ARKHANE ASYLUM

GODS

LE JEU DE RÔLE

LIVRE DE RÈGLES

moi fdghjjjj (Order #31880644)

GODS

LE JEU DE RÔLE

mailto:jp10de#5133371n

TABLE DES MATIÈRES

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Genèse	4
Introduction	20
Les Terres Sauvages	26
Cosmographie	32
Babel	40
Khalistan	56
Ool	68
Saeth	78
Tuuhle	88
L'Empire du Soleil Noir	100
La Horde	116
Tégée et la République de Thalos	128
Aon	140
Avhorae	150
Les Royaumes divisés	164
Vaelor	174
Valdheim	186
Lieux des Terres Sauvages	197
Anciens panthéons	205
Règles	260
Création de Groupe et des personnages	300
L'expérience	314
Les Instincts	324
Choisir son dieu	336
L'Élu, son dieu et l'Équilibre	345
Équipement, matériel et objets	355
Les Éclats	364
Les Faveurs	384
La magie rituelle	412
Bestiaire	432

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

BIENVENUE DANS LE MONDE DE GODS

Les dieux ont déserté les Terres Sauvages. Détruits, exilés, oubliés. Combattus par les Premiers Hommes assoiffés de liberté et de pouvoir. Alors vinrent la fin du Premier Âge et le début du Second. Alors vint le temps de l'oubli. Aujourd'hui, de nouvelles civilisations se déchirent parmi les ruines d'anciennes cités et de temples abandonnés, vestiges d'un temps de grandeur révolu.

Le Culte du Soleil Noir impose sa loi, répand la Sainte Parole de son Prophète et fait plier des empires entiers sous le poids de sa doctrine. À l'aube d'un nouvel Âge Sombre, hésitant encore entre la poursuite des glorieuses ambitions des hommes et la chute dans la barbarie, les personnages de GODS font trembler les fondations d'un brutal nouveau monde. Ce sont les héros d'une légende en train de s'écrire, porteurs d'étranges Éclats, réceptacles du pouvoir des dieux. Des Élus à la recherche de leur destinée : respectés par certains, méprisés par d'autres et surtout pourchassés dans toutes les Terres Sauvages par le Culte du Soleil Noir.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

QU'EST-CE QUE GODS ?

GODS est un jeu de rôle de *dark fantasy* créé par Bastien Lecouffe Deharme. GODS invite les joueurs à incarner des héros à la recherche de grandes aventures dans les Terres Sauvages, continent brutal et oublié des dieux.

Créé par des fans de *fantasy* épique et de *dark fantasy*, GODS offre de nombreuses expériences de jeu. Du simple scénario *one-shot* aux campagnes au long cours, l'Oracle et les joueurs y trouveront de quoi étancher leur soif d'aventure.

GODS est une ode aux auteurs fondateurs du genre, comme Robert E. Howard, Karl E. Wagner, Michael Moorcock ou encore Glen Cook. Le jeu se **veut** une expérience moderne résolument adulte et le système TOTEM © favorise l'immersion, la narration et le fun tout en incluant la bonne dose de réalisme et de simulation.

Qu'est-ce qu'on joue ?

Les dieux foulaient les Terres Sauvages, mais ils ont disparu et emporté avec eux l'âme du continent. Le Culte du Soleil Noir a su emplir ce silence soudain par les mots de son Prophète. Mais certains affirment qu'ils entendent les anciens dieux chuchoter à nouveau dans le vent et les flammes, dans le claquement d'un marteau qui tombe sur l'enclume. Et ceux qui le disent ne sont pas que des druides, des sorcières et des oracles… ce sont aussi des guerriers, des voleurs, de vieux capitaines, des gardiens de bibliothèques oubliées, des esclaves et des gladiateurs, des marins et des explorateurs, des aventuriers et des héros de toute sorte.

Les dieux ont besoin que les habitants des Terres Sauvages se souviennent d'eux… que ces gens chantent leur nom et croient en eux comme ils le faisaient autrefois. Les dieux choisissent leurs héros. Ils choisissent ceux qui, parmi les mortels, seront leur bouche et leurs mains. GODS invite les joueurs à incarner ces hommes et femmes d'exception, des Élus pouvant entendre la voix des anciens dieux. Les personnages, qui portent tous un Éclat, sont les agents du réveil des anciens dieux. Leurs actions permettront aux divinités disparues de regagner leur ancien pouvoir.

Les Élus entendent la voix des dieux et portent un Éclat, le symbole du lien qui les unit à leur divinité. Ce lien évolue et l'Éclat gagne en puissance. Ensemble, l'Élu et l'Éclat sont les messagers des dieux. Les Élus doivent faire face aux dangers des Terres Sauvages et combattre le Culte du Soleil Noir. Il est grand temps de graver à nouveau les noms des dieux oubliés : par le sang, le fer et le feu !

Les Éclats

Afin de communiquer avec leurs Élus, les anciens dieux projettent un fragment de leur esprit dans des objets faits de main d'homme, appelés les Éclats : des armes, des outils, des bijoux, ou n'importe quel type d'artefact. Ces objets, porteurs de faveurs divines, offrent aux Élus un symbole matériel de leur lien avec le divin : ce sont des catalyseurs, des emblèmes, une aide pour accomplir leur destin.

Les Éclats peuvent prendre la forme de n'importe quel objet manufacturé. Les dieux de la guerre s'incarnent dans des armes ; ceux de l'art dans des calames et de splendides bijoux ; ceux du voyage dans des bottes et des instruments de navigation, etc. Chaque personnage a rencontré ou rencontrera l'un de ces objets à un moment de son aventure.

Grâce à son Éclat, un Élu développe un lien avec son dieu. Il en reçoit à la fois du pouvoir et des bénédictions ; c'est avec cela qu'il forge sa propre destinée… et qu'il travaille à réveiller sa divinité. Dans le jeu, les Éclats évoluent et gagnent des pouvoirs qui dépendent des choix de leur Élu, de ses actions et de la force du lien qu'il entretient avec son dieu.

Les Terres Sauvages

Personne n'est encore revenu des gigantesques montagnes brumeuses du nord ni de la jungle humide et vénéneuse du sud. Entre ces deux régions et les mers tumultueuses s'étendent les Terres Sauvages, brutales et implacables.

Les Terres Sauvages forment un continent dangereux, baigné par la lumière de son soleil et de ses deux lunes-sœurs : Sinla, la lune d'argent, et Akhat, la mauvaise lune qui corrompt l'esprit.

Un continent où les humains bâtissent leurs empires sur les ruines de civilisations de géants oubliés. Ils construisent leurs cités sur les fondations d'un passé d'une tout autre trempe. Ils montent des murs d'enceinte pour se protéger des Terres Sauvages elles-mêmes.

Un monde abandonné des dieux

Les dieux sont silencieux, ils ne répondent plus aux prières. Certains affirment qu'ils ont quitté les Terres Sauvages.

Les guerriers Vaelkyr tentent d'attirer l'attention de Varna la Mère des Glaces, en renouant avec leurs traditions de feu et de sang… les Avhoraeens écoutent avec attention les prophéties des druides… le peuple de Sabaah regarde le saccage des statues et des idoles anciennes, remplacées par des représentations de l'Unique et de son Prophète…

Les hommes et les femmes se battent pour survivre, et les civilisations s'écroulent plus vite qu'elles ne naissent. Le Culte du Soleil Noir se répand comme une peste et prêche la parole de l'Unique.

Un monde à explorer

Les Terres Sauvages appellent à elles de nouveaux héros : des aventuriers assez courageux (ou fous ?) pour prendre la route et découvrir les sombres secrets abandonnés à la pourriture des anciennes ruines, les déserts inexplorés, les forêts profondes et les montagnes inaccessibles.

Les humains bâtissent des civilisations sur ce qu'il reste des ruines des Anciens Hommes, les fondations cyclopéennes de leurs anciens temples servent de base à de nouvelles constructions. Des blocs massifs de pierre sculptée, des arches vertigineuses, des tours tendues vers le ciel comme autant de témoins de cette grandeur passée. Des escaliers aux marches démesurées descendent jusqu'à des corridors poussiéreux, fermés d'une porte barrée d'acier et gravée de symboles ésotériques. Des châteaux engoncés entre les racines des montagnes, grouillant de corbeaux dont le silence soudain résonne comme une mise en garde. Des bibliothèques enfouies recelant des savoirs impies. Des tombes de héros exilés, enterrés avec leur acier et leurs secrets. Des chamans et des ermites, hésitant entre folie et sagesse. Des temples perdus dans les jungles et des autels consacrés à des dieux oubliés. Tels sont les mystères des Terres Sauvages.

Un monde brutal

La mort rôde partout dans les Terres Sauvages. Broyé entre les anneaux d'un python géant dans les mangroves de la jungle du sud. Empalé sur un champ de bataille par une lance anonyme. Sacrifié sur un autel de pierre dans l'espoir d'un avenir meilleur. Rongé peu à peu par les dents glacées du froid, perdu sur un iceberg à la dérive. Empoisonné par un ami. Jeté au-dessus des rambardes des jardins suspendus de Sabaah. Piétiné par les sabots d'une monture plus terrifiante encore que son cavalier. Dans ce monde violent, les hommes et les femmes laissent parler leurs instincts les plus primitifs : ceux qui parviennent à exister comptent parmi les plus chanceux. Les autres … les autres se contentent de survivre.

Le Culte du Soleil Noir

Le Culte du Soleil Noir se répand sur le monde comme une encre renversée. Ses prêtres fanatiques prêchent l'arrivée d'un nouveau Prophète, par le verbe ou l'épée. Pour eux, le soleil est l'Œil de l'Unique. Lorsque l'humanité sera enfin digne de la confiance de l'Unique, alors le Dieu fermera son œil, le soleil deviendra noir, et les hommes et les femmes retourneront à leur créateur dans l'abandon de « la Sainte Confiance et de l'Obscurité Primordiale. »

Le premier temple du Culte est situé sur le mont du Berceau, la montagne surplombant Lux, la capitale impériale. C'est de là que le Culte se répand sur l'Empire et par-delà ses frontières. Ses prêtres voyagent jusqu'aux confins des Terres Sauvages. Les Avhoraeens résistent encore à l'influence du Culte, mais les sombres pèlerins sont de plus en plus nombreux, qui n'hésitent plus à s'en prendre aux citoyens dans les rues des Royaumes divisés tous proches. Taerhonis, la reine de Sabaah, a juré allégeance à l'Unique et encourage son peuple à se convertir ; alors que dans le sud de Babel, dans l'ancienne cité d'Uruk, le commandeur Khep s'oppose de toute sa force à la doctrine du Culte.

Le Culte étend sa domination en infiltrant la politique et le pouvoir, par la finance et l'intimidation. Dans les campagnes, le Culte n'hésite pas à se montrer plus brutal encore. Il n'est plus rare de découvrir des cadavres empalés aux croisements des routes. Le Culte laisse ces corps pourrir afin de montrer ce qu'il advient lorsque l'on rejette la conversion. Chaque cadavre porte le symbole du Soleil Noir gravé ou brûlé dans la chair.

Le Culte considère que les Élus sont les pires ennemis du dieu Unique et, pour cela, il les traque sans relâche. Pour le Culte, toute forme de magie est une hérésie, y compris celle des Éclats, ainsi que n'importe quel individu montrant le moindre signe de curiosité pour les anciennes traditions.

L'ORACLE

GODS fait partie des jeux de rôle où les participants s'impliquent dans des histoires proposées par un meneur de jeu. Ici, il est appelé Oracle, pour évoquer une personnalité mythique de l'histoire des Terres Sauvages qui aurait prophétisé le retour des dieux, il y a mille ans.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LES TERRES SAUVAGES

Rares sont ceux qui ont quitté leur royaume d'origine pour braver la nature et en sont revenus sains et saufs.

