés de façon à représenter le ciel nocturne se trouvant au-dessus du mont (même l'étoile connue sous le nom de Trésor du Chat est visible). Les Essences de l'Air, de la Terre, des Lunes, de l'Humain et de la Vie semblent se concentrer en ce lieu.

Faire glisser et basculer le couvercle du sarcophage nécessite une Puissance conjuguée de 12, ce qui implique que plusieurs PJ devront s'y mettre en même temps. Si besoin, un PJ peut dépenser 2D d'Effort pour considérer que sa Puissance est augmentée de 1 pour cette action (il n'est pas possible de dépenser plus de 4D d'Effort par PJ de cette façon).

Malgré son poids énorme (près de dix tonnes), le couvercle glisse presque avec facilité, puis bascule et tombe au sol dans un bruit assourdissant, dévalant le catafalque dont la roche se fend sous l'impact. Malgré cette évidente profanation, le gardien des lieux, s'il n'a pas été vaincu, ne bouge pas. Il fixe cependant du regard les PJ.

À l'intérieur du sarcophage repose une femme dont la taille avoisine les trois mètres. Malgré le passage du temps, son corps est parfaitement conservé. Sa peau est d'un brun clair et ses lèvres ont une légère coloration carmin. Ses yeux ont été remplacés par deux petites sphères d'or qui contemplent à présent la voûte céleste artificielle. Un jet de **Perception + Lunes Difficile (7)** permet de se rendre compte que certaines constellations (celles sous lesquelles sont nés les PJ) se mettent à briller davantage. Elle est vêtue d'une longue robe blanche rehaussée de liserés de fils d'or et d'argent, s'entremêlant de pierres précieuses et semi-précieuses (diamants, rubis, émeraudes, saphirs, améthystes, opales, lapis-lazulis, turquoises, malachites et obsidiennes). Ses pieds sont nus, sa tête ceinte d'un bandeau d'or passant sous ses longs cheveux noirs. Partout sur sa peau, on peut apercevoir des bandes d'or qui courrent à différents endroits, fusionnant avec sa peau. Un jet de **Perception + Soins Difficile (7)** permet de comprendre que ces bandes dissimulent de profondes blessures qui ont sans nul doute causé sa mort (le jet de Soins permet de déterminer sans l'ombre d'un doute que cette femme est décédée).

Ses mains sont croisées sur sa poitrine et, en dessous, se trouve une grande tablette d'or gravée et incrustée d'argent et de pierres précieuses qui semble représenter une scène.

Se saisir de quoi que ce soit d'autre que la tablette provoquera immédiatement une réaction du gardien s'il est toujours invaincu.

La tablette (80 cm x 50 cm) n'est gravée et incrustée de pierres que d'un seul côté. Elle représente plusieurs scènes, de haut en bas :

- Des humains, certains de bien plus grande taille que les autres, se livrent à différentes activités (tissage, agriculture, élevage). Les humains plus grands semblent enseigner aux plus petits et les observer avec bienveillance.
- Des créatures humanoïdes titaniques, mais aux traits parfois animaux, se dressent parmi des ruines et l'une d'elles transperce de sa lance une humaine de grande taille qui semble protéger de son corps des humains plus petits réfugiés derrière elle.
- Les petits humains sont agenouillés devant les créatures humanoïdes titaniques.

- Le corps de ce qui semble être la grande femme protégeant les humains sur la seconde scène gît au sol. Au-dessus d'elle, trois astres, vraisemblablement le soleil et les deux lunes. Le soleil est d'or, plus poli et brillant que le reste de la tablette, l'une des lunes est d'argent et l'autre, plus grosse, est sertie d'opales et de saphirs. Une opale bleutée se détache de la seconde lune pour chuter vers le corps de la femme. (L'opale n'est pas sans rappeler la couleur de la pierre sur le collier, mais un jet de **Connaissance + Artisanat Difficile (7)** révèle que la pierre de la tablette est « commune ».)
- La dernière scène représente un sarcophage là où se tenait le corps de la femme. Les trois astres sont toujours présents, mais le dernier possède à présent la couleur noir et vert des éclats d'obsidienne et de malachite qui la composent. Sur la droite, un homme en longues robes, incrustées d'obsidienne, se tient debout, sa main droite faisant un signe de paix, sa main gauche dissimulée derrière son dos.

LA TABLETTE

Ce qui est représenté sur la tablette est l'époque de paix du Premier Âge, où humains et Premiers Hommes cohabitaient paisiblement, les premiers bénéficiant de la sagesse des seconds. Puis les anciens dieux ont détruit les Premiers Hommes (dont l'une des antiques reines repose ici) et asservi l'humanité. Akhat est devenue la lune noire alors que le Néant commençait à apposer sa marque sur le monde. Bien sûr, il sera difficile aux PJ de déterminer qui est cet homme qui dissimule sa main gauche derrière son dos, mais c'est un indice qui pourra sans doute se révéler utile dans la suite de leurs aventures.

Note: avoir vu le contenu de la tablette octroie 2D d'Expérience bonus la prochaine fois qu'un PJ souhaitera développer la compétence Mythes.

Un mystère

Il est fort probable que le créateur du collier soit le même que celui de la tablette, vraisemblablement un humain ayant bénéficié de la sagesse et de l'enseignement des Premiers Hommes. Peut-être même a-t-il fait concevoir ce tombeau en hommage à sa souveraine, ce qui impliquerait un haut niveau de maîtrise des Essences, perdu depuis longtemps.

Les PJ peuvent tout à fait conserver la lourde tablette dont la valeur est sans doute inestimable, surtout pour un érudit étudiant les anciens mythes et légendes. Elle peut également être détruite pour alimenter un rituel de l'Humain. Y compris un rituel légendaire si une telle chose existe.

Les PJ peuvent tout à fait conserver le collier ou décider de le laisser près de la sépulture (ou dedans). Cela n'a guère d'importance, mais, s'ils le font et que le gardien est toujours présent, il leur adressera un signe de tête respectueux avant de remettre le couvercle du sarcophage en place comme s'il ne pesait rien et de sceller la pièce derrière eux avant de se fondre à nouveau dans la porte. Si le gardien n'est plus là, la porte demeure ouverte.

Quoi qu'il en soit, dès que les PJ quittent le sanctuaire et ressortent à l'air libre, la fente dans le mont se referme sans un bruit, comme une plaie qui aurait cicatrisé, ne laissant qu'une mince ligne plus claire sur la roche.

Il leur faudra à présent décider de la direction à prendre pour poursuivre leurs aventures.

La marque du Destin (optionnel)

Si le sarcophage est refermé par le gardien (de simples humains ne pourraient pas soulever le couvercle) et que les PJ ont remis la tablette à sa place, les lignes géométriques sur le sarcophage se mettent à briller d'une lueur argentée, projetant leurs formes sur les parois de la salle. Chaque ligne, chaque courbe ainsi projetée, relie l'ensemble des étoiles présentent sur la voûte, formant un impressionnant canevas lumineux. Les PJ eux-mêmes se sentent traversés par cette lumière qui ne projette pas leur ombre (ni celle du gardien s'il est présent).

Les PJ doivent alors réaliser un jet d'**Empathie + Lunes Très difficile (9)** - Difficile (7) pour un PJ ayant un accès mineur à l'Essence des Lunes et Facile (5) si l'accès est majeur. Il n'est pas possible de dépenser de dés de Réserve sur ce jet. Un échec n'a pas de conséquences, cependant, un jet réussi plonge le PJ dans une sorte de transe. Ses compagnons peuvent voir des larmes d'argent couler de ses yeux écarquillés et dirigés vers la voûte céleste alors qu'il est submergé par une intense tristesse. Sa constellation de naissance brille fortement et des rayons partent de chacune des étoiles qui la composent pour frapper le PJ, chaque point d'entrée laissant une petite cicatrice en forme d'étoile sur son corps (le PJ décide de la taille de la zone affectée et de sa localisation). S'il est blessé, il est instantanément guéri. Il récupère également tous ses dés de Réserve dépensés. En outre, selon sa constellation, il bénéficie de 5D d'Expérience bonus qu'il pourra dépenser en tout ou partie pour augmenter :

Loup	Sa Perception et les compétences Animalisme et Faune.
Enfant	Son Empathie et les compétences Civilisations et Soins.
Arbre	Sa Résistance et les compétences Flore et Territoire.
Sceptre	Sa Volonté et les compétences Cité et Relationnel.
Tourbillon	Ses Réflexes et les compétences Athlétisme et Monture.
Vautour	Sa Précision et les compétences Adresse et Pistage.
Navire	Sa Connaissance et les compétences Vigilance et Voyage.
Glaive	Sa Puissance et les compétences Armurerie et Mécanismes.
Chat	N'importe quelle caractéristique et les compétences Discréption et Lunes.

En outre, le personnage a eu un très bref aperçu de ce que le Destin lui réserve. Il peut, avec l'Oracle, décider d'un événement (positif ou négatif) qui se réalisera dans un avenir plus ou moins proche (s'il ne meurt pas avant, car le Destin est parfois capricieux si l'on tente de se jouer de lui). L'Oracle doit bien sûr donner son accord.

Exemples: «Alors que je vais mourir, une main secourable et inattendue me vient en aide», «Confronté à une énigme ancienne, la solution m'apparaîtra clairement», «J'ai vu la personne qui pourrait causer ma mort et je pourrai la reconnaître», «J'ai assisté à mon trépas, mais je pourrai peut-être l'éviter», «Je vais mettre la main sur un véritable trésor», «Une sombre divinité posera sa marque sur moi», «Je causerai la mort d'un puissant Élu», «Je vais avoir une révélation importante concernant mon passé», «Je sauverai une personne qui me fera un don précieux en remerciement», «Je serai sacrifié au Vox Aedes», «J'éveillerai un nouvel Élu», «Je remporterai une grande bataille au Nord», «Je croiserai le chemin d'une entité plus vieille que l'humanité», etc.

L'Oracle aura toute latitude pour faire advenir cet événement quand bon lui semblera et il devra en développer les détails en temps voulu.

À noter que si un personnage ainsi «marqué» venait à rencontrer la Dame des Brumes (cf. le *Livre de l'Oracle*, page XXX), celle-ci se montrerait mieux disposée à son égard. Et il en serait de même pour des descendants de l'ancienne famille luxéenne des Castus.

CONCLUSION

Bien que ce final puisse apparaître comme un anticlimax, les PJ devraient tout de même être en possession d'un indice important quant à ce qu'il est advenu des Premiers Hommes et de l'Astre azuré. Sans compter cet homme étrange dissimulant sa main gauche (représentant bien sûr le Néant). Ces connaissances sont l'apanage des êtres assez anciens pour avoir connu cette époque, comme les Maudits, et cela n'a rien de commun. La trame des événements les a conduits ici, preuve, s'il en est, qu'ils sont les artisans ou les jouets du Destin. Tout dépendra de leurs actions à venir.

Et après ?

Si les PJ ont conservé la Larme, il est fort probable que les Tisseurs - toujours persuadés qu'il s'agit de l'un des yeux de leur dieu - cherchent à mettre la main dessus à tout prix, devenant alors des ennemis récurrents. À noter qu'ils pourraient tout aussi bien décider d'acheter la Larme pour éviter de perdre de précieux serviteurs du Grand Tisseur, les ressources de ce culte étant assez conséquentes. Mais les PJ pourraient tout aussi bien désirer la destruction des Tisseurs s'ils pensent qu'ils représentent une menace, surtout s'ils parviennent à ressusciter leur dieu araignée.

Expérience

Voici une fourchette indiquant le nombre de dés d'Expérience gagnés par les joueurs lors de ce scénario :

Danger - Mineur à Exceptionnel: de 1D à 3D d'Expérience, selon si les PJ ont affronté Adun'tu ou le gardien (voire les deux).

Découvertes - Majeures: 2D, uniquement si les PJ ont pris connaissance du contenu de la tablette.

Durée - Mineure à Majeure: 1D ou 2D d'Expérience selon le temps passé dans le désert et les événements rencontrés.

SCÉNARIO GODS

LA LARME D'AZUR





CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

LA LARME D'AZUR

Thèmes

Enquête et exploration

Synopsis

Les personnages joueurs vont se retrouver en possession d'un collier serti d'une pierre étrange qui se trouve être la clé d'un ancien secret...

Générique

Abihri	Jeune ami de Nin'u (rencontre facultative).
Aulis Faustius	Prêtre de l'Unique (rencontre facultative).
Enuru Gal'indas	Cartographe et ancien grand voyageur.
Imrani	Jeune marchand khalistani détenant la Larme d'Azur. Assassiné au début de l'aventure.
L'Adun'tu	Créature maléfique, puissante et unique (rencontre facultative).
Le gardien	Créature puissante gardant la porte menant au sanctuaire.
Les Tisseurs	Culte d'assassins vénérant un dieu araignée et recherchant la Larme qu'ils pensent être l'un des yeux de leur divinité.
Nin'u	Jeune voleur babelite tentant de s'emparer de la Larme.
Our'anna	Pleureuse des criminels exécutés (rencontre facultative).
Sabahul Ninib'su	Scribe et linguiste babelite (rencontre facultative).
Ulthul Bel'shem	Vieux joaillier babelite.

Première partie - Sabaah

Les PJ vont entrer en possession d'un étrange collier qui semble mener à un lieu ancien.

Les PJ entrent en possession de la Larme d'Azur.

- (Facultatif) Un ou plusieurs PJ sont liés à l'Essence des Lunes et vivent une expérience étrange en voyant la Larme.
- (Facultatif) La Larme est volée par Nin'u, un jeune voleur.
- (Facultatif) Les PJ sont confrontés aux Tisseurs en allant récupérer la Larme chez Nin'u.

Les PJ doivent obtenir des informations sur la Larme et trois érudits peuvent les y aider.

1. Ulthul Bel'shem est un joailler réputé. Les PJ ont connaissance de son existence grâce à la lettre trouvée sur le corps d'Imrani.