Ainsi les Terres Sauvages ont-elles gagné leur nom.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LES TERRES SAUVAGES

Des terres gelées et montagneuses de Vaelor aux déserts de Babel, en passant par les jungles marécageuses de Tuuhle et les steppes parcourues par la Horde, les Terres Sauvages abritent une diversité impressionnante d'environnements et de dangers. Dans les cités, bien protégées des violences du monde, nombreux sont les cyniques qui déclarent que voyager dans les Terres Sauvages tient davantage du désir de mort que de la soif de découverte.

Voyager sans un minimum de précautions, un plan de route bien établi, une carte prenant en compte tous les lieux à éviter et les meilleurs trajets, un bon sens de l'orientation, du matériel adéquat et une poignée de mercenaires revient à signer son arrêt de mort à coup sûr.

On ne les appelle pas les Terres Sauvages sans raisons…

Le Nord

Dans le Nord, les Terres Sauvages rencontrent les infranchissables montagnes du col de l'Exil. Dans ces terres reculées se trouve Vaelor, la Terre de Glace. Ses habitants, fiers et irascibles, ont appris à survivre aux rigueurs du froid sous des fourrures et des armures de métal et d'os ; les imposants Vaelkyrs hantent les cauchemars de tout ce qui vit au sud.

À l'ouest de Vaelor, les montagnes s'enfoncent dans la mer, la neige disparaît et le sol se creuse de nombreux fjords. Dans les villes de Helvegen et Krigsgaard, les Valdhs ont monté toute une économie reposant sur l'agriculture, l'élevage et le commerce maritime, tout en se détournant des us et coutumes sanglants de leurs cousins nordiques.

Plus au sud se trouvent les Royaumes divisés et Avhorae. Avhorae est le premier pouvoir militaire et commercial de tous les territoires qui l'entourent. Avec ses châteaux et ses citadelles de pierre grise, ses vastes forêts où rôdent loups et corbeaux, Avhorae est une terre de légendes. Fermiers, soldats, nobles et marchands, voleurs et chevaliers, Avhorae est une société féodale et inflexible.

Les îles d'Aon sont battues par les flots de la furieuse mer d'Acier. Dans ces îles, les falaises et les côtes recèlent un précieux métal noir que seuls les Maîtres Forgerons savent travailler.

Le Sud

Le Sud s'étend du centre aride des Terres Sauvages jusqu'à la Mère, jungle impénétrable qui marque la frontière sud du continent. Le Siirh serpente au travers des déserts et des terres sèches, du nord au sud, et irrigue les villes et villages bâtis sur ses rives. Babel contrôle le commerce fluvial et constitue la première civilisation des terres du sud. La cité de Sabaah et sa reine légendaire règnent sur les étendues de sable et les oasis qui les parsèment. Les ziggourats montent jusqu'aux cieux et la décadence des fêtes dans les Jardins Suspendus, l'arrogance de tant de richesses ainsi que l'architecture excessive de Sabaah sont autant de raisons qui font venir les voyageurs des coins les plus reculés des Terres Sauvages.

À l'ouest de Babel, par-delà les rocs noirs et les sables brûlants du désert qui longe l'océan, se trouve le Khalistan, un

royaume composé de deux civilisations sœurs. L'une, Fakhar, maîtrise le commerce, maritime aussi bien que terrestre, et envoie ses caravanes jusqu'aux marchés de Sabaah. L'autre, Khashan, est tournée vers le savoir, l'astronomie et les mystères des Terres Sauvages. C'est dans le désert du Khashan qu'on trouve la Cité interdite.

Tuuhle, la jungle connue sous le nom de la Mère, se perd jusqu'à l'horizon sud des Terres Sauvages. De nombreuses tribus d'hommes et de femmes habitent cette terre inhospitalière aux arbres tentaculaires. Dans la mangrove infestée de crocodiles se dressent des huttes sur pilotis. Des oiseaux chamarrés se battent autour de plateformes construites à la cime des arbres. Des cavernes noires s'enfoncent entre les racines des baobabs. Les hommes et femmes de tribus tuuhls, gardiens de ce monde ancien et reclus, sortent très peu de leur forêt.

Les neuf cités de Ool, érigées sur le fleuve maudit qui se déverse dans la mer de l'Est, sont construites dans la pierre et le bois. Mais le bois, pour qui regarde attentivement, est copieusement troué par les vers. Ces cités attirent les exilés sans foi ni loi, ceux qui cherchent à disparaître, et tout individu aux intentions douteuses. Les maîtres, nécromanciens et sorciers masqués, dont les véritables noms sont gardés secrets, gouvernent les neuf cités.

La terre maudite de Saeth s'étend là où le Siirh se jette dans le golfe des Ombres et forme le delta de Zaron Teth. Ici s'élève Dhaar, la cité verticale dont les murs noirs percent la nuée, peuplée d'habitants blafards. Saeth est une société fataliste et ritualisée, basée sur les castes et l'esclavage, qui encourage le suicide et voit même dans ce geste un chemin vers l'élévation de l'âme.

L'Est

Les plaines dorées et fertiles de l'Est s'étendent autour de la mer Scintillante. C'est une terre ensoleillée faite pour l'agriculture et le commerce ; elle a vu naître la civilisation la plus puissante de l'histoire récente des Terres Sauvages : l'Empire du Soleil Noir. Les légions de l'Empire se répandent sur ces plaines, punissant par le feu tous ceux qui osent se dresser sur leur chemin. Au cœur de l'Empire se trouve Lux, la glorieuse capitale aux colonnes de marbre noir, abritant le premier temple du Culte.

La république de Thalos est une société construite en totale opposition à l'Empire et à ses valeurs. Elle soutient les disciplines humaines telles que l'art et la philosophie. Après ce schisme, seule la république a su garder sa flotte de haute mer, ou à fond plat, capable de naviguer très près des côtes.

La Horde ravage les hautes plaines. Au départ simple caravane de guerriers katai, la Horde est devenue une armée gigantesque et toujours en mouvement. Elle traverse les plaines sèches et accueille en son sein tous les mercenaires venus des quatre coins du continent pour la rejoindre. La Horde est encore plus violente, dangereuse et terrifiante que les pires légendes le laissent entendre. Ses guerriers marquent leur propre corps pour répandre la terreur dans les rangs ennemis, et ils le font à la perfection : scarifications, amputations, ou encore implants aigus perçant la peau.

Déplacements

Les Terres Sauvages sont immenses. La distance entre Sabaah et Lux à vol d'oiseau est d'environ 4 700 km. Il faut donc compter en moyenne une centaine de jours de marche à bonne allure, en admettant que le trajet se déroule sans encombre et que vous disposiez d'une condition physique parfaite. Une caravane de marchands mettra environ quatre-vingt-dix jours, les bêtes étant plus endurantes que les hommes à pied. Un messager entraîné et pouvant régulièrement changer de monture mettra une soixantaine de jours.

Ça semble beaucoup, mais souvenez-vous que les routes réellement praticables sont rares et qu'il n'est pas aisé de marcher ou de chevaucher dans le sable, la boue, la neige ou à travers des zones montagneuses et des forêts denses. Sans compter les nombreux « incidents de parcours ».

On ne peut guère compter que les routes de l'Empire et la Via Sacra (ancienne Via Imperatora) reliant Lux à Babel pour voyager dans des conditions optimales, d'autant qu'elles sont souvent surveillées par les troupes de l'Empire, ce qui évite de nombreux désagréments… sauf si vous êtes recherché, bien sûr.

De nombreux déplacements se font donc par voie d'eau (fleuves, mers). Ils ont l'avantage d'être beaucoup moins fatigants et si un équipage se relaie, vous pouvez avaler les 4 700 km en vingt à trente-cinq jours, selon que les vents vous sont ou non favorables (heureusement, des rameurs – rarement volontaires – permettent de compenser le désagrément de vents capricieux).

La faune et la flore

Les Terres Sauvages sont aussi grandioses que mortelles. Y survivre n'est pas à la portée de tout le monde et même si les cités offrent leur lot de violences, elles représentent un îlot de sécurité dans un monde dangereux.

Tous les chasseurs savent qu'il faut se déplacer en groupe et posséder une solide connaissance de son environnement. On ne s'improvise pas chasseur dès lors qu'on est un tant soit peu habile avec un arc ou une lance, la formation et l'entraînement nécessaires n'ont pas grand-chose à envier à ceux que reçoivent les meilleurs combattants. Ils incluent de nombreuses tactiques propres à chaque proie ou prédateur susceptible d'être rencontré.

Même le plus petit et insignifiant mammifère a évolué et appris à se défendre efficacement, conscient que sa vitesse seule et la fuite ne suffiront pas à assurer sa survie. D'instinct, ils savent qu'ils peuvent se réfugier sous ce buisson épineux dont la sève hautement toxique promet bien des tourments à celui qui s'y frotte, ou même trouver refuge derrière ce cerf broutant paisiblement, mais dont les bois sont étrangement acérés et régulièrement frottés contre le buisson susmentionné. D'autant que les cerfs sont extrêmement territoriaux… et hargneux.

Chaque pierre, chaque trou, chaque bosquet est susceptible d'abriter un prédateur dont la dangerosité n'a que peu de rapport avec la taille. Serpents, scorpions, araignées, insectes venimeux ou porteurs de quelque maladie sont autant de menaces potentiellement fatales.

Les grands prédateurs sont silencieux et beaucoup ont modifié leurs périodes d'activité, chassant de préférence à la faveur de la nuit, profitant de leur vue qui s'est lentement habituée à l'obscurité. Leur instinct guide moins systématiquement leurs choix et leurs réactions. Ils sont capables de s'adapter et ne redoutent plus les feux dont les hommes se servent pour les maintenir à distance durant la nuit. Au contraire, cette chaude lueur perçant l'obscurité, le doux parfum des rations partagées autour du feu sont une promesse de festin et il n'est pas rare que plusieurs prédateurs, y compris d'espèces différentes, mettent en commun leurs forces pour se repaître de chair humaine. Si vous montez le camp, choisissez une zone dégagée, ne dormez que d'un œil, conservez une arme à portée de main et évitez de trop vous éloigner si vous devez satisfaire un besoin pressant.

Bien sûr, la flore n'est pas en reste…

S'il est assez aisé, et prudent, de ne pas se jeter tête la première dans un buisson épineux, beaucoup de plantes et de fleurs réservent de désagréables surprises sans même qu'on ait à les toucher.

Le pollen de certaines fleurs peut irriter violemment les voies respiratoires, lesquelles réagiront en produisant un mucus qui finira par emplir les poumons de la victime avant de la noyer. D'autres types de pollens peuvent influencer l'humeur et rendre ceux qui les respirent irritables ou, au contraire, apathiques et aisément manipulables. Il existe également des pollens aux propriétés psychotropes qui peuvent produire dans les esprits des illusions visuelles ou auditives, des crises de paranoïa aiguës ou plonger ceux qui les respirent dans un état euphorique qui leur fera perdre toute conscience du danger.

Si nombre de plantes sont également toxiques par simple contact, d'autres attirent des insectes dangereux avec leurs couleurs et leurs sucs enivrants. Ces gardiens au long dard empoisonné feront pour elle d'excellents défenseurs.

Les vestiges du Premier Âge

Rares sont les personnes s'aventurant loin des cités, en dehors des chemins balisés et des routes commerciales

UNE AFFAIRE DE COMPÉTENCES

Les compétences Voyage et Lunes sont indispensables à tout voyageur tenant un minimum à sa vie. Trouver le bon endroit pour monter le camp (voir La faune et flore, plus haut), connaître les lieux à éviter et ceux dans lesquels on peut s'abriter, repérer des points d'eau potable et savoir lire une carte relèvent de notions élémentaires. De même, savoir s'orienter et prévoir les changements climatiques (Lunes) peut éviter bien des contretemps et désagréments.

Il n'est pas rare de devoir voyager durant une dizaine de jours, voire davantage, avant de tomber sur une cité ou même un village digne de ce nom. Savoir économiser ses ressources et ses forces est donc indispensable, et ce n'est pas parce que l'on passe sa journée à cheval que la fatigue ne se fait pas sentir. Celle-ci affecte la réserve d'Effort et réduit (quand elle ne l'empêche pas tout à fait) la récupération de dés de Réserves lors des courts repos en conditions inconfortables. Même les repas pourraient ne pas rendre de dés de réserve s'ils consistent à manger toujours les mêmes rations de voyage durant des semaines. Sachez varier les menus et ne sous-estimez pas l'importance d'un couchage confortable.

UNE AFFAIRE DE COMPÉTENCES (SUITE)

Les compétences Faune, Flore et Territoire ne s'avèrent pas simplement utiles. Elles demeurent vitales pour se déplacer dans les Terres Sauvages dès lors que l'on s'éloigne des grandes routes et voies commerciales.

Oracle, si un Groupe venait à s'aventurer en milieu sauvage sans posséder quelques solides bases dans ces compétences (au moins au niveau Confirmé), n'hésitez pas à multiplier les mésaventures face à cette nature farouche. De tels personnages n'ont pratiquement aucune conscience des dangers qui pèsent sur eux à chaque pas ; au contraire des personnages formés et instruits en la matière pourront facilement et instinctivement éviter la plupart des dangers.

empruntées par les nombreux marchands parcourant les Terres Sauvages. Pourtant, le monde regorge de mystères et ne dit-on pas que la fortune sourit aux audacieux ?

Sanctuaires oubliés, tombeaux des anciens dieux, cités semblant plus ancienne que les premiers Hommes, perdus sous les sables du désert, s'enfonçant au plus profond d'une montagne, dissimulée en haut d'un pic inaccessible ou au cœur d'une jungle vertigineuse, engloutis par une soudaine montée des eaux aux temps les plus reculés… Autant de lieux regorgeant de secrets et de trésors : des objets forgés par les dieux, d'autres conçus par une race qui semble avoir précédé les Hommes et avoir disparu depuis bien longtemps, des rituels parfois légendaires datant d'une époque où la magie puisait plus aisément dans les Essences, et des vérités que les dieux eux-mêmes ont tenté de faire disparaître.

Tous ces lieux sont situés dans des contrées dangereuses et souvent gardés par des créatures extraordinaires poursuivant leur veille depuis des millénaires, obéissant à des maîtres dont les os se sont depuis longtemps mêlés à la poussière.

Les Élus peuvent toutefois se frayer un chemin là où le commun des mortels connaîtrait sans nul doute une mort aussi certaine que violente. Le Culte du Soleil Noir recherche également ces endroits, mais seulement dans le but d'en faire disparaître les dernières traces impies en les plongeant à tout jamais dans le néant.

Si le Culte semble redouter l'existence de tels lieux, c'est bien qu'il doit s'y trouver quelque chose d'intéressant, non ? Et si ce quelque chose pouvait nuire au Culte et à l'Empire, cela vaudrait sans doute la peine de mettre la main dessus avant les hommes en noir…

Les cités

Les Terres Sauvages regorgent de cités immenses dont les murailles rivalisent en hauteur et en épaisseur. Qu'il s'agisse de se protéger des prédateurs, des tempêtes du désert, de la Horde ou des légions de l'Empire, une bonne enceinte est un élément indispensable à la survie d'une cité.

Une importante population se masse à l'intérieur. Dans les quartiers les plus modestes, les bâtiments se chevauchent parfois, réduisant les rues à un étroit goulet, et de nouveaux étages finissent toujours par faire leur apparition. À défaut de pouvoir s'étendre hors les murs, la cité s'élève vers les cieux.

Dans les quartiers huppés, les rues sont plus larges et les grandes demeures qui pourraient accueillir un quartier entier n'abritent souvent que quelques dizaines de personnes, serviteurs inclus. En outre, ces quartiers sont couramment végétalisés, offrant des espaces et une vue agréables ; ils sont aussi toujours gardés afin d'éviter les déambulations des classes sociales inférieures dont la vue est des plus désagréables aux nantis.

Toutes les cités possèdent au moins une place dégagée où se tient son marché. Généralement située non loin du centre, c'est le cœur d'activité de la cité et c'est aussi le lieu où se déroulent les spectacles publics, ce qui inclut les humiliations, supplices et exécutions, souvent prisés et auxquels on assiste en famille. C'est à proximité de ces quartiers que sont construites les arènes impériales.

Rares sont les cités datant du Premier Âge. La plupart ont été fondées plus tardivement, bien qu'elles puissent s'élever sur les ruines d'anciennes cités mythiques dont les pierres ont fourni une matière première aisément accessible. Parfois, les habitants ne sont même pas conscients de vivre au-dessus d'une ancienne ville, enfouie à la suite de l'une des nombreuses catastrophes du Premier Âge : guerres de l'époque mythique contre des géants, dieux courroucés de n'avoir pas été vénérés comme il se devait, cataclysmes et massacres de grande ampleur. On s'est installé là, car le lieu était simplement parfait, idéalement situé en bordure d'un large cours d'eau essentiel à la vie, aux cultures et à la navigation fluviale.

Mais dans les Terres Sauvages, le temps semble effacer bien vite les souvenirs du Premier Âge et seuls demeurent les mythes et légendes parmi lesquels il est bien difficile de trouver une quelconque véracité historique. La Nuit du Soleil Noir n'a pas jeté son voile d'oubli que sur les dieux, mais également sur la mémoire des hommes et leurs écrits. À moins que quelques secrets ne se cachent dans ces tombeaux reculés et les ruines de ces antiques cités troglodytes…

UNE AFFAIRE DE COMPÉTENCES (FIN)

Les compétences Cité et Civilisations sont d'une aide précieuse lorsqu'on arrive pour la première fois dans une région à forte population rurale ou une ville inconnue. Connaître les différentes coutumes et principales lois locales permet d'éviter bien des situations délicates. De nombreuses cités exigent également un droit d'entrée pour qui n'en est pas issu ; le montant en est très arbitraire et ne pourra être négocié que par quelqu'un connaissant un minimum la ville en question et les usages en matière de légalité. Ce n'est pas la seule chose qu'il faille savoir. Par exemple, arriver lourdement armé et armuré est rarement bien vu, aussi est-il plus prudent de ranger son équipement martial avant d'envisager de passer les portes d'une ville. Certaines régions et cités interdisent le port de symboles considérés comme insultant (essayez de pénétrer en Avhorae en exhibant le symbole du Soleil Noir et vous comprendrez), il en est de même pour certaines couleurs dont on limite le port, comme au sein de l'Empire où les vêtements noirs sont réservés aux membres du Culte, à ses serviteurs, à l'Empereur et à certaines grandes familles.

Les villages

Éparpillés un peu partout, ces îlots de civilisation ne bénéficient pas des mêmes protections que les bastions urbains retranchés derrière leurs hautes murailles. Mais si les matières premières sont accessibles, un village tentera de se barricader derrière une enceinte, souvent faite de bois si un tel matériau est disponible en quantité suffisante à proximité. De nombreux villages, souvent les plus importants, surgissent de terre à proximité des cités dans lesquelles les villageois peuvent se retrancher en cas de menace. Nul n'est assez fou pour résider en dehors du village, même si des fermes accueillent des bêtes non loin et servent à entreposer le grain.

La population des villages est constituée en majorité d'éleveurs, de cultivateurs et de chasseurs, ces derniers faisant également office de gardes, voire de soldats si le besoin s'en fait sentir. Quelques artisans tirent également leur épingle du jeu tant qu'ils fournissent du matériel utile à tout un chacun. Aucun villageois n'a besoin d'œuvre d'art, de beaux vêtements, de bijoux ou d'armure.

Vous ne trouverez pas d'auberge dans un village, ou très rarement. Néanmoins, certains habitants, malgré leur méfiance vis-à-vis des étrangers, peuvent accepter d'offrir l'hospitalité aux voyageurs en échange de quelques pièces afin d'améliorer leur ordinaire.

LA COMMUNICATION

Il existe de nombreuses langues et dialectes parmi les peuples des Terres Sauvages. Heureusement, le babelite est largement pratiqué – ne serait-ce que sommairement – pour deux raisons principales :

• L'ancienne langue de Babel n'est peut-être pas la première parlée par l'humanité, mais c'est la première à avoir développé l'écriture. Elle a certes évolué au cours des millénaires, mais elle s'est aussi largement répandue, influençant de nombreux autres alphabets et langues.

• Le babelite est également la langue du commerce. L'ancienneté, la puissance et la place centrale de Babel au sein des Terres Sauvages en font un centre commercial incontournable. Un marchand digne de ce nom parle couramment le babelite. En outre, l'arithmétique moderne est née à Babel et c'est ce système qui est globalement utilisé par les marchands des Terres Sauvages.

Bien sûr, vous tomberez rarement sur quelqu'un pratiquant le babelite au fin fond des jungles de Tuuhle ou dans les zones reculées de nombreuses régions où les dialectes locaux ont la part belle.

Une langue parlée fréquemment le sera par environ la moitié de la population, une langue assez fréquente le sera par un quart de la population, une langue rare par un dixième de la population et une langue très rare par un centième de la population. La plupart n'en maîtriseront cependant que les bases.

Les langues des Terres Sauvages

Voici, par peuple, les langues parlées :

Aon : aonien ; avhoraeen ancien (fréquent), valdh (fréquent), avhoraeen (assez fréquent), babelite (assez fréquent)

Avhorae : avhoraeen ; avhoraeen ancien* (fréquent), babelite (assez fréquent), valdh (assez fréquent), vaelkyr (rare), imperi (rare)

Babel : babelite ; khalistani (fréquent), imperi (assez fréquent, récent), saethi (rare)

Empire du Soleil Noir : imperi ; babelite (assez fréquent), tégéen (rare), avhoraeen (très rare), avhoraeen ancien (très rare), viri** (très rare, interdit)

Fakhar : khalistani ; babelite (fréquent), avhoraeen ancien (rare), aonien (très rare), avhoraeen (très rare)

Horde : katai ; babelite (assez fréquent), de nombreuses autres langues, la Horde étant constituée de nombreux mercenaires issus de différents peuples des Terres Sauvages

Khashan : khalistani ; babelite (fréquent), saethi (rare)

Ool : ooli ; tuuhli (assez fréquent), babelite (rare), katai (très rare)

Royaumes divisés : avhoraeen ancien ; avhoraeen (fréquent), babelite (assez fréquent), aonien (rare), imperi (rare), valdh (rare), khalistani (très rare)

Saeth : saethi ; babelite (assez fréquent), khalistani (rare)

Tégée et Thalos : tégéen ; viri (fréquent en Thalos, rare en Tégée), babelite (assez fréquent), imperi (assez fréquent), katai (rare)

Tuuhle : tuuhli ; ooli (rare), babelite (très rare)

Vaelor : vaelkyr ; avhoraeen (rare), valdh (rare), babelite (très rare), imperi (très rare)

Valdheim : valdh ; avhoraeen (assez fréquent), aonien (rare), babelite (rare), vaelkyr (rare)

* L'avhoraeen ancien est la langue parlée par Avhorae et les Royaumes divisés dans les temps plus anciens. Si la langue d'Avhorae a évolué, les Royaumes divisés parlent toujours l'ancien dialecte. Les deux langues restent très proches et il est possible de communiquer, bien que maladroitement, en usant de l'une avec quelqu'un parlant l'autre.

** Le viri est la langue ancienne de l'Empire, interdite après la chute de la République et remplacée par son évolution, l'imperi. Tout comme avec l'avhoraeen ancien et « moderne », il est possible de communiquer d'une langue à l'autre.