- Comment vont-ils se présenter à Bel'shem et obtenir son aide ?
- Les PJ apprennent que la Larme sera une sorte de carte. Bel'shem leur conseille de se rendre chez un cartographe réputé, Gal'indas, ainsi qu'un scribe, Ninib'su, qui pourra déchiffrer les symboles inscrits sur le collier.

2. Enuru Gal'indas a voyagé dans toutes les Terres Sauvages et en a cartographié une grande partie.

- Les PJ apprennent vers quelle destination pointe la Larme d'Azur: les monts d'Or et de Sang, au nord-est de Babel.

3. (Facultatif) Sabahul Ninib'su est un scribe versé dans les langues anciennes. Bien que facultative, cette rencontre peut apporter quelques informations aux PJ.

- Les PJ apprennent que le lieu vers lequel pointe la Larme abrite un souverain endormi.

- (Facultatif) À la faveur de la nuit, les Tisseurs tentent de s'emparer de la Larme.

Conclusion de la première partie: les PJ ont tous les éléments en main pour découvrir le lieu indiqué par la Larme.

Deuxième partie - Expédition dans le désert

Plusieurs rencontres et événements facultatifs sont possibles sur le chemin menant aux monts d'Or et de Sang.

- (Facultatif) **Une pleureuse pour les criminels.** Our'anna récupère les restes des criminels exécutés pour leur permettre d'obtenir le repos éternel.

- (Facultatif) **Un festin pour les vautours.** Les PJ font face à des vautours géants.

- (Facultatif) **Le prêtre noir.** Les PJ croisent la route d'un prêtre du Soleil Noir fuyant une bande d'ennemis du Culte.

- (Facultatif) **Une terre de mort et de feu.** Les PJ doivent faire face aux rigueurs du désert.

- (Facultatif) **La tempête.** Une violente tempête de sable se lève.

- (Facultatif) **Le Hurlement nocturne.** Les PJ sont confrontés à une créature unique et très puissante, héritage de la déesse Adun.

Conclusion de la deuxième partie: les PJ parviennent au pied des monts d'Or et de Sang.

Troisième partie - Les monts d'Or et de Sang

Les PJ ont découvert l'ouverture dans la roche menant à un escalier s'enfonçant dans les tréfonds de la terre.

- Les PJ croisent le gardien de la porte menant au cœur du sanctuaire. Vont-ils l'affronter ou simplement passer en lui montrant la Larme d'Azur ?
- S'ils passent le gardien, les PJ atteignent le cœur du sanctuaire qui renferme le tombeau d'une femme ayant appartenu à la civilisation des Premiers Hommes.
- Les PJ découvrent une tablette qui contient quelques informations sur ce qu'il est réellement advenu au Premier Âge.
- (Facultatif) **La marque du Destin.** En étant respectueux des lieux et de l'ancienne souveraine qui y réside, les PJ peuvent recevoir la marque du Destin qui leur donnera un aperçu d'un important événement à venir les concernant.

Conclusion de la troisième partie: les PJ sont potentiellement entrés en possession d'informations sur ce qu'il est advenu des Premiers Hommes et surtout d'Akhat, victime du Néant corrupteur.



SCÉNARIO GODS

VENIMEUSE CORRUPTION

« Mais l'espoir n'est pas toujours lumière et ceux qui se présentent à la porte ne sont pas toujours des amis. Ainsi en sera-t-il lorsque des crocs mortels se refermeront sur un cœur et empoisonneront une âme. Car dans la promesse d'une sinistre et venimeuse gloire se dissimulera l'ultime trahison ».

- Une Prophétie de Mille Ans (fragment)

Ce scénario est prévu pour un groupe de trois à six Élus de niveau « Héroïque » (au niveau de la Rencontre).

SCÉNARIO GODS

VENIMEUSE CORRUPTION

Prémices

Dans ce scénario, les Élus vont découvrir les sinistres perversions qui amusent les élites d'une ville babelite, Issour. Le commandeur de la cité est le principal instigateur de cette situation, mais sa sœur partage cette responsabilité, d'autant qu'elle est une Élue liée à une sinistre divinité. Tous deux détiennent également prisonnière une femme qui est vraisemblablement la seule Amuzazel encore en liberté dans le royaume.

L'inspiration principale de ce scénario vient de la chanson *Enigma of the absolute* du groupe Dead Can Dance.

La situation

Le commandeur Nabonide et sa sœur Belatsunat organisent depuis longtemps des orgies dans leur palais. À peu près tout le monde à Issour est au courant et cela ne choque pas la majorité des habitants. En effet, ce genre d'amusements s'est progressivement répandu depuis plusieurs générations au sein des élites de Babel.

Cependant, depuis bientôt deux ans, certaines de ces réjouissances réservées à quelques invités triés sur le volet ont pris un tour de plus en plus sinistre. Ces noceurs « privilégiés » sont désormais coupables de la mort de malheureuses victimes, auxquelles ils font subir divers supplices et sévices. Belatsunat, une Élue du dieu-serpent Setuh des anciens mythes babelites, est la source de ce changement.

Les évènements se sont récemment précipités, lorsque le charnier dans lequel étaient abandonnés les corps des victimes fut découvert. La rumeur s'est rapidement répandue que la Garde avait bâclé l'enquête, et que les autorités couvraient certainement des notables de la cité. Personne n'a encore ouvertement accusé le commandeur, mais nombre de gens se demandent s'il est personnellement concerné, ou s'il a donné des ordres pour couvrir les actions de quelqu'un d'autre.

Implication des joueurs

Il y a plusieurs manières d'amener les Élus à Issour, quel que soit leur instinct de groupe. En premier lieu, la ville à l'embouchure de la Nir est une étape obligatoire pour les

bateaux descendant le long du Siirh. Si vos joueurs veulent se rendre dans le sud du royaume, notamment à Uruk, prendre un bateau jusqu'à Issour est encore le moyen le plus rapide et le plus sûr d'accomplir la majeure partie du voyage. Il en va de même si, pour une raison ou une autre, les PJ veulent aller faire un tour au sinistre pays de Saeth.

Ils peuvent également se rendre à Issour elle-même parce qu'il s'y trouve une personne qui les intéresse. Un artisan talentueux, un érudit réputé, un explorateur qui répand des histoires intéressantes sur sa dernière expédition dans le désert, ou la jungle de Tuuhle, etc.

Enfin, il est possible qu'ils aient entendu parler de Selomane l'Amuzazel, qui serait passée par Issour à peu près au moment où la reine ordonna l'arrestation de ses consœurs à Sabaah. Pour des Élus, entrer en contact avec cette femme, prêtresse d'une divinité qui semble encore en mesure d'octroyer des pouvoirs à ses servantes, et notamment des talents prophétiques, ne manque pas d'intérêt. Issour est le dernier endroit où l'on aurait vu Selomane, qui de fait n'a jamais quitté la cité.

La dernière Amuzazel

Le temple de Sabaah dédié à la déesse lunaire Amura est resté actif depuis la disparition des dieux, grâce aux pouvoirs oraculaires des prostituées sacrées qui servent de clergé à la déesse. Pendant longtemps, les babelites y virent la preuve que les dieux ne tarderaient pas à revenir de leur banquet dans le monde souterrain. Encore à l'époque actuelle, il en est pour croire que même si les autres dieux se sont détournés des humains, ou ont définitivement rejoint le séjour des morts, Amura quant à elle n'a pas oublié ses adorateurs. Parmi les mystiques et les croyants, certains ont même réinterprété, jusqu'à les rendre méconnaisables, nombre de mythes et légendes pour construire des croyances validant leur espoir.

Quoi qu'il en soit, si le temple d'Amura à Sabaah perdura à travers les siècles, le reste du royaume finit par négliger son culte, comme celui des autres dieux. Pour autant, des Enkihurus ou des Sabahuls des provinces reculées de Babel ont continué à se rendre à la capitale, pour partager la

couche d'une Amuzazel, en espérant des réponses à leurs questions. De même, jusqu'à la destitution des Amuzazels, les plus puissants notables du royaume parvenaient parfois, en échange d'importantes offrandes au temple, à inciter l'une des prostituées sacrées à quitter Sabaah momentanément. Le temps de venir participer à une fête ou un événement important pour leur hôte, avant de partager une étreinte sacrée en sa compagnie.

C'est précisément ce qui a permis à l'Amuzazel Selomane de survivre à l'éradication de sa caste. Elle venait juste d'arriver à Issour, en route pour Uruk, lorsque les pigeons voyageurs apportèrent la nouvelle de la décision royale. Nabonide, le commandeur d'Issour, savait que Selomane était en ville, et il la fit aussitôt arrêter et transférer dans son palais.

Depuis bientôt un an, la jeune femme est prisonnière du commandeur et de sa sœur Belatsunat. Nabonide n'a pas prévenu Sabaah de cette capture, et il trouve un plaisir pervers à faire de Selomane, « l'invitée d'honneur » de ses soirées privées. Il essaie également d'obtenir de l'Amuzazel des révélations prophétiques, avec un succès mitigé. Lorsque le commandeur se sera lassé d'elle, ou qu'il décidera qu'il a perdu trop de temps à chercher des révélations, il sera temps de la mettre à mort, très lentement. Cela posera d'autant moins de problèmes que Belatsunat voit quant à elle comme une mission sacrée l'élimination de tous ceux qui prétendent servir les anciens dieux, les rivaux de Setuh.

PROTAGONISTES

Nabonide

Fils du précédent commandeur d'Issour, Ulthul Nabonide a hérité de sa charge grâce à un talent prononcé pour l'intrigue, ainsi que des compétences indéniables en tant qu'administrateur. Aux yeux de la cour royale, il semblait simplement la personne la plus au fait de la situation dans la cité et la plus digne de confiance. Ses mérites militaires n'avaient rien d'extraordinaire, mais on attendait de lui qu'il dirige une cité marchande, pas une place forte. Nabonide était également parvenu à ternir la réputation des autres candidats à sa charge sans que quiconque ne puisse remonter jusqu'à lui.

Les habitants d'Issour savent bien que leur commandeur est un pervers et un opportuniste, mais jusqu'à présent, il a su veiller aux intérêts des élites marchandes de la cité, et peut compter sur leur soutien. D'autant que plusieurs des principaux Ulthuls de la ville sont des habitués de ses soirées orgiaques, y compris celles qui demandent de procéder au débarras de corps encombrants.

À l'aube de la quarantaine, Nabonide n'a plus grand-chose de la prestance du jeune homme qui sut faire valoir ses mérites à la cour royale, il y a une quinzaine d'années. La débauche dans laquelle il se vautre depuis longtemps lui

a marqué le visage et ses yeux sont perpétuellement cernés. Il doit au talent de ses caméristes et valets de chambre de conserver une apparence empreinte d'un semblant de dignité, lors des occasions officielles.

Si le commandeur accomplit encore le minimum absolument nécessaire de ses devoirs, c'est uniquement parce qu'il sait que tant qu'il y parviendra, on le laissera faire ce qu'il veut. Il ne craint que deux choses : que ses ennemis parviennent à monter la cour contre lui, et la colère de sa sœur. Tant qu'il assure ses arrières sur ces deux fronts, Nabonide peut continuer à se vautrer dans ses plaisirs immondes. Il faut juste s'assurer que le personnel du palais nettoie bien, après coup, les traces les plus sanglantes des festivités.

Belatsunat

La sœur cadette de Nabonide a toujours été une femme fière et hautaine, empreinte de mépris pour le reste du monde. Ses manières sévères, son regard hostile et ses cheveux tressés avec une précision rigoureuse en disent long sur son caractère. Son orgueil l'a poussé à négliger les conseils de ses parents, et sa langue acérée a éloigné les rares prétendants qui espéraient faire un bon mariage en demandant sa main. Pour autant, comme son frère, Belatsunat apprécie les plaisirs les plus corsés que sa position peut lui offrir, et c'est ainsi qu'elle s'est retrouvée enceinte. Son fils, Enlib, est à peu près la seule chose au monde qui éveille en elle un vague soupçon d'affection, ce qui n'empêche pas Belatsunat d'être l'incarnation même du parent abusif.

Habituelle à ce qu'on obéisse à ses moindres caprices, elle s'assure que son idiot de frère ne commet rien qui puisse lui mettre à dos des personnages puissants. Le genre de personnes qui pourraient parler de lui à la reine, par exemple. Nabonide et sa sœur ont la même optique sur les orgies organisées dans leur palais : outre les plaisirs qu'elles procurent, elles permettent d'amener les invités les plus prestigieux à se compromettre et à devenir leurs complices. En les plaçant ainsi dans une position inconfortable, ils ont trop à perdre si la vérité sur ce qu'il se passe durant certaines soirées atteignait les bonnes oreilles. Ainsi, le commandeur et sa sœur se sont entourés de personnes qui feront de leur mieux pour les protéger, pour ne pas tomber à leur suite.

Cependant, rares sont ceux qui soupçonnent les profondeurs maléfiques dans lesquelles Belatsunat a sombré depuis longtemps. Elle ne se sépare jamais d'un magnifique anneau en forme de serpent, taillé dans une splendide émeraude, et qui fait d'elle une Élue. La sœur de Nabonide est persuadée depuis son adolescence, lorsqu'un prétendant dont elle a oublié le nom lui offrit ce bijou, qu'elle est la servante et la favorite de l'ancien dieu meurtrier, le serpent divin Setuh. Celui-là même qui mordit la fière Nashee, et provoqua ainsi une suite d'événements qui entraînèrent la disparition des dieux.



Personnages principaux

Belatsunat	Sœur cadette du commandeur Nabonide, Élue du dieu-serpent Setuh, responsable de l'évolution sanglante des orgies au palais.
Nabonid	Commandeur d'Issour, pervers et dégénéré, organise des orgies dans son palais, responsable avec sa sœur de plusieurs meurtres perpétrés durant les orgies.
Selomane	Amuzazel détenue au palais de Nabonide.