COSMOGRAPHIE
CALENDRIERS, ASTROLOGIE ET OBJETS CÉLESTES REMARQUABLES

Le Soleil, les lunes Sinla et Akhat, les neuf constellations principales. Tous ces objets célestes revêtent une grande importance dans le monde de GODS, depuis l'influence supposée des signes astrologiques sur les humains, jusqu'aux calendriers en usage dans les Terres Sauvages.

Le Soleil

Le monde où s'étendent les Terres Sauvages est une sphère en orbite autour d'un unique soleil. On pense qu'il décrit une course relativement excentrique. Il en résulte qu'une fois par an le monde se rapproche dangereusement du soleil, à la limite de sa zone habitable. Les saisons sont par conséquent fortement marquées par ce rendez-vous annuel avec l'astre brûlant.

L'été de feu dure un mois (le Temps du Tourbillon) et les Terres Sauvages sont à ce moment de l'année susceptibles de subir d'autres perturbations : fortes marées, cyclones, parfois tremblements de terre. Ces phénomènes sont encore amplifiés au moment des pleines lunes et des nouvelles lunes. Lors de ce court été, le Soleil apparaît sensiblement plus brillant et massif dans le ciel qu'il ne l'est l'hiver.

Il est à noter que les différences de températures sont considérables entre le jour et la nuit, ainsi qu'entre les zones polaires et équatoriales.

Le ciel étoilé

Les astronomes ont cartographié dans le ciel neuf constellations principales, chacune composée de dizaines d'étoiles.

On appelle «Maisons» les constellations remarquables qui se trouvent sur la course du Soleil, de Sinla et d'Akhat. Le passage du Soleil dans les Maisons rythme le calendrier solaire. Elles sont au nombre de neuf : le Loup, l'Enfant, l'Arbre, le Sceptre, le Tourbillon, le Vautour, le Navire, le Glaive et le Chat.

Sinla, la lune d'argent

Sinla, disque gris-blanc poli et réfléchissant, piqué çà et là de cratères, de cirques et de «mers», montre toujours aux Terres Sauvages le même visage.

Sinla décrit une révolution complète autour du monde en treize jours et treize nuits ; elle connaît donc treize phases qui sont la base du calendrier lunaire qui était en usage lors du Premier Âge.

Son diamètre apparent est plus ou moins identique à celui du Soleil (sauf pendant «l'été de feu»).

Les cosmographes khashani savent très bien prédire les spectaculaires éclipses de lunes et de Soleil, bien que la précision de leurs prédictions se soit quelque peu amoindrie depuis que la course d'Akhat est devenue erratique.

Akhat, la mauvaise lune

Quand elle est bien visible, Akhat est un «astre» sombre aux dessins changeants, traînées mouvantes s'apparentant à une perpétuelle tempête nuageuse ou encore à un océan en furie silencieuse.

Elle est également appelée mauvaise lune par opposition à Sinla, car les populations la considèrent comme la sœur maléfique de celle-ci.

Les cosmographes tentent avec plus ou moins de succès de décrire son complexe mouvement apparent (ne serait-ce que pour mieux prédire les lunes sombres et les lunes funestes), mais la plupart des savants savent qu'Akhat est en réalité et à l'instar du monde, une planète orbitant autour du Soleil. Le reste n'est que conjectures : certains pensent qu'Akhat est tantôt plus proche, tantôt plus éloignée du Soleil que le monde, du fait de l'orbite excentrique de celui-ci (il se peut d'ailleurs qu'Akhat ait elle aussi une orbite excentrique, ce qui pourrait expliquer son caractère imprévisible, surtout ces derniers temps).

Au plus long de l'année, Akhat n'est en apparence qu'une planète «mobile» comme il en existe d'autres. Puis elle gagne en intensité et en taille au fil des semaines, au point de devenir un disque discernable, avant de décroître à nouveau.

Au plus près, c'est la *Rencontre*, dont il existe deux types :

- Lors des *lunes sombres*, Akhat garde ses distances avec le Monde. Elle est visible, mais ne sera qu'une lune noire, plus sombre et moins imposante que Sinla.
- Lors des plus rares *lunes funestes*, celles que craignent les hommes, Akhat devient un immense disque, plus grand encore que Sinla, si grand qu'il dissimule une partie du ciel étoilé. Par nuit claire, ses courants sont d'une grande clarté et font miroiter de sombres reflets aqueux. Proche de l'horizon le soir, le matin ou en journée, elle tend à se fondre dans le ciel des Terres Sauvages, mais les contours de son vaste croissant subsistent.

La lune funeste est redoutée, car à chacun de ses retours pèse la crainte de cataclysmes similaires à ceux de l'été de feu : marées et tempêtes. À cela s'ajoutent parfois des pluies d'étoiles filantes et de roches de feu. Telle fut la mystérieuse pierre noire qui détruisit le dôme du grand temple de Sabaah en l'an 40 du règne de la reine Sarazzar II. Lors des lunes funestes, le sommeil des hommes et des créatures des Terres Sauvages se fait moins paisible, les esprits s'enfièvrent. La faune semble se terrer et les prédateurs nocturnes sont plus discrets que jamais, craignant quelque invisible menace.

Par-dessus tout, les hommes redoutent le retour du Soleil Noir qui marqua en son temps la disparition de l'astre derrière le disque enténébré de la lune funeste, et ce terrifiant moment de l'histoire où les anciens dieux sombrèrent dans l'oubli.

LES TEMPS DES TERRES SAUVAGES

Le Monde décrit sa révolution en 351 jours. C'est la durée d'une année sur les Terres Sauvages. Les hommes ont divisé la journée en vingt-quatre heures, douze *heures ascendantes* (de minuit à midi) et douze *heures descendantes* (de midi à minuit).

Le calendrier solaire

Une année est divisée en neuf Temps correspondant au passage du Soleil dans une Maison.

Un Temps comportant trente-neuf jours, il est divisé en trois semaines de treize jours. La première semaine d'un Temps est celle de l'Eau, la seconde du Feu, la troisième du Sang.

Ainsi, une journée est définie par sa place dans la semaine (du 1er au 13e jour), puis par le Temps auquel elle appartient, et enfin par le nom de la semaine (Eau, Feu ou Sang). Ce calendrier, issu de Babel, le cœur des Terres Sauvages, est en vigueur dans toutes les contrées.

Exemple : le quatrième jour du Sceptre de Sang (147e jour de l'année) de l'An 10 du règne de Taerhonis.

En Babel, il est possible de se reporter à l'année du règne du monarque en place sur le trône de Sabaah, bien que la plupart des peuples des Terres Sauvages aient comme référence la Nuit du Soleil Noir, événement faisant office de « point zéro ». Nous sommes actuellement en l'An 927 DA (du Deuxième Âge) ou en l'An 777 CI (du Calendrier Impérial de l'Empire du Soleil Noir, année où la République de Lux fut renversée pour devenir un Empire).

On suppose qu'une naissance sous une Maison affecte la personnalité future et le destin d'un enfant. Bien que personne n'en ait vraiment la preuve, de nombreuses personnes (surtout au Khalistan et plus particulièrement au Khashan) affichent leur signe astrologique au travers de la couleur de leurs vêtements ou de bijoux puisqu'on assimile une Essence, un métal ou un minéral et une couleur à chaque signe :

Le cycle lunaire

Sinla décrivant une révolution en treize jours, un cycle lunaire s'étale précisément sur une semaine du calendrier solaire. Ainsi, chaque premier jour de la semaine du calendrier solaire est marqué en alternance par une pleine lune ou une nouvelle lune.

Exemple : si la pleine lune a lieu dans la nuit précédant le premier jour du Vautour de Sang, le premier jour du Navire d'Eau sera une nouvelle lune.

Une année solaire comprenant vingt-sept semaines, le cycle s'inverse d'une année à l'autre.

Exemple : si la nouvelle lune amène le Loup d'Eau, le Loup d'Eau de l'année suivante coïncidera avec une pleine lune, etc.

Le mouvement d'Akhat étant proprement imprévisible depuis environ vingt-cinq ans, nul ne peut désormais en prévoir le cycle, et les anciens calendriers basés sur son mouvement ne sont plus d'aucune utilité.

LES MAISONS ET LES TEMPS

Signe	Essence	Métal ou minéral	Couleur
Le Loup	Bête	Malachite	Vert
L'Enfant	Humain	Bronze	Rouge
L'Arbre	Terre	Ambre	Marron
Le Sceptre	Soleil	Or	Jaune
Le Tourbillon	Air	Topaze	Blanc

Signe	Essence	Métal ou minéral	Couleur
Le Vautour	Feu	Cuivre	Orange
Le Navire	Eau	Lapis-Lazuli	Bleu
Le Glaive	Mort	Fer	Noir
Le Chat	Lunes	Argent	Gris

LE LOUP

Le Loup est le Temps qui marque le commencement de l'année. Les arbres sont nus, la vie animale ménage encore ses forces et les régions au nord d'Avhorae sont couvertes de neige et de glace. Le royaume de Babel devient presque supportable aux gens du Nord et c'est le moment idéal pour une traversée du désert des Soupirs.

Astrologie : les gens nés sous le signe du Loup sont persévérants, prudents et solidaires, ce sont des idéalistes fidèles à leurs amis. Ils ressentent également un lien profond avec la nature, ce qui a tendance à orienter le choix de leur profession.

Fêtes associées :
En Babel, la fête du Renouveau se tient lors de la veille du premier jour du Loup d'Eau. Cette ancienne tradition perdure quoique le Culte du Soleil Noir soit depuis devenu religion officielle du royaume. À cette occasion, il est de coutume de faire don au Siirh, le fleuve sacré, d'un peu de son sang, un acte considéré comme impie par le Culte qui fait pression sur la reine Taerhonis afin qu'elle mette fin à cette tradition. Mais les coutumes sont tenaces.

La même nuit, en Valdheim, se tient la nuit de l'Homme Noir, personnage mythique supposé dévorer les femmes trop chastes et les enfants trop sages dans leur sommeil. Certains y voient la persistance d'une ancienne légende concernant un dieu impie qui aurait semé le chaos lors du Premier Âge avant d'être vaincu par l'ancien dieu Aeggen.

À Sabaah, en Babel, le cinquième jour du Loup de Feu marquait la Gloire de la grande prêtresse. Parfumée, couverte de fleurs, elle était, pour une seule journée, honorée par le peuple entier, hommage vivant à l'ancienne déesse Nashee. Mais cette fête n'est plus depuis qu'une ancienne reine babelite l'a jugée inappropriée, tout comme la fête marquant le premier jour du Tourbillon de Sang.

L'ENFANT

La vie animale et végétale réapparaît, les hibernants se réveillent, les neiges fondent et la température se radoucit. La fonte des neiges fait grossir les eaux du Siirh qui vient inonder ses rives, fertilisant les terres et préparant le Temps de l'Arbre.

Astrologie : ceux qui naissent sous le signe de l'Enfant sont souvent sensibles, doués d'une formidable imagination et d'une grande créativité. Ils sont à l'aise en société, bien qu'ils accordent difficilement leur confiance et puissent aisément douter d'eux-mêmes.

Fêtes associées :

Valdheim célèbre les treize jours d'Ostala pendant l'Enfant de Feu. C'est un Temps dédié aux festins et aux beuveries.

En Babel, les jeunes hommes et femmes se jettent nus dans les eaux du Siirh pour se purifier et recevoir le sacrement de l'Enfant durant le premier jour de l'Enfant d'Eau.

Dans l'Empire du Soleil Noir, au cinquième jour de l'Enfant de Sang, c'est le Sacrifice virginal. Une jeune enfant issue de l'une des dix grandes familles est sacrifiée au Vox Aedes sous l'Œil de l'Unique.

L'ARBRE

Les Terres Sauvages ont repris leurs couleurs ; c'est le Temps des fleurs, du pollen, des chaleurs et des amours. C'est le mois des amours et nombre d'enfants naîtront entre Chat et Loup.