Malheureusement pour Belatsunat, son esprit est graduellement tombé sous la coupe de la divinité naissante qu'elle pense servir, et son mépris pour le reste du monde s'est transformé en haine envers l'humanité tout entière.

Enlib

Âgé de onze ans, le fils de Belatsunat est un jeune garçon d'allure frêle et plutôt discret. Bien que sa mère l'ait jusqu'à présent « protégé » des excès les plus terribles, il en a déjà vu et subi bien plus qu'un enfant de son âge ne le devrait. Pourtant, le jeune garçon fait preuve d'une résilience extraordinaire et il s'efforce de ne pas sombrer dans la folie. Solitaire et méfiant, Enlib fait de son mieux pour que son entourage, à commencer par sa mère et son oncle, oublie son existence. Il n'a jamais mis un pied en dehors du palais, car Belatsunat ne veut pas qu'il s'éloigne d'elle. Alors, il lui arrive de se faufiler hors de sa chambre, juste avant l'aube, lorsque tout le monde dort après une nuit de « réjouissances ». Pour l'instant, il se contente de se promener dans la demeure où il est né, lorsqu'il a peu de chances qu'on le remarque, mais insidieusement, l'envie de savoir ce qui peut se trouver à l'extérieur le travaille de plus en plus.

Enlib connaît bien toutes les personnes au service de son oncle. Il sait que la plupart ne sont pas des monstres, mais qu'ils préfèrent obéir plutôt que rejoindre les rangs des victimes. Il connaît également ceux qui sont vraiment cruels ou dangereux, et fait de son mieux pour ne pas susciter leur attention. La « protection » de sa mère fait que personne au palais n'oseraient lever la main sur Enlib, mais il est assez intelligent pour éviter de chercher les ennuis.

Au cours de ses promenades nocturnes, Enlib a pu apercevoir Selomane et, bien qu'ils n'aient pu échanger que quelques mots à l'occasion, tous deux ont senti qu'ils partageaient une sorte de lien. Comme si le destin leur réservait un sort commun. Le jeune garçon ne sait que faire de ces impressions, mais si les Élus lui parlent et lui demandent son aide, il fera de son mieux pour les inciter à libérer l'Amuzazel. De même, Selomane demandera aux Élus d'intervenir pour qu'Enlib échappe à la coupe de sa famille.

Selomane

À l'instar de ses consœurs, Selomane est le fruit de l'union d'une courtisane sacrée d'Amura et d'un pétitionnaire venu au temple dans l'espoir d'en apprendre davantage sur son avenir. Avant la purge ordonnée par la reine, les Amuzazels vivaient recluses dans leur temple, et l'essentiel de leurs contacts avec l'extérieur concernait les fournisseurs de la congrégation et les adorateurs venus pour partager leurs couches. Celles qui étaient tirées au sort pour répondre aux invitations à l'extérieur de Sabaah étaient à la fois enviées et plaintes, car le monde du dehors suscitait à la fois curiosité et inquiétude chez les Amuzazels.

Dès sa puberté, Selomane a donc elle aussi accueilli les hommes, et parfois les femmes, qui espéraient lui faire atteindre la jouissance, et obtenir des bribes de révélation en échange. Elle est donc plutôt versée dans les arts érotiques, même si sa vocation lui interdit de manifester ses préférences personnelles en la matière. Vis-à-vis d'étrangers, la jeune femme se montre réservée et pudique, car elle est une courtisane sacrée, pas une prostituée qui cherche des clients. Par habitude, elle refuse toute forme de rapport sexuel s'il n'y a pas d'offrande appropriée. Peu de gens le comprennent, mais les Amuzazels considèrent bel et bien leur sexualité comme sacrée, et agissent en conséquence. Son statut de courtisane d'Amura est évident puisque son front est orné du tatouage traditionnel de sa caste : deux croissants de lune entrecroisés, l'un blanc et l'autre noir.

Depuis sa naissance dans le temple de Sabaah, personne n'a jamais demandé à Selomane si elle avait des aspirations, des désirs ou des souhaits. On l'a simplement préparée à rejoindre les rangs des courtisanes sacrées et elle s'est coulée dans cette vie sans heurts. Cependant, si cela ne tenait qu'à elle, Selomane demeurerait à l'écart des autres, car elle est de nature plutôt méditative et introvertie. Elle passerait ses journées à peindre, méditer, jouer de la cithare et s'affairer à des tâches simples. D'ailleurs, elle n'a jamais rechigné à participer aux corvées domestiques du temple. Sa foi envers Amura est réelle, mais elle sait depuis longtemps qu'en dehors des visions délivrées durant la jouissance, elle ne peut rien attendre de la déesse. Parfois, il lui arrive même de se demander si les pouvoirs des Amuzazels ont vraiment un rapport avec la divinité lunaire. Après tout, Amura n'a pas prévenu ses prêtresses de l'horrible disgrâce qui allait leur être infligée.

Conviee à se rendre à Uruk par le célèbre commandeur Khep, elle devait en théorie se laisser convoyer jusqu'à sa destination. Khep avait envoyé les offrandes et présents requis, et le temple avait fait appel à ses partenaires habituels pour escorter Selomane jusqu'à Uruk, veiller à son confort et la ramener ensuite auprès de ses sœurs.

Actuellement, la dernière des Amuzazels est prisonnière dans le palais de Nabonide, victime régulière des fantaisies perverses du commandeur, de sa sœur et de leurs invités. Jusqu'à présent, Selomane est parvenue à rester en vie et à éviter les sévices les plus terribles, en faisant semblant de livrer des prophéties cryptiques et inquiétantes, brodées autour des quelques visions authentiques qu'elle a pu avoir. Elle est assez fine psychologue et suffisamment expérimentée pour jouer sur les attentes de ses geôliers, mais comme ils se montrent de plus en plus exigeants, l'Amuzazel sait qu'il ne lui reste plus beaucoup de temps... La jeune femme s'accroche pourtant à un espoir fou : chaque fois qu'on la laisse se reposer un peu, elle fait le même rêve, dans lequel un groupe d'inconnus (les PJ) lui porte secours. Selomane ne

sait pas d'où lui viennent ses rêves, car ils n'ont visiblement rien à voir avec les visions d'Amura survenant lorsqu'elle atteint la jouissance. Mais le fait qu'ils se répètent à l'identique avec un luxe inouï de détails, ainsi que sa détresse, ont convaincu l'Amuzazel qu'elle serait bientôt libérée...

Rabbail

La peau très sombre et les traits de Rabbail témoignent de la présence de nombreux Tuuhls dans les rangs de ses ancêtres. Sa famille de tisserands s'est installée au bord de la Nir il y a un siècle, et leur réputation n'a fait que croître, jusqu'à ce que Rabbail soit en bonne place pour devenir le prochain maître de la guilde à Issour. Cependant, peu de gens réalisent que les véritables inquiétudes de Rabbail n'ont rien à voir avec la guilde ou son atelier. Le tisserand est en réalité soucieux de la manière dont les autorités locales mènent la cité, d'autant que l'influence croissante du Culte depuis la conversion de Taerhonis a déjà eu des conséquences sanglantes. Le tisserand n'a aucune envie de voir débarquer à Issour l'armée royale, sans parler de la Garde noire. Les prêcheurs du Culte sont déjà assez problématiques avec leur prosélytisme agressif et la protection royale qui s'étend sur eux.

Rabbail n'est pas un intrigant par nature, et son épouse lui rappelle régulièrement que ses enfants et sa famille risquent

gros, si le commandeur Nabonide découvre les préoccupations du tisserand. Mais il ne peut faire semblant d'ignorer ce que certains de ses contacts au palais et ses propres indiscretions lui ont révélé, d'autant que l'intendant fait régulièrement appel à ses services pour renouveler tentures et coussins. Il sait que si personne n'arrête Nabonide, ses orgies feront de plus en plus de victimes, et que l'on trouvera d'autres cadavres. Dans un futur proche, des gens puissants à Sabaah auront vent de tout cela et décideront que les choses sont allées trop loin. Ils frapperont un grand coup, qui ne manquera pas de plonger dans la détresse ou le danger bon nombre de gens qui n'ont rien à voir avec les sinistres amusements du commandeur et de ses amis.

L'arrivée des Élus à Issour constitue pour le tisserand une chance dangereuse : s'il parvient à persuader ces nouveaux venus d'intervenir, ils pourraient faire éclater le scandale ou causer la mort de Nabonide avant que la cour royale ne décide de passer à l'action. Il y aura des complications et des enquêtes, évidemment, mais Rabbail espère que cela préviendra le pire : l'arrivée en force de soldats mandatés pour mener une purge sanglante à travers les quartiers aisés de la cité. Il n'a pas oublié un proverbe babelite, venu du désert : quand tu n'as aucun refuge, il faut accompagner la tempête et la précéder, si tu ne veux pas qu'elle t'engloutisse.

PREMIÈRE PARTIE: ISSOUR

Située à l'embouchure de la Nir, Issour joue depuis longtemps un rôle important dans la prospérité du royaume de Babel. Passage obligé des bateaux qui veulent atteindre la mer intérieure, Issour possède l'un des ports les plus importants du royaume. Cependant, alors que les installations portuaires de Khoramabad ou Sabaah font la part belle au transport de marchandises le long du fleuve, les quais d'Issour sont en réalité encombrés par d'innombrables petits bateaux de pêche. Issour est en effet le principal centre économique des rives de la Nir, en particulier sa partie septentrionale. Nombreux sont les pêcheurs des villages voisins qui s'y rendent, pour vendre leur poisson ou se procurer les articles variés qui ornent les étals de ses marchés. Il y a plusieurs siècles, un commandeur d'Issour décida d'ailleurs de cantonner les principaux marchés en plein air à proximité des quais, ce qui n'a fait qu'ajouter au chaos ambiant dans cette partie de la ville.

À l'est, le relief permet aux familles les plus prospères de s'installer un peu en hauteur, dominant l'embouchure du fleuve qui se jette dans la Nir. Cependant, la clameur des quais parvient souvent jusqu'aux demeures les plus éloignées, et depuis leurs fenêtres et terrasses, on peut voir les innombrables voiles multicolores qui encombrent le port et le grouillement humain qui s'affaire près du fleuve.

Par le passé, Issour fut la ville frontalière de l'ancien royaume arkadien, avant que les reines de Sabaah ne poussent leurs armées plus loin vers le sud et ne s'emparent des rives de la Nir. Les anciennes fortifications furent laissées à l'abandon, lorsque la puissante ville d'Uruk devint la gardienne du fleuve.

Depuis que le commandeur Khep s'est rebellé contre l'autorité royale, l'inquiétude s'est répandue à travers Issour,

encore masquée par l'animation de ses quais et de ses marchés. D'une manière ou d'une autre, il est évident que la ville à l'embouchure de la Nir jouera un rôle dans le bras de fer entre Taerhonis et Khep. Ces derniers mois, la Garde a demandé aux entrepreneurs locaux d'entamer des travaux de réfection des fortifications, mais le commandeur Nabonide n'a fait aucune annonce sur la situation à ce jour.

Le Culte n'est pas encore trop fortement présent à Issour, même s'il compte déjà des centaines de fidèles, et bien plus de sympathisants. La plupart des citoyens qui s'inquiètent de l'essor de cette nouvelle religion ont compris qu'avec la conversion de la reine et la purge des Amuzazels, le Culte allait rapidement gagner en puissance en même temps que l'intolérance de ses adeptes. Certains sont déjà partis vers Uruk, d'autres songent à suivre le même chemin, mais la majorité des gens inquiets se demandent quand et à quel point les choses changeront.

Personnalités de second plan

Ces individus n'ont qu'un rôle périphérique dans le scénario. Il est même possible qu'aucun n'entre en contact avec les PJ. Cependant, certains participent aux orgies de Nabonide, peuvent être rencontrés par les Élus durant leur séjour en ville, ou sont l'objet de rumeurs.

- **Fe'ryal:** prêtre du Soleil Noir, Fe'ryal fait partie des premiers convertis babelites du Culte. Il est encore plus intransigeant et zélé que les prêtres luxéens. Accompagné d'une poignée de dévots, il se rend quotidiennement sur les marchés d'Issour pour déclamer de longs prêches enflammés. Jusqu'à présent, il n'a pas rencontré un énorme succès, mais il a contribué à accroître la réputation agressive des adeptes de l'Unique. Pour dire la vérité, Fe'ryal renforce la peur et l'hostilité que les gens peuvent éprouver envers le Culte par sa simple présence. De fait, bien que son statut et le soutien de la reine lui permettent de se rendre au palais, il n'a jamais été invité aux fêtes du commandeur qui le fuit comme la peste.
- **Nar'gin:** intendante du palais, Nar'gin est une femme qui aime que chaque chose soit exactement à la place désirée et elle ne tolère pas la moindre irrégularité. Elle est toujours d'une politesse scrupuleuse et ne laisse personne faire preuve de familiarité envers elle. Même le commandeur et sa soeur lui parlent avec une politesse dont ils font rarement preuve même avec des gens de leur rang. Dévouée à Belatsunat depuis des années, cette petite femme à l'air trompeusement inoffensif a embrassé la foi de Setuh et mène une petite cellule de convertis dans les rangs des domestiques. Ce groupe a la charge de la gestion des orgies les plus « corsées ». Ils se procurent discrètement les esclaves ou enlèvent les miséreux qui serviront « d'invités d'honneur ».

LA MER INTÉRIEURE DE NIR

En réalité, la Nir est probablement le plus grand lac des Terres Sauvages et ne devrait pas être considérée comme une mer, puisqu'il s'agit d'une étendue d'eau douce. Cependant, les anciens Arkadiens employèrent délibérément ce terme pour décrire cette étendue, car elle marqua longtemps la frontière méridionale du vieux royaume. Il s'agissait, aussi, de rehausser le prestige du royaume au regard de ses voisins du Khalistan et de Saeth, eux-mêmes pourvus d'un vaste littoral. Le terme est passé dans le langage courant et, à l'époque actuelle, plus personne n'y prête attention.

- **Bardok:** commandant de la Garde d'Issour, Bardok est un guerrier dangereux, mais dont les capacités ont été amoindries par l'usage régulier d'élixirs saethites et une nourriture trop riche. Son corps musclé commence d'ailleurs à montrer les traces de ses excès. Il est dévoué à Nabonide, mais plus encore à Belatsunat, qui exploite à fond son désir de soumission masochiste. Bardok ignore qu'il est le père d'Enlib et ce dernier ne sait pas qui est son géniteur.
- **Gi'hen:** maître de la guilde des menuisiers, Gi'hen est un vieillard lubrique, un habitué des orgies du palais. Toute la ville sait qu'il achète régulièrement des esclaves à peine nubiles des deux sexes pour son plaisir. Il les revend à des proxénètes une fois qu'ils ont cessé de l'amuser. La lâcheté n'est pas le moindre de ses vices et il ne se fera pas prier pour déballer tout ce qu'il sait si on le menace. Gi'hen a participé à plusieurs des orgies les plus terribles de Nabonide, et connaît l'existence de Selomane. Il est cependant totalement ignare sur les véritables intentions de Belatsunat (qui le terrorise) et sa nature d'Élue.
- **A'lleya:** cette femme très âgée est une asahaa respectée de tous. Durant sa longue vie, A'lleya a été pilote sur le Siirh, gardienne de puits et guérisseuse. La vieille matriarche règne avec une autorité tranquille sur sa famille prolifique (cinq enfants et dix-neuf petits-enfants) ainsi que sur le quartier où elle réside. Elle se sert de son réseau de parents et de contacts pour collecter nombre de renseignements. Si les Élus se montrent assez perspicaces, ils pourraient remonter jusqu'à elle et lui poser quelques questions. A'lleya ne dira rien sans qu'on mette du bon argent sur la table, et elle ne dira jamais quoi qu'il arrive la vérité à son sujet: elle est une amie de longue date du commandeur Khep et renseigne discrètement (grâce aux pécheurs de la Nir) les rebelles sur tout ce qui se passe à Issour.

L'arrivée

Quel que soit le moyen de transport utilisé par les Élus, ils arrivent à Issour au crépuscule, durant le Temps de l'Arbre et le second jour de la semaine du Sang. Les auberges sont pleines à craquer, car au cinquième jour de l'Arbre de Sang se déroule le festival des festins de Sabaah. À la capitale, le palais royal ouvre ses portes et accueille la foule pour un grand banquet. Dans la plupart des cités du royaume, les commandeurs organisent des réjouissances similaires, même si la plupart maintiennent les portes de leurs demeures closes et obligent les fêtards à s'inscrire (gratuitement) au préalable, pour obtenir un jeton d'ivoire gravé. Issour accueille ainsi des citoyens venus des fermes et villages à plusieurs dizaines de kilomètres à la ronde. Les habitués savent que le nombre de places est limité, et viennent donc plusieurs jours à l'avance pour se procurer leurs jetons. Ils louent des chambres jusqu'à la fin des réjouissances, qui dureront du crépuscule du 5^e jour à la mi-journée du lendemain. Comme les dépenses pour se rendre à Issour et y séjourner ne sont pas négligeables, ce sont surtout les riches propriétaires terriens et les artisans les plus fortunés des agglomérations voisines qui viennent en ville pour l'occasion. Les établissements convenables sont donc rapidement bondés.

L'auberge des neuf cimenterres

Il s'agit du seul établissement, relativement correct, où les PJ peuvent espérer passer la nuit et il se double d'une taverne assez fréquentée. Rabbail est un des habitués et justement en train de siroter un vin local, plongé dans ses pensées, lorsque les Élus arrivent. Même s'ils sont babelites, leur allure générale et leur armement ont toutes les chances de trahir leur statut d'aventuriers ou de mercenaires, ce qui incitera le tisserand à leur demander une petite entrevue. Il jettera quelques pièces de monnaie sur le comptoir pour qu'on lui donne accès à la réserve, où la discussion pourra se tenir à l'abri des oreilles indiscrettes.

L'auberge en elle-même est tout à fait quelconque. Les chambres sont des pièces accueillant deux ou quatre paillasses à la propreté correcte, une grande marmite maintient au chaud un ragout sans intérêt, mais abondamment poivré et l'on sert une piquette acide dans des gobelets de bois. La clientèle est constituée d'un mélange d'habitues et de voyageurs venus en majorité pour les réjouissances du festival des festins. Tout ce petit monde s'entasse dans la salle commune de la taverne, dont l'atmosphère est alourdie par les effluves de vin et de sueur, ainsi que le mélange de tabac et de haschich des narguilés aux tables des clients les plus aisés. Avec le brouhaha des conversations, on entend à peine la cithare du ménestrel médiocre qui gagne sa vie en tentant de distraire les clients. Lorsque la soirée sera plus avancée, il sera rejoint par un joueur de tambourin et une jeune danseuse, qui créera une animation certaine en exécutant son numéro debout sur le comptoir.

LES FESTINS DE SABAAH

Les tables mises à disposition du peuple le soir du festival débordent littéralement de denrées en tout genre, et sont étroitement surveillées par un grand nombre de miliciens et de Gardes, qui bénéficient d'une prime exceptionnelle. Il est obligatoire de montrer son jeton d'ivoire numéroté pour pouvoir boire ou manger aux tables des festins, mais personne ne compte le nombre de visites aux différents buffets, tant que l'on ne remplit pas de sac ou autre récipient avec les mets offerts. Des artistes de rue se produisent pour distraire, amuser ou faire danser les participants. Le festival des festins de Sabaah est également un évènement majeur pour tous les pickpockets et autres individus un peu « entreprenants » de la ville, qui cherchent à s'emparer des jetons des invités, ou souhaitent simplement profiter de l'occasion pour faire les poches des fêtards ivres. De fait, les querelles nocturnes et les bagarres ne manquent pas, même si une fois le jour levé, la plupart des noceurs sont trop ivres ou épisés pour s'agiter.

Les élites de la cité se tiennent à l'écart des festins, et organisent leurs propres réjouissances dans leurs demeures. Cependant, une fois la nuit avancée et la plupart des nantis endormis, domestiques et jeunes gens bien nés ne manquent pas de descendre près des quais, pour s'enivrer et se mêler à la foule.

La discussion avec Rabbail

En substance, le tisserand révélera la découverte des cadavres de victimes de Nabonide, et ses soupçons au sujet du commandeur, d'autant que ses propres relations d'affaires et ses contacts au palais lui ont parlé à plusieurs reprises des orgies, auxquelles participent certains notables locaux. Pour Rabbail, il est évident que l'on ne peut compter sur les autorités locales. Si vos joueurs séjournent depuis un certain temps à Babel, ils savent que la cour royale de Sabaah et le Culte travaillent de plus en plus étroitement ensemble. La purge des Amuzazels, l'essor de la Garde noire et la liberté d'action considérable dont jouit le Culte sont de notoriété publique. Si la cour royale découvre ce qui se passe à Issour, Taerhonis peut très bien laisser le champ libre aux fanatiques de l'Unique dans les rangs de l'armée royale, ou envoyer la Garde noire exprimer son déplaisir... auquel cas on peut s'attendre à un véritable carnage. À moins qu'ils ne soient particulièrement cyniques ou cruels, les Élus ont plutôt intérêt à éviter que la situation à Issour tourne au bain de sang, et que le Culte gagne encore en influence.

Enfin, si les Élus sont venus à Issour sur les traces de Selomane et interrogent le tisserand, il pourra leur confirmer qu'une Amuzazel a bien été arrêtée il y a quelques mois. Plus encore, à la suite d'une indiscretion d'un domestique du palais, Rabbail est convaincu qu'elle y est retenue.

Si vos joueurs sont motivés par l'argent, et se fichent des préoccupations de Rabbail, ou du sort de Selomane, le tisserand leur proposera le marché suivant: un Sabiirh d'or pour chaque Élu qui accepte de pénétrer dans le palais pour éliminer Nabonide. Rabbail s'engagera également à faire jouer ses relations pour qu'ils puissent ensuite rapidement quitter Issour. Par exemple en profitant du bateau d'un pêcheur compréhensif, qui saura garder le silence...

Et ensuite ?

Si vos joueurs acceptent les propositions de Rabbail, ou décident par eux-mêmes d'entrer dans le palais pour y faire le ménage ou secourir Selomane, il est possible qu'ils décident de passer aussitôt à l'action. L'échange avec le tisserand ayant lieu en soirée, ils peuvent essayer de se rendre directement au palais et tenter d'y pénétrer en profitant de l'obscurité, par exemple.

Cependant, des joueurs un peu plus prudents, ou soucieux d'interpréter leurs personnages, pourraient vouloir d'abord

profiter d'une nuit de sommeil, et vouloir prendre quelques heures le lendemain pour se renseigner davantage.

Ils pourront ainsi voir les préparatifs en vue du festival des festins, le principal sujet de conversations dans les rues et à l'auberge des neuf cimenterres. Libre à vous, Oracle, de gérer les décisions de vos joueurs qui vont vraisemblablement en profiter pour faire quelques achats. Si les Élus prennent leur temps, il se peut qu'ils puissent même assister au festival, avant de passer à l'action. Nous reviendrons plus loin sur un élément scénaristique lié à cette éventualité.

S'ils se sont déjà faits des ennemis dans le royaume, vous avez aussi la possibilité de faire en sorte que certains d'eux les retrouvent à Issour. Soit parce qu'ils s'étaient lancés sur les traces des PJ, soit parce qu'ils se sont rendus là pour d'autres raisons. Auquel cas ils apercevront l'un des PJ les plus faciles à reconnaître dans la foule d'Issour, et s'efforceront d'organiser une petite embuscade. Si possible, ils suivront les Élus jusqu'à un endroit tranquille avant de passer à l'action. Si cela semble difficile ou que les Élus se sont dispersés à travers la ville, un ennemi peut aussi profiter de la foule pour se glisser derrière l'un d'eux et lui plonger un poignard entre les omoplates, puis tenter de l'achever.

DEUXIÈME PARTIE: EN VILLE

Rumeurs diverses

Un certain nombre de choses pourront être entendues par les Élus s'ils traînent sur les marchés ou dans les tavernes d'Issour. Ils peuvent également aller à la pêche aux informations et poser des questions assez précises. En la matière, nous suggérons à l'Oracle de procéder de la manière suivante: si les joueurs sont passifs ou ne font pas d'effort particulier, seules les rumeurs de peu d'importance ou les plus contradictoires à vos yeux pourront être obtenues, à raison d'une par sujet d'intérêt. S'ils tentent d'interpréter leurs personnages et sont un peu plus actifs, ils pourront soit entendre davantage de rumeurs, soit recouper certaines d'entre elles et découvrir si elles sont fondées ou non.

Il est à noter que les gens d'Issour ont, dans leur majorité, mieux à faire que passer leur temps à renseigner des étrangers. Surtout s'ils sont traités avec indifférence, ou de manière condescendante. Il est donc envisageable que des

PJ particulièrement lourds et insistant n'entendent que deux ou trois rumeurs sans fondement, répétées par divers interlocuteurs. L'art du renseignement n'implique pas seulement de poser des questions, d'offrir de l'argent, ou de lancer quelques dés. Il demande de la patience, de mettre un minimum en confiance son interlocuteur, ou de rebondir sur les propos que ce dernier tiendra. Enfin, la plupart des rumeurs que connaissent les gens dépendent de leurs métiers et de leurs centres d'intérêt. Un pêcheur sur les quais en saura plus sur Uruk que sur l'intendant du palais, par exemple. Alors qu'une sentinelle des portes d'Issour a peu de chances de connaître Rabbail et n'ira pas forcément parler à des étrangers de Bardok, son supérieur.

Toutes les rumeurs marquées d'un astérisque (*) sont connues de Rabbail, mais il ne les partagera que si on l'interroge sur des sujets spécifiques.

La rébellion d'Uruk

- Les rebelles d'Uruk ne comptent pas rester de l'autre côté de la Nir, mais envisagent de fonder un véritable royaume, utilisant tous les gens hostiles au Culte pour grossir leurs rangs.
- Le commandeur Khep a pactisé avec les seigneurs maudits de Saeth, et il compte les aider à renverser la reine Taerhonis. Ensuite, ils feront de lui leur vice-roi et lui donneront Babel. (*)
- Les rebelles ont non seulement chassé le Culte d'Uruk, mais proclamé que tant que ses prêtres seront protégés par la reine, ils refuseront l'autorité de Taerhonis.
- Khep serait le fils d'une Amuzazel. La purge des courtisanes sacrées ordonnée par la cour est la seule raison pour laquelle il est entré en rébellion. Il est probablement soutenu par des proches de la reine, qui espèrent placer une autre femme sur le trône et comptent sur Khep pour se salir les mains à leur place.

Les cadavres mutilés

- On a retrouvé une dizaine de corps dans un entrepôt abandonné, au bord de la Nir. L'endroit est à moitié submergé à cause d'un affaissement de la berge et ce sont des mendiants qui ont découvert les cadavres. (*)
- Les corps mutilés que l'on a retrouvés sont ceux d'esclaves ou de gens des taudis proches du port. (*)
- Les corps ont été rapidement emmenés par la Garde, et les familles de citoyens disparus qui cherchaient à savoir si leurs proches étaient au nombre des victimes n'ont pas été reçues par les autorités. (*)
- Des membres de la Garde affirment que les corps mutilés ont été victimes de sectateurs et délibérément abandonnés pour qu'on les retrouve. Certains croient que le Culte veut ainsi terroriser la population et prépare l'arrivée en force de ses guerriers fanatiques, qui seront chargés de « mettre au pas » la ville d'Issour.
- La vieille asahaa A'illeya a soutenu deux familles de son quartier pour qu'elles puissent voir les corps des victimes, mais cela n'a rien donné. Cependant, il paraît que des gardes lui auraient révélé des choses importantes sur les responsables.