Astrologie : le signe de l'Arbre est souvent synonyme de courage, mais également d'impulsivité et d'autorité. Ceux qui naissent sous ce signe possèdent généralement une grande indépendance et sont mus par un profond désir de liberté.

Fêtes associées :
Vêtus de blanc, les Avhoraeens célèbrent les Danses banches le premier jour de l'Arbre d'Eau, un Temps particulièrement propice aux mariages. Les Orgies blanches ont lieu la nuit suivante et célèbrent l'amour et la fertilité au cours de grands banquets, un camouflet adressé à leurs ennemis infertiles de Vaelor. Depuis l'avènement de Sevire, les Orgies blanches sont cependant nettement moins « libertines » qu'auparavant, bien que certains sacrifient toujours à la… tradition.

Au cinquième jour de l'Arbre de Feu, l'Empire du Soleil Noir célèbre la Procession noire en hommage au Prophète et aux fleurs noires plantées en son honneur : les Siides. C'est également la période la plus faste pour les mariages.

Le cinquième jour de l'Arbre de Sang, Babel ouvre les portes du palais lors des festins de Sabaah qui accueillent une grande partie de la population pour un banquet exceptionnel.

En Aon, les mariages collectifs sont quotidiens et voués aux meilleurs auspices.

LE SCEPTRE

L'air s'assèche, la chaleur devient moins supportable. Les déserts sont déjà impraticables. La faune migratoire de Babel se met en route pour des régions plus clémentes ; le monde se prépare au Tourbillon.

Astrologie : ceux qui sont nés sous le signe du Sceptre sont appliqués, réfléchis et privilégient les contacts humains, ils ont cependant tendance à profiter un peu trop des plaisirs de la vie et à se laisser facilement aller à l'oisiveté.

Fêtes associées :
Durant la semaine du Sceptre de Feu, les gens du pays d'Aon dansent sur les plages à la nuit venue, faisant de grandes rondes autour de géants de paille enflammés en l'honneur de la Trinité. Il est de bon ton d'enfermer préalablement les auteurs des actes criminels les plus graves (conservés pour l'occasion) à l'intérieur desdits géants.

Babel (principalement Sabaah) célèbre l'accession au trône de Taerhonis durant la semaine du Sceptre d'Eau. À cette occasion, les enfants qui ont fêté leurs quinze ans sont réunis au palais de Sabaah où la reine Taerhonis leur accorde sa bénédiction et leur offre un repas somptueux ainsi qu'un sabiirh (une pièce d'or).

LE TOURBILLON

Le Tourbillon c'est le Temps de l'été de feu. Le Soleil paraît aussi énorme qu'implacable et les régions équatoriales des Terres Sauvages sont plongées dans une chaleur étouffante. C'est aussi le Temps des grandes marées, des typhons et des tremblements de terre. Seuls les inconscients s'aventurent sur la mer durant le Temps du Tourbillon.

Astrologie : les gens nés sous le signe du Tourbillon sont tenaces, éloquents et savent s'adapter à toute circonstance, mais ils sont souvent dévorés par l'ambition et possèdent un orgueil que d'aucuns qualifieraient de démesuré.

Fêtes associées :
Saeth s'adonne aux grandes tueries lors du Tourbillon de Feu. Les esclaves qui ne se montrent plus à la hauteur de leurs tâches sont égorgés en l'honneur du volcan-dieu Ignyd-dum.

Durant le treizième jour du Tourbillon de Feu, les peuples d'Avhorae se vautrent dans l'étrange et décadente parade des Fous, suivie de la nuit des Fous où l'alcool coule à flots. Avant l'avènement de Sevire, tout était permis et c'était l'occasion de régler ses comptes avec son pire ennemi, sa famille ou son voisin, visage masqué et cœur en joie. L'impératrice d'Avhorae a mis fin à ces tueries. Cette coutume est cependant toujours répandue dans certains lieux des Royaumes divisés.

À Babel, dans les temps anciens et au premier jour du Tourbillon de Sang, une nouvelle grande prêtresse était annoncée par la monarque en place, pendant que la grande prêtresse précédente entrait dans le monde spirituel à l'occasion de sa décapitation publique sur la Grand-Place.

LE VAUTOUR

La chaleur reflue et le monde semble s'apaiser pendant que les charognards festoient. C'est le Temps où la mort et la vie paraissent œuvrer en harmonie. C'est aussi le Temps où l'on pleure les morts et où l'on reconstruit ce que le Tourbillon a détruit avant que la saison froide n'arrive.

Astrologie : le signe du Vautour inspire des caractères passionnés, attentifs et coriaces. Mais ceux qui naissent sous ses auspices sont aussi esclaves de pulsions qui peuvent s'avérer destructrices. Ils ressentent le besoin d'être admirés et peuvent être influencés par quiconque saura leur susurrer les bons mots à l'oreille.

Fêtes associées :
En Avhorae, durant le Vautour de Feu, c'est le Temps des Ariades, dédiées aux sports et aux jeux. Alors que le peuple se livre à diverses épreuves, les chevaliers joutent afin d'acquérir gloire et statut, les meilleurs d'entre eux ont l'occasion de briller lors du dernier jour du Vautour de Sang à l'occasion du grand tournoi qui se tient à Altaron.

LE NAVIRE

Les arbres se dénudent et le climat se rafraîchit. Les déserts deviennent à nouveau praticables pour ceux qui n'en sont pas familiers. C'est également la meilleure période de l'année pour la pêche maritime et les marchés des littoraux regorgent de poissons dont certains ne sont disponibles qu'à cette époque.

Astrologie : ceux qui sont nés sous ce signe sont taillés pour le voyage. Indépendants et incapables de rester en place, l'impatience compte parmi leurs plus grands défauts. Il en résulte une certaine tendance à opter pour des solutions extrêmes, bien que rapides et efficaces.

Fêtes associées :
Au premier jour du Navire d'Eau, en Aon, c'est le Jour des morts. Alors que la mer est calme, le peuple communie avec les esprits des morts censés reposer dans la mer. Pour ce faire, de nombreuses gens d'Aon empruntent de petites embarcations à fond plat pour jeter objets et lettres à la mer. Par ce geste, ils montrent à leurs défunts qu'ils pensent toujours à eux.

LE GLAIVE

Dans de nombreuses régions des Terres Sauvages, le monde semble ralentir et la neige s'installe, c'est le début de la saison froide et des grandes chasses qui permettront de faire des réserves de viande pour l'hiver.

Astrologie : les enfants du Glaive sont patients, prudents, lucides et persévérants. Ils peuvent cependant s'avérer austères, insensibles et complètement hermétiques aux idées d'autrui tant ils se bornent à leur propre logique.

Fêtes associées :
Depuis quelques années a lieu la Gloire de Sevire en Avhorae, commémorant l'accession au trône de l'impératrice, le quatrième jour du Glaive de Sang.

Toujours en Avhorae, au dernier jour du Temps du Glaive, c'est l'absolution. L'impératrice pardonne son peuple et il est de coutume de brûler des effigies représentant les Sept Sacrilèges afin de se repentir des péchés qu'elles illustrent.

Durant la semaine du Glaive d'Eau, le Fakhar célèbre les Semences divines. C'est le Temps des semences, notamment de blé, puisque dans l'ancien Khalistan, on considérait que durant cette période la déesse Sawarhii-el prenait le pas sur le dieu Sawarhii'ar, permettant à la vie de reprendre ses droits après les terribles chaleurs. Cette tradition est demeurée quasi inchangée, car les Fakhari espèrent toujours que l'aspect miséricordieux du désert veillera sur eux.

À la tombée de la cinquième nuit du Glaive de Sang, l'Empire du Soleil Noir célèbre le Massacre du Soleil Noir dans une nuit d'orgies et de sacrifices.

LE CHAT

Le monde bascule dans le froid, les longues nuits et la superstition. Dans le Nord, la vie est particulièrement dure et la famine fait souvent de nombreuses victimes si les récoltes ou les chasses ont été mauvaises (ou que les pillages des Vaelkyrs ont été trop importants).

Astrologie : ceux du Chat sont détachés, perspicaces et souvent indifférents aux choses matérielles. Parfois rebelles, instables ou excentriques, ils sont ceux dont l'esprit est le plus orienté vers la « spiritualité ».

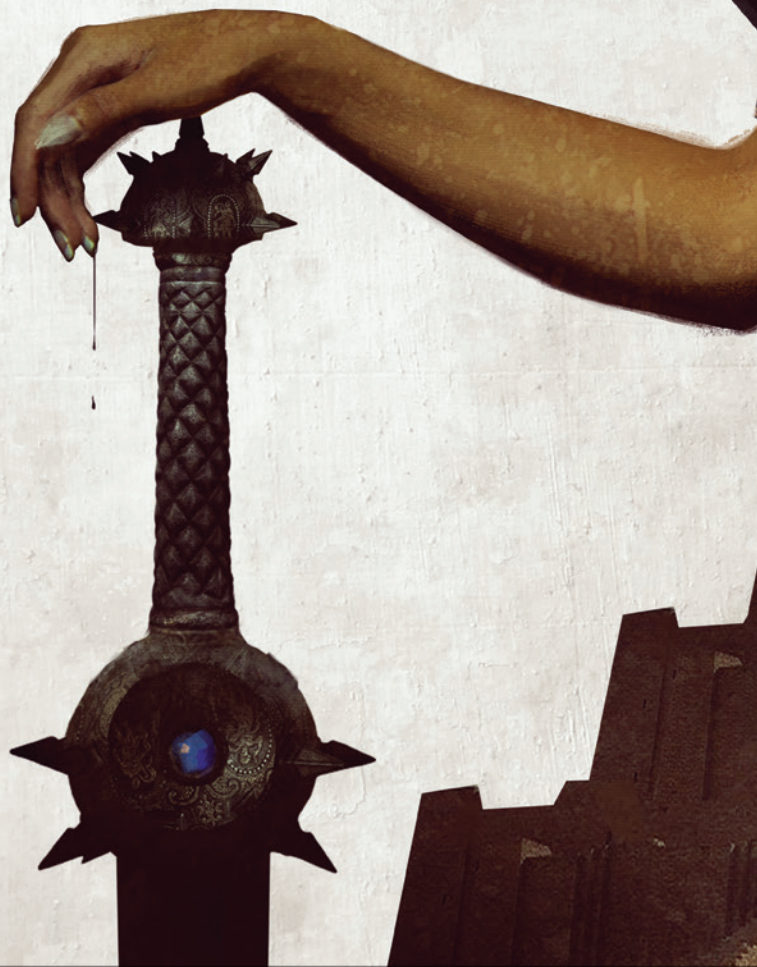
Fêtes associées :
Aon fête Saminghain lors de chaque pleine lune du Chat et durant les trois jours qui suivent. La tradition veut que les esprits défunts soient plus proches des vivants durant cette période. On pourrait voir leurs âmes glisser sous les eaux et entendre leurs murmures portés par les vents. C'est également à cette période que l'Anaon, le minerai sacré, se formerait, des veines entières apparaissant dans la roche à nue. C'est également durant Saminghain que les Hommes d'Acier extraient l'Acier véritable le plus pur de l'Anaon.

La République de Tégée célèbre la Longue Nuit lors de la nuit du douzième jour du Chat d'Eau. Cette nuit interminable était celle où, selon les anciennes croyances tégéennes, les esprits se réunissaient pour tenir conseil et décider des bienfaits ou des afflictions à répandre sur les humains. C'était alors une longue nuit de prières adressées aux esprits en vue de s'attirer leur bienveillance. À présent, c'est une nuit de recueillement et d'introspection, durant laquelle les Tégéens font le vœu de réaliser une chose importante dans l'année. On dit que ceux qui n'y parviennent pas dans l'année meurent au cours de l'année suivante, preuve que les esprits existent encore et châtient sévèrement les promesses rompues.

En Babel, durant le Temps du Chat, les félins éponymes doivent être particulièrement respectés et honorés pour que le malheur ne s'abatte pas sur le royaume. Il est de coutume que chaque foyer mette à disposition de la nourriture et de l'eau pour les félins, ainsi qu'un panier confortable posé près du feu afin qu'ils puissent échapper à la rigueur de la nuit. Si une chatte donne naissance à une portée durant ce Temps, on considère cela comme un signe de grande fertilité et de richesse à venir. Et si un chat vient à mourir dans un foyer qui l'a bien accueilli, on pense qu'il veillera sur celui-ci et lui apportera la bonne fortune. Maltraiter un chat pendant le Temps qui lui est dédié est puni de mort, même si d'ordinaire la justice a volontiers recours à la mutilation.

LE CENTRE DU MONDE

BABEL



moi fdghjjjj (Order #31880644)

BABEL
LE CENTRE DU MONDE

C'est ainsi que le royaume de Babel et sa capitale, Sabaah-aux-jardins-célestes, sont couramment surnommés à travers les Terres Sauvages. La langue de Babel, son calendrier, sa monnaie rayonnent depuis longtemps jusqu'aux endroits les plus reculés du monde connu. Même au cœur de Tuuhle, la Grande Mère, ou des plaines glacées de Vaelor, on connaît le nom de Babel. Pourtant, la majorité des habitants des Terres Sauvages sait peu de choses sur le puissant royaume des sables et prend souvent pour argent comptant les fables extravagantes qui circulent à son sujet. Raffinée, civilisée, puissante, Babel est également d'un intérêt politique et mystique majeur pour l'Empire du Soleil Noir. S'il parvient à faire tomber le royaume dans son giron, le Culte sait qu'il gagnera considérablement en influence dans l'ouest du continent. La conversion récente de la reine Taerhonis porte déjà ses fruits, puisque la souveraine a décrété que l'Unique deviendrait le dieu tutélaire de son royaume. Babel n'a pas encore mobilisé ses armées, mais ses intentions sont évidentes concernant ses voisins. La question est de savoir qui sera sa première cible. Le Khalistan prospère ? Les Royaumes divisés vulnérables ? Ou l'austère et maléfique Saeth qui contrôle le delta du fleuve Siirh ?

Babel et l'Arkadie

Peu d'étrangers le savent, mais le terme de Babel désigne en réalité l'ensemble des terres contrôlées par la reine de Sabaah. Le cœur historique du royaume est l'Arkadie. Il est concentré autour de Sabaah et s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres vers l'ouest et surtout le nord. Le territoire est riche en cyprès que l'on plante à loisir et bien que leur alignement soit agréable à l'œil, il permet avant tout de modérer la puissance des vents du désert. L'Arkadie est le joyau de Babel et l'on est souvent fier d'en être originaire. Les étrangers considèrent tous les habitants du royaume comme des Babelites, mais les Arkadiens ne manquent jamais de rappeler leurs nobles racines. Le babelite, la langue du royaume, est à peu de choses près la langue arkadienne. Si l'Arkadie constitue le cœur prospère du royaume, le reste de Babel est bien plus diversifié. La culture arkadienne s'y mêle aux vestiges des traditions tribales des nomades, ou encore au reliquat des vieilles croyances des villages assimilés par le royaume lors de son expansion.

La vallée du fleuve Siirh demeure essentielle à la prospérité de Babel et un soin tout particulier est apporté aux abondantes cultures qui s'étendent sur les berges du gigantesque fleuve. C'est aussi sur les rives du Siirh que se trouve la célèbre route de pierre noire qui traverse le royaume. Non loin des limites de la vallée, cependant, le désert reprend rapidement ses droits et il devient alors crucial de ne pas s'écarter des pistes qui relient ces villages-oasis que l'on nomme les Oubs. Les vents de sable empêchant l'entretien de routes véritables, la plupart des voies de circulation sont balisées par des poteaux de métal de plusieurs mètres de haut. Les tempêtes de sable parviennent malgré tout à les arracher régulièrement et plus d'un voyageur s'est perdu faute de points de repère.

LA REINE TAERHONIS

La jeune souveraine est montée sur le trône à l'âge de quinze ans, après la longue et pénible agonie de sa mère, Béhirinis, atteinte d'un mal incurable. Une bonne dizaine de médecins et autant de charlatans et d'alchimistes périrent pour n'avoir pas su sauver la reine. Taerhonis se doutait de ce qui l'attendait lorsqu'elle coiffa le heaume ancestral, symbole de la royauté arkadienne, car depuis un moment déjà, ses parents et la cour la pressaient de tous côtés. Elle devait aussi composer avec le Culte qui s'était installé et avait prospéré à Sabaah avec la bénédiction de Béhirinis.

Alors qu'elle entame la sixième année de son règne, le pouvoir de la souveraine reste précaire par bien des aspects. La jeune reine semble influençable, mais se montre méfiante à l'égard de ceux qui multiplient les offres et les promesses. Certains pensent que si elle s'est convertie au Dieu unique, c'est avant tout par opportunisme ; pour obtenir le soutien du Culte en vue de reprendre en main son royaume. D'autres la croient manipulée par l'archiprêtre Severus Quirinus et certains osent même murmurer que l'étrange épée qu'il lui a offerte est un objet ensorcelé voué à la manœuvrer. À tout le moins, le règne de Taerhonis est marqué par des signes très contradictoires : elle laisse les coudées franches au Culte tout en fondant la Garde pourpre pour son service propre ; elle ordonne la répression des Amuzazels tout en épargnant Uruk, la cité qui a rejeté sa royale autorité. Tandis que les adeptes de l'Unique clament haut et fort leur soutien à Taerhonis, quelques personnes vont jusqu'à penser qu'elle a simplement perdu la raison. S'agit-il d'une marionnette ? D'une folle ? D'une fine calculatrice ou plus simplement d'une désespérée ? Qui peut vraiment savoir ce que cache le visage impassible de la souveraine ?

L'est du royaume ne compte aucune ville d'importance. Le désert des Murmures intéresse peu Babel, mais on le surveille tout de même, afin de parer aux attaques occasionnelles des cavaliers de la Horde, lesquels s'aventurent parfois au-delà des limites de leurs plaines ancestrales et bravent les sables et leurs périls. La petite mer intérieure de Nir constitue également un important foyer agricole. Elle accueille la majorité des pêcheurs du royaume, dans une multitude de bourgades côtières, toutes plus animées les unes que les autres. Cependant, lorsque l'on atteint la cité d'Uruk, l'ambiance devient plus morose et il est couramment admis que le vent du sud apporte de sinistres émanations originaires de Saeth.

Les ambitions s'éveillent

Au cours de l'histoire de Babel, ses reines ont à plusieurs reprises ordonné des campagnes pour étendre le royaume, notamment vers l'ouest et les pays jumeaux du Khalistan. Durant le siècle écoulé, ces ambitions ne semblaient plus être de mise et Babel préférait jouir de sa puissance commerciale et de son prestige. Depuis deux ans, environ, la jeune reine Taerhonis regarde à nouveau les frontières de son royaume et réunit régulièrement son conseil de guerre. Les généraux de la reine ont juré le secret le plus absolu et la teneur exacte de ses aspirations reste secrète. La seule personne en dehors de Taerhonis et de ses généraux à savoir ce qui se trame est Severus Quirinus, archiprêtre de l'Unique et chef suprême du Culte en Babel.

PATRONYMES DE BABEL

Prénoms féminins : Adania, Amaru, Anatu, Aruna, Belatsun, Belis, Belit'h, Davke, Isara, Kalumtum, Kissare, Ma'ammu, Nanahi, Ninditu, Our'anna, Sarpane, Serua, Shala, Sharu, Tashmitum, Zai, Zirat (les femmes de sang royal ont un prénom qui se prolonge en -nis ou -ris).

Prénoms masculins : Adad, Adum, Ammenon, Bel'shem, Eriba, Gandash, Gadatas, Kandalanu, Mukin, Labashi, Maruduk, Nabonide, Nabu, Nazarat'ii, Ninib'su, Ninurta, Sargon, Shamesh, Simbar, Tamzi, Yanzu, Zabu, Zulmarhi.

À l'image des Arkadiens, les Babelites n'emploient pas de noms de famille. L'étiquette exige cependant qu'on mentionne la caste de son interlocuteur quand on parle de lui ou que l'on s'adresse à lui. Ainsi, on dira par exemple « Ulthul Ahabas Khep » pour s'adresser au commandeur d'Uruk. On peut aussi utiliser un titre officiel en lieu et place du nom de caste. Les étrangers ignorent généralement qu'il est cependant inconvenant de cumuler ces deux usages dans une même phrase, car cela passe pour de la flagornerie.

UNE SOCIÉTÉ STRUCTURÉE ET HIÉRARCHISÉE

Les traditions babelites, ou plutôt arkadiennes, ont modelé une société où chacun possède une place en fonction de son rôle et de sa valeur. Cette place lui donne des droits et lui impose des devoirs. Cette société a perduré pendant des siècles sans guère de changement, si ce n'est quelques très récents bouleversements.

La grande majorité des habitants de Babel est constituée de simples citoyens, ou *Enuru* en babelite. Les Enuru sont des hommes libres dotés de droits fondamentaux. Ils exercent la plupart des métiers peu ou pas qualifiés (porteurs, ouvriers, serveurs, boutiquiers), ainsi que divers artisanats (potiers, tisserands, forgerons, etc.). Toutes ces professions sont regroupées sous l'égide de guildes, plus ou moins influentes. Enfin, les marchands appartiennent également à la classe des Enuru.

Les *Sabahuls* (les faiseurs) ne sont pas (comme leur nom pourrait le suggérer) des artisans. Leur classe rassemble des groupes organisés autour de savoir-faire particuliers. Architectes, ingénieurs et urbanistes forment le gros des effectifs. Ils ont divers privilèges, mais ne peuvent exercer de manière libre : ils oeuvrent pour le pays et pour la reine, en organisant le travail des Enuru et en assurant la grandeur des cités d'Arkadie. Les plus ambitieux – et talentueux – peuvent également rejoindre la caste des dirigeants, en devenant maire (Turru) de bourgade, ou conseiller dans les grandes cités du royaume. Par défaut, les érudits et les lettrés sont aussi des Sabahuls, mais leur prestige reste bien moindre.

Les guerriers, depuis les simples gardes jusqu'aux soldats de l'armée royale, forment la caste des *Ahabas*, les combattants. Cette caste bénéficie d'une imposition très légère et son prestige rivalise avec celui des Sabahuls. Ses hauts gradés peuvent espérer prendre la tête d'une des grandes cités du royaume, en tant que Commandeurs, le titre traditionnel des gouverneurs babelites.

Les rangs des *Asahaas* (les Mères) sont exclusivement composés de femmes, dont le rôle est à la fois profane et sacré. Elles sont toutes liées, directement ou symboliquement, à l'eau, source de vie. Les soignantes qui aident les médecins sont des Asahaas, seules autorisées à manipuler l'eau qui servira à nettoyer, baigner ou abreuver les malades et les blessés. De même, tous les bateaux qui naviguent sur le Siirh à l'intérieur des frontières de Babel doivent employer ou laisser monter à bord une passeuse qui guidera l'équipage. Les porteuses et les gardiennes qui ont prêté le serment du fleuve sont jugées totalement dignes de confiance : les premières sont chargées d'entretenir les fontaines, les canaux et les canalisations, alors que leurs consœurs gardent les écluses, les puits et les sources d'eau du royaume.