Le commandeur Nabonide

- Le commandeur Nabonide est incompté et ce sont en réalité ses adjoints qui gouvernent Issour. Lui préfère s'occuper d'organiser ses orgies. (*)

- Dame Belatsunat, la sœur de Nabonide, est une fanatique de l'Unique, et prône l'éradication des anciennes croyances.
- Nabonide a reçu une formation martiale, comme tout membre de la caste guerrière, mais cela fait quinze ans, depuis son accession au rang d'Ulthul et de commandeur, qu'il n'a pas sorti son épée.
- Le commandeur n'a pas d'épouse et sa sœur n'est pas certaine d'hériter de sa charge lorsqu'il mourra. Vu sa propension à abuser de l'alcool et de diverses drogues, cela peut arriver plus vite qu'on ne le pense.

Autres rumeurs

- Une Amuzazel de passage a été arrêtée par la Garde il y a plusieurs mois. Elle est peut-être encore en vie, car son exécution n'a jamais été annoncée. (*)
- Les notables de la cité organisent moins de fêtes dans leurs demeures que par le passé. Ils préfèrent se rendre au palais, mais la liste des invités du commandeur est très sélective. De nombreuses promesses et faveurs s'échangent pour avoir la chance d'y figurer. (*)
- Fe'ryal le prêcheur est un homme rempli de ferveur, mais notoirement intolérant. Plus personne n'adore les anciens dieux, mais il continue à exiger de ceux qui l'écoutent qu'ils acceptent le sien. Il affirme qu'une ancienne prophétie annonçait la venue de l'Unique, destiné à rassembler tous les hommes. Il habite dans une ancienne ziggourat, abandonnée depuis des générations.
- Rabbail est en bonne place pour devenir le prochain maître de la guilde des tisserands. Cependant, il n'est pas très zélé pour s'assurer le soutien de ses collègues. Il a visiblement d'autres préoccupations et on raconte qu'il s'intéresse beaucoup à ce qui se passe au palais. Peut-être qu'il espère obtenir l'appui du commandeur et qu'il nourrit de grandes ambitions.
- Nar'gin, l'intendant du palais, est un véritable tyran, et ses rares amis en ville ont fini par se détourner d'elle. (*)
- Le commandant de la Garde d'Issour, Bardok, est un homme colérique, mais servile envers le commandeur Nabonide. Il ne prend pas d'initiative importante sans l'aval du gouverneur de la cité.
- Gi'hen, le maître de la guilde des menuisiers, est un vieux pervers qui fait partie des favoris de Nabonide.





Scène optionnelle : Rencontrer A'alleya

Si les PJ s'acharnent pour récolter des informations, il se peut qu'ils attirent l'attention de la vieille asahaa et de son réseau. Elle enverra alors un gamin des rues les convier à une petite discussion « pour répondre à leurs questions ». Ils seront invités à se rendre dans un bain public, qui sera curieusement désert pour l'occasion, et à profiter des installations. S'ils rechignent, on les priera de sortir et l'approche d'A'alleya s'arrêtera là. S'ils acceptent de se baigner après s'être complètement déshabillés, on les laissera se détendre et, quand ils sortiront, on les amènera jusqu'à une petite salle confortable avec des coussins, où les attendra A'alleya. Elle ne dira pas aux Élus que pendant qu'ils se rafraîchissaient, ses associés ont rapidement fouillé leurs affaires. Ils n'ont rien pris, mais cherchaient simplement d'éventuels éléments ou signes pouvant en dire plus long sur ces étrangers. Si un PJ avait avec lui des documents écrits, ils auront été sommairement feuilletés, mais la fouille n'aura pas duré assez longtemps pour qu'on lise ses carnets de route par exemple. Si l'un des Élus reste en arrière pour surveiller leurs affaires, les employés des bains ne s'en approcheront pas.

La manière de procéder d'A'alleya est assez simple: tout le monde s'installe, elle sert le thé et les Élus posent une première question. Si elle connaît la réponse, elle le leur dit, mais ne la dévoile qu'une fois qu'ils ont donné deux sabiirhi d'argent. Puis, on passe à la question suivante. A'alleya aura vraisemblablement une assez bonne idée de la fortune des PJ à ce moment-là, grâce à la fouille. S'ils font mine de marchander ou mentent en affirmant qu'ils n'ont plus d'argent, elle leur sourit et leur déclare qu'ils n'ont plus rien à faire ici et peuvent partir.

Scène optionnelle : Interroger maître Gi'hen

Cette scène ne peut avoir lieu que si les Élus ont découvert que le maître de la guilde des menuisiers est un invité régulier du palais, et un pervers notoire. Gi'hen a plus de soixante ans et ménage sa santé (pour pouvoir profiter aussi longtemps que possible des plaisirs de l'existence...). Il sort rarement de chez lui, si ce n'est pour se rendre au siège de la guilde, à quelques centaines de pas de sa maison. Le quartier est tranquille et surtout peuplé d'Enurus et de Sabahuls modestes. La demeure du maître menuisier compte deux étages, et il y vit seul avec ses deux gardes du corps et un ou deux esclaves qui le servent et le distraient. Il sera assez facile pour des Élus un peu prudents de lui mettre la main dessus à l'abri des regards indiscrets, à condition de neutraliser ses deux protecteurs. Gi'hen ne possède pas une once de courage, aussi se montrera-t-il veule et larmoyant, espérant que ses réponses lui permettront de rester en vie et qu'on ne lui infligera aucune violence. Cependant, dès qu'il en aura l'occasion, il préviendra la Garde en fournissant des signalements aussi précis que possible. À moins de le tuer, la seule parade consiste à lui faire croire que quelqu'un le surveille, un associé des Élus qu'il n'a pas vu en leur compagnie. S'il est persuadé qu'on le tuera s'il parle, Gi'hen restera bouche close pendant deux ou trois jours, avant de décider de risquer le tout pour le tout.

Le vieil homme peut décrire avec précision la totalité du premier et du deuxième étage du palais. Il peut donner des précisions sur les orgies, mais évitera d'en parler si on ne le presse pas de questions. Il essaiera de minimiser son rôle et inventera les noms d'autres invités pour ne pas trahir ses amis. Il faut réussir un **jet en opposition d'Empathie + Relationnel** contre Gi'hen (5D), **difficulté 7** pour les deux jets, pour éventer l'un de ses mensonges.

Scène optionnelle : Confronter le prêcheur Fe'ryal

Le prêcheur Fe'ryal et sa suite de fidèles les plus fervents sont facilement reconnaissables, car ils se sont rasé le crâne et ne s'habillent que de noir afin de donner l'exemple de leur piété au monde. La petite congrégation demeure dans une zigzagourat abandonnée depuis plusieurs siècles. Les adeptes de l'Unique ont pris soin d'effacer, détruire ou recouvrir les frises et fresques qui ornaient encore certains murs et auraient permis d'identifier la divinité autrefois vénérée ici.

Le bâtiment est vaste, avec ses hauts plafonds et ses salles capables d'accueillir une congrégation quatre ou cinq fois plus importante. Les suivants de Fe'ryal se sont contentés de nettoyer et rendre utilisable une nef destinée à accueillir les sermons du prêcheur, ainsi que quelques pièces servant de lieu d'hébergement. Ils ont cependant pris la peine de fouiller l'endroit, afin de détruire les reliques impies de l'ancienne religion qui avaient survécu aux siècles.

Entrer dans le temple dépourvu de portes ne pose aucune difficulté, même si ses actuels habitants organisent une garde qui vise à décourager chiens errants, mendians et voleurs de s'aventurer dans l'édifice.

Fe'ryal déteste Nabonide, mais il ne soupçonne pas son implication dans le charnier de victimes mutilées. Il ignore tout de la foi de Belatsunat et de la présence de Selomane au palais. Il croit que des agents saethites ou au service de Khep sont responsables du charnier et qu'ils cherchent à déstabiliser la région en semant la terreur et en ternissant encore plus l'image des dirigeants locaux. Ses suivants tiennent un raisonnement identique et sont encore plus intransigeants et prompts à la violence que leur maître.

A priori, les Élus n'ont aucune raison d'approcher Fe'ryal, mais ils pourraient décider de frapper la congrégation afin d'infliger un revers au Culte dans le sud du royaume. Ou

de piller le temple pendant que la majorité de ses habitants sont en ville. Les manières agressives de Fe'ryal n'aident guère à convertir de nouveaux fidèles et le temple d'Issour s'avère très pauvre. Quelques coupes de bronze gravées et un chandelier d'argent tiennent lieu de reliques sacrées. Les membres de la congrégation récoltent à peine assez d'aumônes pour se nourrir et parer aux premières nécessités.

TROISIÈME PARTIE:

LE PALAIS

Dominant la ville, l'édifice est massif et dénué de grâce, malgré d'importantes modifications apportées au fil des siècles. C'est un vestige militaire de l'époque lointaine où la Nir se trouvait aux frontières du royaume de Babel. Sa forme évoque celle d'une pyramide tronquée et son sommet est occupé par un jardin suspendu.

- **Les sous-sols:** on y trouve les réserves du palais - garde-manger, linge propre, divers matériaux employés dans l'entretien de l'édifice, etc. Les esclaves, une cinquantaine, séjournent sous terre dans un dortoir collectif, négligemment surveillé par les gardes. Les sous-sols comprennent également un puits surveillé par deux Asahaas en poste au palais et plusieurs citernes. Une cave isolée a été aménagée de manière à accueillir les malheureux destinés aux orgies du commandeur et de ses amis. Certains sont revenus (plus ou moins en bon état) d'une de ces orgies, d'autres attendent anxieusement leur tour, mais rares sont les prisonniers qui survivent plus d'une semaine ou deux dans cet endroit. En majorité, il s'agit de jeunes adolescents des deux sexes capturés dans les quartiers pauvres, ou d'esclaves assez beaux, achetés à des pourvoyeurs discrets. Vous pouvez mettre dans leurs rangs un PNJ de votre invention, si vous le souhaitez.
- **Le rez-de-chaussée:** les cuisines, les quartiers des domestiques et des gardes ainsi qu'une salle d'audience publique et des bains se trouvent à ce niveau, le plus fréquenté du palais pendant la journée. On y trouve également les bureaux de l'administration d'Issour. La majorité des gens qui y travaillent habitent en ville, mais les responsables sont logés au palais. Il s'agit de la façade publique et respectable de la vie au palais. De fait, la grande majorité des gens qu'on peut croiser ici dans la journée ignorent tout de ce qu'il se passe après le crépuscule, même si l'existence des orgies du commandeur

Tenter de monter les adeptes du Culte contre Nabonide n'a aucune chance de réussir. Fe'ryal ne fait aucune confiance à des inconnus, et pas davantage aux gens qui ne témoignent pas leur dévotion envers l'Unique. Il pensera rapidement qu'on veut se servir de lui et soupçonnera les Élus d'être des agents de Khep ou de Saeth. Ils peuvent donc provoquer son hostilité sans même avoir à trahir leur nature d'Élus.

et le caractère revêche de sa sœur sont de notoriété publique.

- **Le premier étage:** il est occupé par les appartements réservés aux membres importants de l'administration locale, ainsi que les invités du palais. Plusieurs salons et une bibliothèque sont là pour l'agrément des résidents. Selomane loge à cet étage, qu'elle peut parcourir à sa guise. Deux eunuques se trouvent toujours devant sa porte et l'accompagnent en permanence, pour l'empêcher de quitter ce niveau. Les autres habitants du premier étage ont pour ordre de laisser la jeune femme tranquille, et d'éviter autant que possible de lui parler. L'Amuzazel a vite compris qu'elle n'aurait rien à attendre d'eux et ne leur adresse pour ainsi dire jamais la parole.
- **Le deuxième étage:** les appartements du commandeur et de sa famille monopolisent ce niveau. Ils sont très spacieux et pourraient accueillir deux fois plus de monde dans des conditions très luxueuses. Nabonide et Belatsunat disposent chacun d'une suite immense, et celle de la sœur du commandeur inclut également la chambre d'Enlib. Les bains sont d'un luxe presque indécent, avec leurs bassins de plusieurs mètres carrés. Deux dortoirs abritent les esclaves personnels des résidents, ainsi que la garde rapprochée du commandeur.
- **Le toit:** il est complètement occupé par un magnifique jardin suspendu, entretenu à grands frais par les esclaves et les domestiques. Les orgies, y compris les plus sanglantes, se déroulent parmi les plantes et les fleurs de ce jardin, parsemé de tapis, divans et tables basses. La position en hauteur du palais fait que personne dans le voisinage ne peut voir ce qui se passe, et la quasi-totalité des sons ne parvient pas aux demeures aisées des alentours.



Les habitants du palais

Près de deux cents personnes (esclaves, domestiques, fonctionnaires, gardes...) vivent dans l'édifice, mais la majorité n'a pas le droit d'accéder aux étages. Les résidents ont tendance à snober ceux qui vivent à l'extérieur et viennent travailler quotidiennement dans le palais, les considérant comme des étrangers. Notamment, même si tout le monde ou presque parmi les résidents sait que des captifs sont périodiquement utilisés pour les orgies sur le toit, on évite d'en parler quand des oreilles extérieures sont présentes. En fait, outre les participants à ces soirées, seule une quinzaine de personnes sont directement impliquées: la garde rapprochée du commandeur, composée d'eunuques, l'intendante Nar'gin et son petit groupe de fidèles.

La sécurité est assurée par une unité de la Garde particulière, qui compte une soixantaine de membres. Huit eunuques sont chargés de la protection du commandeur et de sa famille et veillent à ce que Selomane ne quitte pas le premier étage.

La garde du palais constitue l'opposition la plus évidente. Il faut y ajouter les eunuques, ainsi que Nabonide et Belatsunat, tous deux capables de combattre s'ils ont des armes sous la main. Dans le personnel, seuls l'intendante Nar'gin et le groupe de fidèles de Setuh sont susceptibles de se dresser contre des intrus, mais ils manquent d'entraînement et constituent surtout une mauvaise surprise. Les dévots de Setuh et les eunuques seront les seuls, avec Belatsunat, à refuser la moindre offre de réédition. Les autres personnes présentes feront de leur mieux pour éviter les ennuis et ne tenteront aucune action dangereuse. Nabonide, quant à lui, est tout à fait capable de prendre une décision suicidaire s'il est dos au mur, dans l'espoir de partir en beauté et de façon dramatique. S'il en a le temps, il est même capable d'infliger à ses meurtriers un très mauvais poème de son cru, avant de pousser son dernier soupir.

PÉNÉTRER DANS L'ÉDIFICE

Il y a quatre possibilités d'entrer dans le palais: par la porte principale, en faisant de l'escalade, en empruntant les égouts d'Issour ou en passant par l'entrée de service. Rabbail n'envisagera que cette dernière solution, car c'est ainsi qu'il se rend au palais lorsqu'on a besoin de lui.

La porte principale

La coutume veut que l'imposante double porte du palais demeure ouverte en permanence, sauf si la ville est assiégée ou que des émeutes ont lieu dans les rues. Une dizaine de gardes veillent attentivement à la sécurité. Seuls les notables locaux sont normalement autorisés à pénétrer dans le palais,

s'ils ont besoin de se rendre auprès de l'administration installée au rez-de-chaussée. Des étrangers, à moins qu'ils soient porteurs d'un sauf-conduit royal, soient membres de la caste Ulthul ou fassent partie du clergé du Culte, ne pourront pas franchir la porte. Dans tous les cas, les gardes obligent les visiteurs à laisser armes et armures au vestiaire prévu à cet effet. On ferme les yeux sur les dagues, mais hors de question d'entrer avec une épée ou une cuirasse. Un garde est toujours détaché pour accompagner les visiteurs et veiller à ce qu'ils ne quittent pas le rez-de-chaussée. Toute personne étrangère qui n'est pas accompagnée d'un garde attirera immédiatement l'attention.

Un peu d'escalade

Les fenêtres au rez-de-chaussée et au premier étage sont étroites et ne font qu'une quinzaine de centimètres de large pour le triple en hauteur. Elles permettent de défendre le palais contre des assaillants sans leur donner le moyen d'y pénétrer. Au siècle précédent, le deuxième étage a été en partie reconstruit pour accueillir des loggias spacieuses, qui constituent un moyen d'entrer dans le bâtiment. Cependant, il faut parvenir à ne pas attirer l'attention en escaladant la façade, car au premier étage, les angles du palais sont occupés par des postes de garde et les sentinelles, équipées d'arcs, ont une bonne vue sur les murs extérieurs de l'édifice. Il faut réussir deux jets de **Puissance + Athlétisme Difficile (7)** pour atteindre le deuxième étage et un jet de **Perception + Discrétion Difficile (7)** pour ne pas attirer l'attention des sentinelles du premier.

L'entrée de service

Un chemin de terre battue mène jusqu'à une épaisse porte de bois, pourvue d'un judas qui permet aux gardes de vérifier l'identité de ceux qui se manifestent en sonnant du petit gong accroché au mur.

À l'aube et au crépuscule, la porte reste ouverte et quatre gardes sont présents, pour laisser passer le personnel du palais qui loge en dehors des murs. Cependant, ces employés ne sont pas les premiers arrivés sur les lieux, car les chariots de livraison commencent à former une queue avant même le lever du soleil. Tout ce petit monde se connaît et alors que le ciel s'éclaircit, il n'est pas rare que les gens discutent, attendant leur tour pour entrer. Les livraisons se déroulent jusqu'au milieu de la matinée en général et les marchandises sont convoyées rapidement vers le sous-sol par les esclaves du palais. Ensuite, la porte est fermée jusqu'au crépuscule. Durant ce laps de temps, deux gardes patientent dans la salle qui sert à accueillir les marchandises livrées et à filtrer les entrées. Une fois la nuit tombée, une seule sentinelle reste là. La plupart du temps, elle peut dormir tranquille dans sa petite loge, mais une fois par semaine environ, quelques gardes et domestiques descendent en ville en soirée pour se détendre. Généralement, on tire au sort celui qui devra attendre leur retour.

Il n'y a pas de verrou, la porte étant fermée par une barre de fer à l'intérieur.

Les égouts

Ils sont relativement sommaires, et il est nécessaire de se rendre jusqu'au bord de la Nir pour y accéder. Les égouts sont maçonnés, mais ils ne sont pas entretenus de manière régulière et s'engorgent fréquemment. Autant dire que le trajet à l'intérieur du réseau s'avèrera très pénible pour les Élus, et qu'ils auront amplement l'occasion de se salir, ce qui leur conférera une odeur nauséabonde persistante - Handicap (I) sur tous leurs jets de Discréption et Handicap (II) pour tous les jets de Relationnel. Il faudra également franchir la trappe en métal qui bloque le seul passage de taille humaine reliant les égouts au sous-sol du palais.

DANS LA PLACE

Si les PJ veulent simplement vérifier qu'une Amuzazel est bien détenue au palais et s'enfuir avec elle, il n'est pas nécessaire qu'ils provoquent un massacre. À l'inverse, il sera impossible de mettre un terme aux exactions commises par Nabonide et Belatsunat sans les éliminer tous deux. Ce qui se passera dans la demeure du commandeur dépend donc à la fois des intentions de vos joueurs, et du moment où ils tentent d'y pénétrer.

Durant la journée

Le rez-de-chaussée est animé, alors que le premier étage est bien plus calme, la majorité de ses habitants travaillant. Il sera très difficile de localiser Selomane ou Nabonide et sa sœur sans attirer l'attention. L'Amuzazel ne peut quitter le premier étage et le commandeur et sa sœur s'aventurent rarement hors du palais. Deux fois par semaine, Nabonide tient audience au rez-de-chaussée, recevant durant la matinée les doléances du peuple et les rapports de ses subordonnés. Belatsunat assiste parfois aux audiences, quand elle s'ennuie suffisamment pour daigner s'y rendre.

Si vos joueurs ont pris la précaution de se renseigner au préalable, ils peuvent avoir une idée assez précise des lieux au rez-de-chaussée, et des indications plus nébuleuses sur le premier étage et le sous-sol. Seuls les résidents du palais dignes de confiance, et les habitués des orgies du commandeur, en savent plus sur le deuxième étage, et ce qui se passe sur le toit.

En soirée

Nabonide organise des orgies presque chaque soir, mais la majeure partie du temps, il s'agit de soirées « relativement sages ». Les festivités les plus sanglantes ne se produisent qu'une fois sur cinq, environ. Le jardin suspendu accueille au moins une vingtaine d'invités, parfois jusqu'à deux fois plus, et l'on peut y ajouter environ autant d'esclaves (danseurs, musiciens, serveurs...) et quatre guerriers de la garde rap-

prochée de Nabonide. Lors des soirées les plus corsées, les participants ne sont qu'une quinzaine, dans le meilleur des cas, mais il y a autant d'esclaves et six gardes. La ou les malheureuses victimes sont enchainées à un pilastre, en attendant qu'on s'intéresse à elles. Des instruments de supplice (pinces, fouets, brasero, clous, matraques...) sont disposés bien en vue, de manière que les victimes comprennent ce qui les attend et que leur terreur soit magnifiée par l'anticipation.

Durant toutes les orgies, l'alcool et les drogues abondent, de même que les plats les plus riches que la cuisine babilite puisse concevoir. La première partie de la soirée est généralement passée à boire, discuter, manger, regarder les artistes esclaves et se livrer à quelques activités érotiques, qui servent d'échauffement. Ensuite, certains esclaves choisis pour leur beauté ou leurs « talents » rejoignent les noceurs et l'on en vient rapidement à oublier le reste du monde. Si des sévices sur des captifs sont prévus, Nabonide organise généralement une petite « mise en bouche » en demandant à ses gardes de faire subir des supplices choisis par les invités, mais qui doivent toujours laisser la malheureuse victime à peu près intacte. Ensuite, les participants pourront se défouler eux-mêmes, et aller aussi loin qu'ils le désirent.

Seuls les eunuques de la garde rapprochée restent vigilants et s'abstiennent de participer aux réjouissances, hormis quand on fait appel à leurs talents de tortionnaire en début de soirée. Ils ne boivent ni ne fument absolument rien, pour garder les idées claires. En cas de problème, Nabonide, Belatsunat et les eunuques seront les seuls à tenter de s'opposer aux intrus, le reste des personnes présentes se disperseront en poussant des cris de détresse. La seule exception sera Bardok, le chef de la Garde d'Issour, s'il est présent pour l'occasion. En dehors des eunuques, personne ne sera armé, si ce n'est Belatsunat. Cependant, Nabonide et Bardok essaieront de s'emparer des instruments de torture pour s'en servir comme armes improvisées - dommages 2 (C).

Quel que soit le moment où ils frappent, la présence dans le palais de plusieurs dizaines de gardes, susceptibles d'appeler des renforts, devrait inciter les Élus à agir vite avant de disparaître. Dans la pratique, il y a fort à parier qu'ils causeront assez de bruit pour donner quand même l'alerte. Cependant, s'ils font preuve de ruse et de prudence, ne les pénalisez pas et laissez-leur l'opportunité de jouer les courants d'air. S'ils ont le malheur de traîner dans le palais trop longtemps une fois l'alerte donnée, ils finiront submergés par les gardes, et l'un des officiers, le commandeur ou sa sœur (selon les morts causées par les Élus) ordonnera l'exécution immédiate des PJ survivants : ils en ont trop vu et doivent disparaître. Fin de leur histoire. Cependant, avant d'en arriver là, vous pouvez opposer les PJ aux premiers gardes arrivés sur place, le temps qu'ils parviennent à les éliminer et à s'enfuir avant que les autres soldats du palais ne surviennent.

Au petit jour

L'aube est encore le meilleur moment pour se déplacer dans le palais, pendant que la majeure partie du personnel commence tout juste à se réveiller, que les fêtards sont endormis et que les sentinelles se relâchent à l'approche de la relève. C'est aussi l'occasion pour Enlib de quitter le deuxième étage durant ses promenades nocturnes, et peut-être rencontrer les PJ. Nabonide et sa sœur seront soit dans les jardins, soit retournés à leurs chambres, probablement accompagnés. Si elle a été « conviée » à l'orgie de la nuit écoulée, Selomane aura été ramenée à ses propres appartements par les eunuques. Surtout, si les Élus décident de passer à l'attaque, leur adversaire la plus dangereuse, à savoir Belatsunat, sera probablement endormie, ou encore affectée par les substances prises pendant les réjouissances - auquel cas un Handicap de (I) sur ses jets témoignera de son état.

Conséquences

Quels que soient les évènements qui se dérouleront dans le palais une fois que les Élus seront parvenus à y pénétrer, ils ne pourront guère s'attarder à Issour.

Nabonide ou Belatsunat meurt

Si Nabonide ou Belatsunat périt, le survivant lancera toute la garde de la cité à la poursuite des assassins. Dans l'éventualité où le commandeur et sa sœur meurent tous les deux, non seulement les PJ devront quitter Issour au plus vite, mais la nouvelle parviendra rapidement à Sabaah. À moins qu'ils n'aient réussi à dissimuler leurs identités, il y a fort à parier qu'on les déclare hors la loi et le royaume de Babel deviendra un endroit dangereux pour eux à brève échéance. Surtout s'ils s'étaient déjà fait remarquer par les autorités. Si jamais la cour royale apprend que les assassins ont usé de « pouvoirs magiques », l'archiprêtre Severus Quirinus lâchera ses agents et la Garde noire à leurs trousses, pour tuer ces « sorciers païens ».

Selomane est libérée

Si jamais le grand prêtre Quirinus apprend qu'une Amuzazel était retenue par Nabonide, son influence auprès de la reine risque de précipiter la Garde pourpre, ou pire encore la Garde noire sur Issour. Si Nabonide a survécu, il parviendra sans trop d'efforts à faire disparaître les traces les plus compromettantes. Même la mort éventuelle de sa sœur et la possible disparition de son neveu Enlib pourront être « expliquées » avec la complicité des notables locaux. Cependant, il passera plusieurs mois très éprouvants, pendant que les envoyés de la capitale s'efforceront de le piéger. À l'inverse, si Nabonide est mort, mais que Belatsunat a survécu, elle aura beaucoup plus de mal à cacher aux envoyés de Taerhonis la mort de son frère, et la présence de Selomane. Il est vraisemblable qu'elle ne prenne même pas ce risque et décide de s'enfuir en pleine nuit. Dans cette éventualité, elle abandonnera son fils sans hésiter, s'il n'a pas été emmené par les Élus.

S'UNIR AVEC SELOMANE

Si un ou plusieurs Élus sollicitent Selomane pour partager sa couche dans l'espoir d'obtenir des révélations, nous vous laissons complètement la main sur ce que cela peut ou non donner. Sachez juste que plusieurs unions entre un PJ et l'Amuzazel ne servent à rien : soit elle revoit la même vision que précédemment, soit il ne se passe rien, peu importe le plaisir éprouvé par les deux participants.

Par ailleurs, vous pouvez aussi décider qu'en tant qu'Élus, les PJ ne peuvent être affectés par ce genre de talent divinatoire, car ils sont directement liés à une entité d'essence divine. Enfin, les visions de Selomane sont très cryptiques, et il se peut qu'elle passe à côté d'un détail secondaire pour elle, mais qui aurait tout son sens pour un PJ.

En bref, faites selon vos besoins.

Dans tous les cas, les Élus en savent trop sur ce qui se passait au palais, et sur l'existence de Selomane. Ils peuvent donc s'attendre à ce que des tueurs à gages payés par Nabonide ou Belatsunat soient lancés à leurs trousses. Si Belatsunat a dû s'enfuir, elle voudra se venger et prendra la tête des hommes chargés d'éliminer les PJ.