La caste des dirigeants, les *Ulthuls*, est liée au statut et non à la profession ou à la vocation. Ainsi, elle est composée des membres les plus influents des autres castes. Par exemple, les chefs de guilde et les élus locaux de la caste Enuru sont également des Ulthuls, tant qu'ils continuent à exercer leurs responsabilités. Les maires, les généraux et les commandeurs militaires sont aussi des Ulthuls, etc. Pour le dire plus clairement, une personne reste dans sa caste d'origine, mais rejoint aussi celle des Ulthuls tant qu'elle occupe un poste d'autorité.

Enfin, la noblesse arkadienne, les *Enkihurus*, est assez réduite, car elle ne compte normalement que la famille royale sur le trône et les représentants des lignées matrilinéaires qui l'ont précédée. Les privilèges des Enkihurus sont nombreux et la reine de Sabaah peut en quelque sorte être considérée comme une caste à part entière tant elle est bien au-dessus des autres nobles, y compris ses propres parents. La reine peut anoblir toute personne de son choix ou, ce qui revient au même, la convier à demeurer de manière permanente dans son palais en tant qu'invitée. Au regard de la tradition, cela équivaut à faire entrer cette personne dans la famille royale. La reine est seule à pouvoir juger et condamner un Enkihuru, même s'ils sont rares à disposer de réelles responsabilités (auquel cas ils sont également membres de la caste Ulthul). La parole royale est absolument irrévocable. Toutes les lignées royales de Babel sont d'origine arkadienne et la cour royale ne parle jamais du royaume qu'en disant « l'Arkadie ». Le terme de « Babel » n'est d'usage que pour désigner les protectorats et les territoires frontaliers, en somme tout ce qui est tombé sous la coupe du trône au cours des derniers siècles. De même, si la langue du royaume est appelée babelite, les membres de la cour royale continuent à dire qu'ils parlent l'arkadien.

Les hors-caste

On compte trois catégories très différentes d'individus placés en marge du système des castes.

La première et la plus influente, bien que ses effectifs soient peu nombreux, rassemble les prêtres du Soleil Noir. Les prêtres de l'Unique sont intouchables et à l'abri des lois. Seule la reine peut lever la main sur eux, même si elle préfère généralement laisser l'archiprêtre régler les cas les plus litigieux. Cette impunité permet au Culte de prêcher sa foi ténébreuse sans risquer insultes ni menaces, du moins en public.

Les esclaves sont également des hors-caste et leur statut est définitif. Ils sont marqués au fer rouge sur le visage et sont considérés comme de simples outils, des objets mobiles. Babel est très demandeuse d'esclaves, à la fois pour le royaume, mais aussi en tant que marchandise. Les marchands d'esclaves sont d'ailleurs à l'affût de toute rumeur venant du palais royal, car si la reine Taerhonis se préparait à la guerre, ses conquêtes promettraient bien des captifs…

Enfin, les derniers prêtres des anciens dieux de Babel (traditionnellement rattachés à la caste des Sabahuls) ont été déclassés. Ceux qui ont renié leur foi sont devenus Enurus, certains ont voulu montrer leur fidélité à la reine en rejoignant les rangs des Ahabas. La plupart ont sagement décidé de se convertir à l'Unique ou, au moins, de ne rien dire ou faire contre ses prêcheurs. Les plus récalcitrants ont préféré l'exil. Ou la mort.

Un peuple métissé

À l'origine, les habitants de Sabaah avaient des traits et une allure très proches de ceux des Khalistani. Leur couleur de peau mate aux reflets dorés et leurs cheveux sombres sont encore très présents dans toute l'Arkadie. L'expansion du royaume l'amena à incorporer dans Babel des tribus nomades du désert des Murmures, de Sawarhii ou de la Frontière et à se mélanger aussi avec les natifs à la peau noire de Ool et de Tuuhle. Actuellement, on trouve donc une prédominance très nette de peaux ambrées, brunes ou noires à travers Babel. Les yeux des babelites sont le plus souvent bruns, noirs ou verts. Dans leur grande majorité, ils sont de corpulence mince, souvent athlétiques, même si les citadins sont sensiblement moins actifs et plus touchés par l'embonpoint. Au cours du dernier siècle, les villes babelites se sont considérablement peuplées et de nombreux clans nomades se sont sédentarisés. Les Oubs, les villages-oasis, ont atteint leur point de saturation il y a moins d'une génération et un exode rural s'est produit vers Sabaah et les principales cités le long du Siirh.

Les Babelites apprécient les robes amples et les burnous, souvent ornés de frises décoratives. Les couleurs écrues ainsi que le vert, le noir et le bleu sont très fréquents.

LA FIN DES AMUZAZELS

Depuis la disparition des anciens dieux, les prostituées sacrées d'Amura, la déesse des lunes, formaient une caste à part entière. En effet, on prêtait à ces femmes des capacités oraculaires. Celui ou celle qui parvenait à faire atteindre l'orgasme à une Fille d'Amura se voyait révéler des bribes du futur entre deux cris de plaisir. En dépit des apparences, la chose n'était pas aisée, mais le temple d'Amura était le seul dans le quartier sacré de Sabaah dont la fréquentation ne déclina pas au cours des siècles. Lorsque la reine Taerhonis se convertit au Culte du Soleil Noir, elle ordonna la dissolution de la caste amuzazel. Les Filles d'Amura eurent la langue coupée, les lèvres cousues et le fer rouge fut apposé sur leur visage et leur sexe. Puis, le Culte les expulsa du quartier sacré. Leur temple, à l'instar des autres, fut interdit d'accès. Les rumeurs n'ont pas manqué sur les raisons de cette atrocité : un calcul politique de la part de la jeune reine, une preuve de fidélité envers son nouveau dieu, l'influence grandissante de l'archiprêtre Quirinus… mais d'aucuns murmurent qu'en réalité, Taerhonis a surtout agi par peur, car durant leurs jouissances, plusieurs Amuzazels auraient annoncé qu'elle causerait la perte du royaume.

Bracelets et bagues sont portés par tout le monde, les gens les plus pauvres se contentant de bijoux de fer médiocre, voire de plomb ou de bois peint. Les Ulthuls et les Enkihurus arborent avec fierté des ornements pectoraux ouvragés en métal précieux et délicatement gravés. Il est d'ailleurs aisé de reconnaître les Enkihurus : outre leurs bijoux impressionnants, ils sont les seuls à aller tête nue et partiellement dénudés. En effet, ils dédaignent le port de vêtements destinés à les protéger du soleil, car ils sont en permanence entourés d'esclaves porteurs de parasols et d'éventails.

Le carrefour des échanges

À lui seul, le large fleuve Siirh transporte les trois quarts des marchandises qui transitent par Babel. Le reste est convoyé par les innombrables caravanes, dont bon nombre appartiennent aux princes-marchands du Fakhar. Babel est la principale plaque tournante du commerce des esclaves dans les Terres Sauvages. Les marchés aux esclaves de Sabaah, Sanaharra et surtout Maraban sont particulièrement réputés. Babel utilise les terres de la Frontière comme principale source d'esclaves, mais mène parfois des expéditions jusqu'aux franges de l'immense forêt de Tuuhle. Là, elle s'approvisionne auprès de tribus amicales qui lui vendent leurs ennemis captifs ou elle négocie avec les esclavagistes des cités de Ool. Les victimes des querelles épisodiques avec le Khalistan ou les nomades du désert des Murmures

complètent le lot. Parfois, on trouve des malheureux vendus depuis les pays nordiques, généralement des débiteurs incapables de rembourser leurs créanciers.

Cependant, Babel est très loin de se contenter du commerce d'esclaves. Par son contrôle de la quasi-totalité du Siirh, le royaume peut remplir ses caisses des taxes sur les marchandises qui descendent le long du fleuve jusqu'au pays sinistre de Saeth, lequel n'entretient aucun amour pour les babelites, bien au contraire.

Ce ne sont pourtant ni les taxes ni les esclaves qui constituent la source véritable des richesses de Babel, mais bien l'eau du Siirh. Par le biais des Asahaas, l'état contrôle sa vente aux citadins, aux agriculteurs et aux éleveurs. À travers l'eau, la couronne contrôle donc de manière indirecte l'agriculture et l'élevage dans tout le royaume. Le Siirh n'est pas la seule source d'eau potable, mais à lui seul, il abreuve plus des deux tiers des habitants du royaume, sans parler de leurs jardins et de leurs bêtes.

L'artisanat babelite, décoratif avant tout, fait la part belle aux poteries, aux teintures et aux tapisseries. Il existe un petit marché de bibelots et tissus ciblant les clients fortunés du reste des Terres Sauvages et dont la renommée grandit peu à peu. La musique, surtout le chant, et le théâtre sont les principales formes d'art du royaume. Ses poètes sont également réputés pour leurs tournures complexes, souvent à double sens. Tous les artistes font partie de la caste Sabahul et l'aura des plus célèbres rivalise avec celle des meilleurs architectes ou ingénieurs du royaume.

L'essor des villes

Traditionnellement, l'architecture babelite est une constante recherche de simplicité minimaliste. La majorité des habitations et des bâtiments sont de forme cubique ou rectangulaire et la plupart n'ont pas de porte. Une simple tenture permet de préserver l'intimité des habitants, la coutume voulant qu'on se racle fortement la gorge, en tapant dans ses mains à deux reprises pour signaler sa présence sur le seuil. La prospérité s'exprime généralement par la superficie ou le nombre d'étages des habitations, si bien que les Babelites les plus aisés possèdent volontiers une demeure sur deux ou trois niveaux. On témoigne aussi de son aisance grâce à la pierre blanche, voire au marbre, que l'on préfère à l'abondante pierre jaunâtre issue du désert. La couleur blanche est réputée faire barrage aux esprits malveillants et si l'on ne peut protéger sa demeure avec des briques blanches, on peut au moins tendre du tissu blanc devant les fenêtres ou l'entrée. Les plus nantis postent habituellement un concierge au seuil de leur foyer, pour que les passants ne soient pas tentés de venir leur dérober leurs biens.

Les poteries, notamment en terre rouge prélevée sur les rives du Siirh, sont omniprésentes et les gens fortunés (Sabahuls, Ulthuls, Enkihurus…) apprécient également les sculptures de bronze et les sols de mosaïque.

Les rues des grandes villes sont pavées, pourvues d'égouts et les palais des puissants disposent de complexes systèmes permettant d'acheminer l'eau jusqu'aux étages. Le luxe suprême pour un Babelite consiste à prendre un bain dans une salle d'eau, au troisième étage de sa demeure, loin au-dessus des clameurs de la rue.

Les faubourgs, à l'inverse, témoignent bien de la ségrégation sociale babelite. La majorité des esclaves et des Enurus aux professions peu qualifiées s'y entassent. Ainsi que de nombreux natifs des villages les plus pauvres, attirés par la prospérité des grandes villes. La situation dans ces quartiers est bien moins reluisante, et plus dangereuse, que dans les larges artères dallées et surveillées des centres-villes.

LES ZIGGOURATS BABELITES

Les anciens temples arkadiens sont bâtis selon un schéma antique, aux origines oubliées. Ils prennent la forme de tours massives, échelonnées en paliers qui évoquent des marches gigantesques menant au sommet. Leurs entrées et leurs couloirs sont hauts comme trois hommes et aussi larges. Les plus anciens furent en fait l'œuvre des Premiers Hommes, des géants, et leur aspect extérieur revêt une symbolique pratique, car en des temps oubliés, les Premiers Hommes faisaient l'ascension de ces marches colossales pour aller converser avec les dieux. L'intérieur de ces bâtisses ne servait qu'aux rites mineurs, mais lorsque les hommes se les approprièrent, ils les remodelèrent et le cœur de leur vie spirituelle fut organisé entre les murs. Le Culte du Soleil Noir n'a pas encore pu abattre ces édifices gigantesques, mais les quartiers sacrés, où se trouve rassemblée la quasi-totalité des ziggourats, sont désormais désertés et interdits. Les intimidants temples vides sont devenus d'autant plus inquiétants qu'ils sont à présent totalement silencieux.