Évidemment, si Selomane a été secourue et que le commandeur et sa sœur sont tous les deux morts, les envoyés de la cour découvriront rapidement la vérité, en arrêtant, menaçant ou torturant un grand nombre de notables locaux. Les PJ seront alors des criminels très recherchés, pour l'assassinat d'un dignitaire du royaume, et leur complicité avec une « putain païenne » mise hors la loi par la reine.

Vers Uruk

En quittant Issour, les rumeurs glanées sur la cité rebelle, la curiosité des Élus ou la volonté de contrecarrer les ambitions du Culte peuvent inciter les joueurs à partir vers le sud, pour rejoindre Uruk. Selon leurs échanges avec A'illeya, s'ils l'ont rencontrée, il se peut même qu'elle les considère comme de possibles sympathisants ou alliés potentiels des rebelles, et qu'elle propose son aide s'ils ne parviennent pas à quitter la ville discrètement. Elle en profitera pour leur suggérer de se rendre à Uruk.

S'ils sont recherchés pour le meurtre du commandeur d'Issour ou de sa sœur, ils ont même tout intérêt à trouver refuge dans cette ville où l'autorité de Taerhonis n'est plus respectée.

De même, s'ils ont libéré Selomane, l'Amuzazel réalisera rapidement qu'elle ne peut rester dans le royaume. La solution la plus évidente pour elle est de reprendre son voyage

interrompu et de traverser la mer intérieure pour trouver refuge auprès du commandeur Khep.

ANNEXE - SOUS L'ÉGIDE DU DIEU-SERPENT

Voici deux possibilités qui vous sont offertes, si vous voulez donner un tour plus funeste, ou inquiétant, à ce scénario. Ces options impliquent Belatsunat ainsi que son dieu, mais sont indépendantes l'une de l'autre. Cependant, rien ne vous empêche de les utiliser toutes les deux, évidemment.

L'important est de vous assurer simplement que les joueurs comprennent bien en rencontrant Belatsunat qu'ils ont affaire à une Élue, comme eux. Si elle en a la possibilité, elle peut se vanter d'être protégée par Setuh, le dieu-serpent, et exiger la soumission des PJ. S'ils ne lui ont pas laissé l'occasion de faire cette révélation et l'affrontent directement, la première chose que fera Belatsunat sera d'utiliser sa Faveur Hurlement de la bête, trahissant le fait qu'elle possède des pouvoirs surnaturels.

Le festival de l'horreur

À l'insu de son frère, Belatsunat a mis au point un plan monstreuux. Seule l'intendante Nar'gin et sa cellule de sectateurs sont au courant. Leur objectif est d'empoisonner les victuailles offertes à la population d'Issour lors du festival des festins (cf. page XXX). La haine qu'éprouve Belatsunat pour l'humanité et son désir de glorifier son dieu sont à la source de cette abomination.

Le but de cette option est de placer les joueurs face à un évènement meurtrier qu'ils n'auront pas vu venir, et qu'ils ne pourront pas prévenir. Selon le temps qu'ils passeront à Issour, il est même possible qu'ils soient encore sur place quand l'horreur se produira. Dans le cas contraire, ils apprendront le désastre peu après leur départ de la ville, en faisant halte dans une taverne, par exemple.

Le sacrifice voulu par l'Élue de Setuh causera plus d'un millier de morts, qui périront en se tordant de douleur par la faute d'un poison magique dont la sœur de Nabonide a découvert la formule durant ses songes. Des rumeurs circuleront rapidement en ville, propagées par les sectateurs, qui accuseront les rebelles d'Uruk. Belatsunat aimerait que la populace stupide réalise qui est vraiment responsable, mais elle craint d'attirer sur Issour le courroux de la reine Taerhonis, et surtout l'hostilité du Culte. Incidemment, si un Élu mange ou boit les denrées imprégnées de ce poison surnaturel, son statut le protégera et il ne se rendra même pas compte de la présence de la toxine.

La mort des innocentes victimes ne peut être empêchée, mais si les Élus rencontrent (et vraisemblablement affrontent) Belatsunat avant le soir du festin, elle pourra laisser entendre si elle en a l'occasion que son dieu va bientôt abattre sa colère sur Issour. Lorsqu'ils entendront parler ensuite de la mort par le poison de centaines d'innocents vos joueurs pourront rétrospectivement faire le lien avec les propos de leur ennemie.

S'ils ont perdu trop de temps en ville, le festin funeste aura lieu avant qu'ils rencontrent la sœur de Nabonide. Dans cette éventualité, Belatsunat (grâce à l'influence de son dieu) réalisera leur nature d'Élus en les voyant, et se vantera de son crime, sous le regard médusé et horrifié des autres personnes présentes à ce moment-là s'il y en a. Elle affirmera la grandeur de Setuh face aux dieux insignifiants que représentent les PJ. Dans ce cas, tuer Belatsunat permettra aux Élus de venger les malheureuses victimes.

Évidemment, vous avez aussi la possibilité d'enfoncer encore davantage le clou: faites en sorte que vos joueurs perdent assez de temps après leur arrivée à Issour, de manière à ce qu'ils soient encore à l'auberge des neuf cimenterres le soir du festin. Ils n'auront pas eux-mêmes l'occasion d'y participer - sauf s'ils se procurent des jetons - mais ils pourront voir l'excitation de la foule. Et quelques heures plus tard, ils se retrouveront en pleine nuit entourés par les cris et les appels à l'aide, alors que dans la rue ou chez elles, les premières victimes, dont le nombre augmente rapidement, agonisent dans d'horribles souffrances... le poison ne causant aucun dommage aux Élus.

Quelle que soit la manière dont les évènements se déroulent, le but de cette option est de placer vos joueurs face aux conséquences que peut avoir la folie d'une seule personne sur des centaines de familles. Surtout, s'ils découvrent durant ce scénario le statut d'Élue de Belatsunat, ils auront la preuve que certains des dieux que les peuples des Terres Sauvages appellent de leurs vœux ne sont pas moins dangereux que le Culte du Soleil Noir.

L'Énigme de l'Absolu

Dans le combat qui opposera très certainement vos Élus et Belatsunat, nous vous proposons cette deuxième option, qui constitue un pas significatif dans la découverte des secrets de GODS. Si vous préférez ne pas vous en servir, parce qu'il est trop tôt dans le déroulé de l'histoire que vous envisagez.

gez de proposer à vos joueurs, ou que vous avez prévu de mettre en scène autrement ce genre de révélations, cela n'a pas d'incidence sur le scénario : les Élus affrontent Belatsunat et la tuent, puis poursuivent leur chemin. Mais, si vous pensez qu'il est également temps de causer un choc à vos joueurs et de faire vaciller leurs certitudes, voici ce qu'il pourrait se passer.

Contrairement aux Élus de vos joueurs, Belatsunat est bien avancée sur la voie de l'Accord, mais elle est également folle et sujette à des hallucinations depuis son enfance. Son état fait qu'elle ne se rend pas compte que la chose qu'elle pense être Setuh est en train de détruire son esprit de l'intérieur. Ce processus diffère sensiblement des règles régissant l'Ascension, dans le seul but d'accomplir un objectif narratif. Vos joueurs n'ont pas besoin de le savoir, mais si vous souhaitez utiliser l'Énigme de l'Absolu, nous allons donc tricher un peu.

Lorsque les PJ affronteront Belatsunat, dès qu'elle sera sérieusement blessée, Setuh brisera les ultimes vestiges de son esprit terrorisé et commencera à s'incarner dans sa chair. Le visage de la sœur de Nabonide se couvrira d'écaillles, qui s'étendront sur le reste de son corps, alors que ses yeux deviendront ophidiens. Cette transformation la fera se tordre de douleur (dans les mythes, le dieu Enu a puni Setuh d'avoir mordu Nashee en faisant en sorte que son propre venin le ronge...) et l'empêchera d'agir pendant un tour, ou deux... ou trois si besoin. Pour dire la vérité, n'importe quelle attaque portée avec succès sur cette chair en plein remodelage sera fatale. Cependant, alors que Belatsunat/Setuh frappée à mort s'effondrera au sol, son regard se fixera sur ses meurtriers, semblant voir à travers eux, comme si elle dévisageait en réalité quelqu'un d'autre. Et ses dernières paroles seront celles-ci :

« Si près... de réussir. Si près... mais vous... y parviendrez-vous? ».

EXPÉRIENCE

Voici une fourchette indiquant le nombre de dés d'Expérience gagnés par les joueurs lors de ce scénario :

Danger - Mineur à Majeur: de 1D à 2D d'Expérience.

Découvertes - Mineures à Exceptionnelles: 1D d'Expérience, mais 3D d'Expérience si les PJ ont découvert le plan de Belatsunat et évité l'empoisonnement de la population.

Durée - Mineure à Exceptionnelle: 1D d'Expérience ; si les PJ ont agi avec discréction et évité les confrontations, vous pouvez leur accorder 3D d'Expérience au lieu de 1 D.

LES DROGUES DES TERRES SAUVAGES

Différentes espèces de chanvres et de pavots étaient déjà utilisées bien avant la disparition des dieux. Les chamanes de Tuuhle, les clergés des dieux babelites et les anciens Katai des plaines orientales s'en servaient notamment pour provoquer des états réceptifs ou des transes, en les mélangeant avec des résines ou des herbes particulières. Il existe des dizaines de plantes aux propriétés analogues, peu connues des étrangers, dans la grande jungle de Tuuhle. Mangées, fumées, bues, inhalées, ces substances aux innombrables noms sont le plus souvent tolérées par les autorités, car elles font partie du socle des traditions culturelles, même si leur dimension sacrée s'est étiolée depuis la Nuit du Soleil Noir. Les herboristes du Fakhar ont également développé des souches particulièrement intéressantes de pavot, dont les propriétés analgésiques jouent un rôle important en médecine. Proposer de partager une pipe ou un narguilé est souvent une marque d'hospitalité parmi les nomades de la Frontière, du Khashan, du Sawarhii et des clans occidentaux de la Horde. Dans le nord, on peut trouver des gommes résineuses « aromatisées », prévues pour être mâchées ou dissoutes dans le vin et faire planer quelques instants.

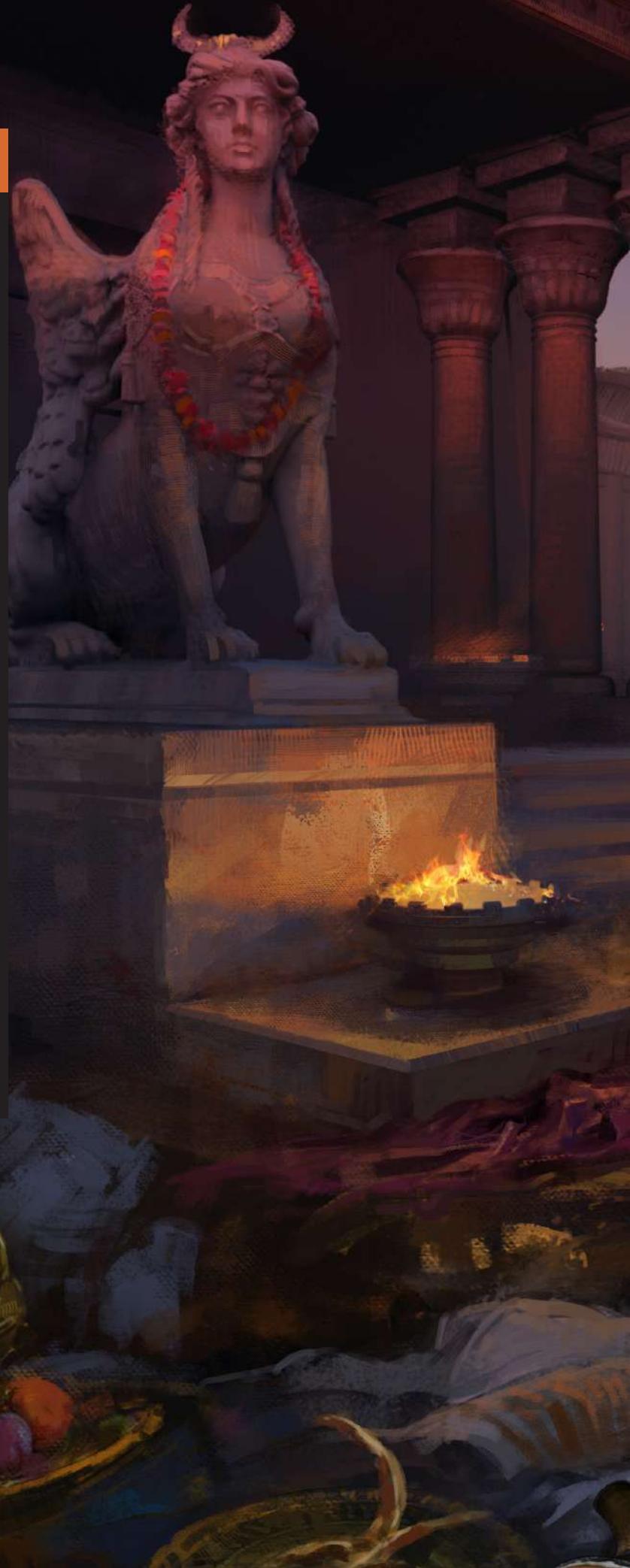
À l'inverse, les Élixirs de Saeth ont été spécifiquement créés pour provoquer des états psychiques précis, ou des hallucinations. Les Saethites n'ont jamais conféré un statut spirituel ou mystique à leurs expériences toxicologiques, et leurs liquides aux nombreuses couleurs sont donc considérés comme des drogues au sens péjoratif du terme, dangereux pour l'esprit ou le corps de l'utilisateur. Leur usage est donc interdit dans la majorité des cultures du continent.

In fine, les choses sont plus complexes : certains élixirs saethites n'ont que peu d'effets secondaires indésirables, voire aucun, alors que l'usage régulier d'opiacés, par exemple, n'est pas sans conséquence sur la santé de l'utilisateur.

PRÉSENTER UNE SCÈNE D'ORGIE.

Si GODS veut dépeindre un univers assez sombre et violent, confrontant entre autres les Élus aux horreurs du fanatisme, à des puissances obscures et à la simple noirceur humaine, on pourrait considérer qu'exposer en détail des scènes à caractère sexuel, notamment avec des sévices, est tout à fait approprié à cet univers. Cependant, il est utile de rappeler que les personnages ne sont pas les joueurs. Certaines scènes très crues ou sanglantes qu'un personnage des Terres Sauvages percevrait comme banales ou vaguement répugnantes peuvent être bien plus gênantes pour son joueur. En matière de jeu de rôle, l'important n'est pas d'exposer les choses, mais d'immerger les participants dans l'univers de jeu. On ne décrit pas pour décrire, mais pour partager des éléments narratifs et stimuler l'imagination des autres participants. Pour le dire plus clairement, si en tant qu'Oracle vous aimez les descriptions fortes et choquantes, et que vos joueurs comptent sur vous pour leur en donner, évidemment, foncez. Mais s'ils ne sont pas dans ce trip, ou que vous n'êtes pas certain de leurs réactions, il est préférable de glisser sur certains détails. Une simple phrase comme «vous pouvez voir plusieurs noceurs en train de torturer un captif, faisant couler le sang» est tout aussi efficace qu'une description clinique détaillée. Surtout si la scène inclut des sévices de nature sexuelle. Du moment que vous parvenez à susciter chez vos joueurs une réaction hostile de leurs personnages envers les responsables, vous aurez rempli l'objectif sous-tendu: les inciter à agir. Fondamentalement, les émotions plus fortes comme le dégoût éprouvé par un joueur n'ajoutent pas grand-chose à cela. Si vous n'êtes pas certain des réactions de vos partenaires de jeu, forcer le trait peut même être contreproductif.

Ainsi, nous pensons vous avoir fourni des éléments suffisants, à partir desquels vous pouvez broder si cela est intéressant pour vous et vos partenaires.





Les caractéristiques des PNJ incluent divers équipements et armes. Sauf cas particulier, ces mentions impliquent que le PNJ est habillé, et préparé à d'éventuelles mésaventures. Par exemple, Nabonide n'aura aucune arme si les Élus lui tombent dessus durant une orgie, ou s'il dort dans son lit.

Belatsunat

Éluue de Setuh (Accord)

Signe	Le Vautour		
Peuple	Babel		
Âge	Adulte		
Instinct	La Mort		
Caractéristiques	Puissance 2D, Résistance 3D, Précision 2D, Réflexes 3D, Connaissance 3D, Perception 3D, Volonté 5D, Empathie 2D		
Compétences	Confirmé - Arts*, Civilisations*, Lunes, Vigilance; Expert - Cités*, Discréption, Éclats, Mêlée (Couteau), Relationnel (Intimidation)*, Rituels, Runes*; Maîtresse - Soins (Poisons et venins)*; Grande Maîtresse - Panthéons (Panthéon de Babel)		
Réserves	Effort 10D, Sang-froid 13D		
Aspects	Humanité 2D, Divinité 7D - Handicap (I) sur les compétences marquées (*)		
Blessures	Légères (4) Graves (6) OOOO OOO	Mortelles (10) OO	

Essences primaires: Bête, Terre

Essences secondaires: Lunes, Mort

Capacités d'Éclat (domination/trépas): Synergie (+1D sur les jets de Volonté); domination - Force de Volonté, Le corps est l'esprit, Majesté, Volonté inflexible; trépas - Chaque mort m'appartient

Faveurs: Bête - Hurlement de la bête, Sens de la bête (odorat, permanent); Lunes - Faveur des lunes (Akhat); Mort - Nécrose (permanent), Porteur sain (permanent); Terre - Chair de granit (permanent: Protection 2), Résilience de la pierre

Possessions: dague empoisonnée, dommages 2 (T), Virulence 6; son Éclat; des robes de belle facture et quelques bijoux

Note: Belatsunat ne se sépare jamais de son Éclat, ni de sa dague.

Nabonide

Menace: Majeure / Expérience: Expert / Rôle: Majeur

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	4D
Réaction	4D+2		
Arme	glaive, dommages 4 (T) si approprié		
Armure	cuirasse, partielle (2/2/3) dans certaines occasions officielles ou si préparé au combat		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

Selomane

Menace: Mineure / Expérience: Expert / Rôle: Majeur

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	4D
Réaction	4D+2		
Arme	aucune		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (4) O	Mortelles (7) O

Bardok, commandant de la Garde

Menace: Majeure / Expérience: Expert / Rôle: Important

Attaque	5D	Contact	5/7/9
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	2D
Réaction	3D+2		
Armes	glaive, dommages 4 (T); dague, dommages 3 (T)		
Armure	cuirasse, partielle (2/2/3) si approprié		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

Citadins notables

(A'ileya, Fe'ryal, Gi'hen, Rabbail, etc.)

Menace : Mineure / Expérience : Confirmé / Rôle : Secondaire

Attaque	3D	Contact	5/7
Action	3D	Spécialité	5D*
Relances	0D	Réserve	1D
Réaction	3D+1		
Arme	parfois une dague, dommages 1 (T); ou plus rarement un glaive, dommages 2 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) ○	Graves (4) ○	Mortelles (7) ○

* La Spécialité d'un citadin concerne les jets en rapport avec sa profession.

Citadins ordinaires (et Enlib, en raison de son jeune âge)

Menace : Mineure / Expérience : Débutant / Rôle : Mineur

Attaque	3D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	4D*
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	généralement aucune		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) ○	Graves (4) ○	Mortelles (7) ○

* La Spécialité d'un citadin concerne les jets en rapport avec sa profession.

Hommes de main

(gardes du corps, mercenaires, etc.)

Menace : Sérieuse / Expérience : Confirmé / Rôle : Mineur

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	glaive, dommages 3 (T)		
Armure	cuir, partielle (1/1/2); bouclier léger (1/2/2)		
Blessures	Légères (2) ○○	Graves (5) ○	Mortelles (8) ○

Soldats de la Garde

Menace : Sérieuse / Expérience : Confirmé / Rôle : Mineur

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Armes	glaive, dommages 3 (T); Lance, dommages 3 (P). Plusieurs ont des arcs lourds, dommages 4 (P)		
Armure	armure d'écaillles, partielle (2/2/3); bouclier lourd (2/3/3)		
Blessures	Légères (2) ○○	Graves (5) ○	Mortelles (8) ○

Eunuques du palais (8 au total)

Menace : Sérieuse / Expérience : Expert / Rôle : Mineur

Attaque	4D	Contact	7
Action	4D	Spécialité	6D
Relances	1D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	glaive, dommages 3 (T) à la lame empoisonnée (Virulence 5)		
Armure	matelassée, partielle (3/1/2)		
Blessures	Légères (2) ○○	Graves (5) ○	Mortelles (8) ○

Fanatiques

(suivants de Belatsunat ou de Fe'ryal)

Menace : Sérieuse / Expérience : Confirmé / Rôle : Mineur

Attaque	4D	Contact	7
Action	3D	Spécialité	5D
Relances	0D	Réserve	0D
Réaction	3D		
Arme	dague, dommages 2 (T); ou glaive, dommages 3 (T) si préparés à l'action		
Armure	cuir, intégrale (2/1/3) si préparés à l'action, aucune dans le cas contraire		
Blessures	Légères (2) ○○	Graves (5) ○	Mortelles (8) ○

CARNET DE ROUTE DE L'ORACLE

VENIMEUSE CORRUPTION

Thème

Démasquer les dirigeants criminels de la cité babelite d'Issour, sauver la dernière des Amuzazels.

Synopsis

De passage à Issour, les PJ entendent parler de meurtres horribles, et des soupçons qui pèsent sur la possible implication du commandeur Nabonide, le maître de la ville. Il est en effet responsable de ces morts, avec sa sœur Belatsunat et les invités à leurs orgies au palais. Ces morts sont liées à la corruption de la sœur de Nabonide, une Élue dont l'esprit vacille face aux assauts de son dieu. Par ailleurs, des rumeurs évoquent l'arrestation à Issour d'une amuzazel de passage, Selomane. Dernière survivante de son ordre, elle est retenue au palais du commandeur.

Générique

A'illeya	Vieille asahaa, matriarche d'une famille bien renseignée, source d'informations.
Bardok	Chef de la Garde d'Issour, amant de Belatsunat, père d'Enlib (à son insu).
Belatsunat	Sœur cadette du commandeur Nabonide, Élue du dieu-serpent Setuh, responsable de l'évolution sanglante des orgies au palais.
Enlib	Fils de Belatsunat et victime de ses abus.
Fe'ryal	Prêtre du Soleil Noir, intransigeant et fanatique.
Gi'hen	Maître de la guilde des menuisiers d'Issour, pervers notoire, habitué des orgies au palais.
Nabonide	Commandeur d'Issour, pervers et dégénéré, organise des orgies dans son palais, responsable avec sa sœur de plusieurs meurtres perpétrés durant les orgies.
Nar'gin	Intendante du palais, dévote de Setuh, fidèle servante de Belatsunat.
Rabbail	Tisserand d'Issour réputé, potentiel mécène des PJ ou source de renseignements.
Selomane	Amuzazel détenue au palais de Nabonide.
Setuh	Dieu serpent des mythes babelites, hostile à l'humanité (cf. Livre de base de GODS, page XXX).

Première partie - Issour

Si les PJ sont de passage, ils peuvent être contactés par un entrepreneur local, **Rabbail**, qui s'inquiète de la situation. Ils peuvent également être à la recherche de l'amuzazel **Selomane** ou avoir entendu parler des morts causés par **Nabonide et sa sœur**. À noter: *la ville est en plein préparatifs pour le festival des festins.*

- Rencontrer **Rabbail** à l'auberge des Neuf Cimenterres.
- Accepter d'aider **Rabbail** à démasquer ou arrêter **Nabonide** et **Belatsunat**.
- Apprendre que **Selomane** est probablement encore en vie et retenue au palais.
- Conclure un accord (argent ou service) avec **Rabbail**.

Deuxième partie - En ville

En menant leurs recherches pour en savoir plus sur les évènements et l'implication du commandeur **Nabonide**, les Élus ont la possibilité de rencontrer plusieurs notables de la cité. Le prêtre du Soleil Noir, **Fe'ryal**, le maître de guilde **Gi'hen** (un habitué des orgies au palais), la vieille **A'ileyta** dont la famille peut obtenir bien des informations... tous ces contacts sont facultatifs. Il est également possible que les PJ en apprennent davantage sur l'organisation du palais du Commandeur et préparent leur incursion à l'intérieur.

- Apprendre des rumeurs sur Uruk (noter lesquelles).
- Apprendre des rumeurs sur les cadavres mutilés (noter lesquelles).
- Apprendre des rumeurs sur **Nabonide** (noter lesquelles).
- Apprendre d'autres rumeurs (noter lesquelles).
- Attaquer ou tuer le prêtre **Fe'ryal**.
- Interroger le maître de guilde **Gi'hen**.
- Tuer le maître de guilde **Gi'hen**.
- Entrer en contact avec **A'ileyta**.
- Acheter des informations à **A'ileyta** (préciser lesquelles).
- Intéresser **A'ileyta** en tant que possible sympathisante des rebelles d'Uruk.

Troisième partie - Le palais

Une fois que les PJ ont mis au point un plan, ils peuvent tenter d'entrer dans le palais, par la ruse ou la force. Selon le moment où ils décident d'agir, il se peut qu'ils interrompent une orgie sur la terrasse de l'édifice. De manière optionnelle, les PJ peuvent apprendre en affrontant **Belatsunat** sa nature d'Élue, et avoir un indice sur ce qui pourrait arriver lorsque les liens entre eux et leurs divinités respectives auront gagné en puissance. Il est également possible qu'ils découvrent, vraisemblablement trop tard, que **Belatsunat** a orchestré l'empoisonnement de plusieurs centaines de fêtards au cours du festival des festins.

- Parvenir à pénétrer dans le palais (noter par quel moyen).
- Rencontrer **Enlib**.
- Libérer **Selomane**.
- Libérer **Enlib**.
- Tuer **Belatsunat**.
- Tuer **Nabonide**.
- Tuer **Bardok**.
- Découvrir que **Belatsunat** est une élue.
- Vivre la scène optionnelle « L'éénigme de l'absolu ».
- Découvrir à travers la mort de **Belatsunat** le risque que leurs dieux font peser sur les Élus.
- Découvrir le rôle de **Belatsunat** dans la tragédie du festin (avant ou après l'évènement).
- Partir vers Uruk, avec ou sans **Selomane**, voire **Enlib** (préciser le cas échéant).
- Laisser **Selomane** partir seule vers Uruk, avec ou sans **Enlib**.
- Un ou plusieurs PJ s'unissent avec **Selomane** dans l'espoir d'obtenir des informations sur l'avenir. Définir lesquelles.

GODS EST UN JEU DE RÔLE DE DARK FANTASY PUBLIÉ PAR ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Directeur créatif
Bastien Lecouffe Deharme

Concepts originaux
Bastien Lecouffe Deharme
Julien Blondel

Directeur de publication
Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition
Fabien Marteau

Conception du background
Bastien Lecouffe Deharme

Conception du système TOTEM
Julien Blondel

Textes
Bastien Lecouffe Deharme, Fabien Marteau,
Aldo 'Pénombre' Pappacoda

Relecture
Olivier Larue

Illustration de couverture
Bastien Lecouffe Deharme

Illustrations intérieures
Bastien Lecouffe Deharme, Anastasia Balakchina,
Goodname Studio, Blake Rottinger, John Tedrick,
Sergey Vasnev, Yvan Villeneuve

Cartographie
Olivier Sanfilippo

Maquette et design
Matt Cram

Maquette française
Carine Savary, Stéphanie Lairet



GODS © 2021 Arkhane Asylum Publishing,
tous droits réservés.
www.arkhane-asylum.fr

TOTEM

TOTEM® System, Julien Blondel,
© Studio Agate, 2021
www.totem-system.com