UN SYSTÈME LÉGAL COMPLEXE ET ANTIQUE

Les Arkadiens affirment que la notion de juge professionnel est née dans leur pays et il y a peu d'érudits à travers les Terres Sauvages capables de dire s'ils ont raison ou non. Il est cependant indéniable que Babel accueille quelques-uns des plus anciens tribunaux du monde connu.

La loi est minutieusement décrite et gère la quasi-totalité des facettes du quotidien de chacun, en fonction de sa caste. Chaque Babelite peut se rendre auprès d'un écrivain public pour demander quels sont ses droits et il obtiendra sa réponse, de même qu'on pourra l'assister (contre une somme modique) pour rédiger les documents dont il pourrait avoir besoin.

Émanation du pouvoir royal, la magistrature est exclusivement composée de Juges issus des rangs de la caste ahaba. En plus de leur maîtrise exhaustive de la loi babelite, ces hommes et femmes ont tous été formés au combat et l'on compte même parmi eux des vétérans décorés. La plupart n'hésitent pas à mener les gardes eux-mêmes, lorsqu'ils doivent démanteler un groupe criminel ou arrêter un malfrat. La loi décrit avec précision les procédures d'emprisonnement et de jugement de chaque criminel, en fonction de sa caste. L'accusé peut se faire assister d'un plaideur professionnel, mais seules les castes fortunées ont les moyens de se le permettre et la présence d'un plaideur n'est en rien obligatoire. Bien que sur le papier la justice babelite soit précise et détaillée, le double effet des nuances légales selon la caste de l'accusé et de l'implication des plaideurs fait qu'à crime équivalent, les peines seront d'autant plus légères qu'on aura un rang social élevé. Dans l'esprit de la majorité des babelites, cette situation est normale. D'ailleurs, le royaume n'a jamais connu autre chose.

Tous les Ahabas ayant un rang d'officier ont le droit de réquisition. Concrètement, cela signifie qu'ils peuvent emprunter les biens de n'importe quel citoyen (à l'exception des nobles et du clergé du Soleil Noir) si cela est indispensable à l'accomplissement de leur devoir. On pourrait craindre de nombreux abus en la matière, mais dans les faits, les Juges se montrent particulièrement intransigeants envers leurs frères et sœurs de caste, lorsqu'ils profitent de ce droit pour se remplir les poches ou « oublient » de rendre ce qu'ils ont emprunté. Néanmoins, il existe un petit, mais bien réel, trafic d'influence entre certains gardes et les citoyens : les gardes se voient proposer de « réquisitionner » certains biens et, en échange de leur compréhension sur d'autres questions délicates, le propriétaire des biens en question ne vient jamais les réclamer par la suite.

L'exil et l'esclavage sont les peines les plus courantes que les Juges babelites prononcent. Pour de nombreux condamnés, être banni du royaume et relégué dans les « contrées barbares » est un sort pire que la mort ; nombreux sont ceux qui préfèrent devenir esclaves plutôt que de subir cette condamnation. Les esclaves sont soit remis aux victimes en guise de compensation, soit transférés directement au marché le plus proche. Bien que l'esclavage ne soit pas héréditaire, il est presque toujours définitif. Les mutilations sont également courantes pour les criminels professionnels : on tranche la main des voleurs ou la langue des escrocs par exemple. La peine de mort est normalement réservée aux meurtriers ou aux rebelles. Là encore, la caste du condamné fait la différence : pour un même crime, un Enuru pourra être condamné à vie aux travaux lourds ou vendu aux marchands de Saeth, alors qu'un Enkihuru deviendra esclave copiste, jardinier ou précepteur. Les sentences de mort sont généralement exécutées par décapitation publique, à la hache. Cependant, la reine de Sabaah ou le commandeur de la cité la plus proche peut aussi ordonner que la condamnation prononcée par le Juge soit agrémentée de supplices préalables, pour distraire ou édifier le public. Théoriquement, les commandeurs des cités et la souveraine ont le droit de gracier un condamné ou d'invalider la décision d'un Juge, mais ils exercent rarement cette prérogative. La plupart du temps, ces interventions exceptionnelles ont lieu parce que les amis ou les parents du condamné disposent des bonnes relations pour se faire entendre avant que le jugement ne soit rendu.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

SABAAH-
AUX-JARDINS-CÉLESTES

Nulle ville, nulle capitale à travers les Terres Sauvages ne jouit de la réputation prestigieuse, légendaire même, de la glorieuse Sabaah. Des poèmes, des chroniques, des tableaux sans nombre ont été faits en son hommage et même ses habitants peinent à la décrire. Elle accueille à elle seule la moitié de la population du royaume, strictement répartie en trois grands secteurs concentriques.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

SABAAH-AUX-JARDINS-CÉLESTES

Le cœur de la ville, le Premier Niveau, se dresse au-dessus du reste, construit, si l'on en croit la légende, sur les ruines d'une cité oubliée. De somptueux palais de marbre blanc se blottissent autour de la demeure royale. On dit que Sabaah en compte cent-vingt-neuf. Si la plupart témoignent du style arkadien classique, certains sont en partie reconstruits ou ornementés selon des normes plus exotiques, car la noblesse apprécie de se distinguer en faisant venir à grands frais des architectes étrangers. Les routes sont toutes dallées de pierre noire et lavées chaque jour à grande eau, symbole de l'immense prospérité de l'élite de Babel. On raconte que certains escrocs récupèrent cette eau sale, furtivement épongée quand les gardes et les Asahaas ont le dos tourné. Ils la revendent à prix d'or aux miséreux de la capitale, car on lui prête des vertus curatives. Le Premier Niveau est aussi appelé « les Pierres Noires » ; on ne peut y entrer sans laissez-passer à moins d'être Enkihuru, Ulthul, ou de compter au nombre de leurs serviteurs. Les Pierres Noires comprennent également les temples-ziggourats du quartier sacré, désormais vides et étroitement surveillés par les dévots du Soleil Noir.

Les murs d'enceinte des palais sont très épais et leurs sommets constituent les fameux « jardins célestes » de Babel. Les Enkihuru peuvent se rendre d'un palais à l'autre sans jamais quitter les jardins suspendus ni fouler les rues de pierres noires s'ils le désirent. Ces jardins sans pareil dans le monde connu sont irrigués par l'eau du Siirh grâce à d'antiques systèmes hydrauliques, preuve incontestable du génie des premiers Sabahuls. On y trouve aussi bien des massifs floraux que des bosquets d'arbres fruitiers et des potagers. Depuis que Taerhonis s'est convertie au Dieu Unique, les Siides, étranges fleurs noires sacrées pour ses adeptes, se sont multipliées à travers les jardins célestes, avant d'apparaître dans le reste de la ville, puis du royaume. En l'espace de quelques mois, on a commencé à en voir jusque dans les villages côtiers du Fakhar.

Autour du Premier Niveau des Pierres Noires, le Second Niveau forme la majeure partie de Sabaah et accueille l'essentiel de sa population. Les Ulthuls les plus modestes, l'immense majorité des Sabahuls et des Enurus en sont les habitants. Les demeures les plus prospères sont blanches, mais elles sont minoritaires tandis que pullule partout la pierre jaune. Les grands marchés animés de la métropole se trouvent aussi dispersés à travers le Second Niveau, installés sur des places aérées où mènent de larges artères bien entretenues.

Le Troisième Niveau est dédié à la protection de la cité et accueille pour l'essentiel ses soldats, ainsi que les entrepôts nécessaires pour tenir un siège. Durant sa longue histoire, Sabaah fut en effet attaquée plusieurs fois, notamment par l'ancien Sultanat qui allait donner naissance au Fakhar et au Khashan, ainsi que par les armées pâles de Saeth.

Géographiquement, le Troisième Niveau s'étend autour des niveaux centraux, alternant cantonnements, terrains d'entraînement et entrepôts. Bien qu'il soit étroitement surveillé, il existe une frange, une zone entre le Deuxième et le Troisième Niveau, ou les choses sont très différentes. On appelle cet endroit « la ceinture » et il constituait autrefois les faubourgs de la métropole, saccagés lors du dernier grand siège de Sabaah, il y a quatre cents ans. Depuis cette époque, ces rues dévastées et ces bâtisses effondrées ont été laissées à l'abandon, car elles sont réputées hantées. Une faune bigarrée s'est installée au fil du temps dans les ruines de la ceinture. Des gangs criminels, des sectes étranges et des miséreux vivent dans ces rues malsaines et dangereuses. Quelque part dans ce secteur sordide, le plus grand criminel du royaume, le fameux « Roi de Sabaah », tient sa cour de putains, de tire-bourses et de tueurs à gages. Il dirige d'une main de fer la guilde des voleurs, probablement la plus ancienne organisation de ce type dans les Terres Sauvages.

LES ARCHITECTES DU SOLEIL NOIR

Les croyants de l'Unique ont été galvanisés par la conversion de Taerhonis et sa décision de faire de leur foi celle du royaume. Les agressions à l'encontre des gens qui ne partagent pas leur croyance se sont multipliées et l'ascendant déjà considérable de l'archiprêtre se renforce de jour en jour. Mais le Culte va plus loin, car il a entrepris de remodeler la cité de Sabaah elle-même. Dans les jardins suspendus, les anciennes statues ont disparu au profit de représentations du Prophète. Les frises et les mosaïques qui ornent Sabaah ont également été brisées ou recouvertes. Enfin, au cœur de l'ancien quartier sacré, une tour de pierre sombre commence à se dresser entre les ziggourats. Les fidèles déploient des efforts titanesques pour élever cette colonne sinistre au-dessus des toits, sacrifiant leur santé et celle des esclaves achetés en nombre sur les marchés. Leur ferveur semble indiquer que cette tour joue un rôle majeur dans leur croyance. À mi-voix, certains évoquent d'antiques prophéties, des déclarations apocalyptiques qui auraient été prononcées par Severus Quirinus durant ses audiences avec la reine. Quelle que soit l'importance que revêt la tour sombre aux yeux des adeptes de l'Unique, il est clair qu'ils sont les seuls à se réjouir de sa construction.

Le solide mur d'enceinte de Sabaah entoure le Troisième Niveau et protège la ville du reste du monde depuis quatre siècles. Les gardes exigent une pièce de bon argent à chaque voyageur qui veut franchir les grandes portes, lui remettant un laissez-passer de terre cuite, petite tablette précieuse valable quelques Temps tout au plus. À l'extérieur, au pied de la muraille, des caravansérails et des campements de fortune ainsi que des marchés en plein air accueillent les voyageurs qui patientent pour pouvoir pénétrer dans la plus merveilleuse cité du monde. De nombreux trafics, à commencer par des laissez-passer volés ou contrefaits, de nombreuses arnaques et d'innombrables querelles meublent les jours et les nuits de cette cité de tentes. Cette population bigarrée et cosmopolite se dispute, marchande et garde un œil sur ses biens et une main sur ses armes, espérant que les gardes des grandes portes les laisseront passer, un jour. Peut-être demain ?

Le fleuve entre les murs

Le cours du Siirh traverse Sabaah, formant la limite orientale entre le Second et le Troisième Niveau. Le trafic fluvial est intense, mais la majorité des quais se trouvent au Second Niveau et sont soigneusement surveillés. Parfois, un groupe d'oisifs Enkihurus descend des Pierres Noires, escorté et accompagné de domestiques. Il embarque sur des barges luxueuses, pour une croisière de plusieurs jours en aval de la capitale. Le lit du fleuve est très large (plus de trois cents mètres, bien que la largeur du fleuve sacré puisse atteindre presque deux kilomètres à certains endroits) et il est également traversé par un long pont antique, œuvre des géants disparus. Cet édifice titanesque possède une chaussée de pierre assez vaste pour accueillir de front une quarantaine d'hommes, et des piliers larges d'une dizaine de mètres qui semblent le soutenir depuis un temps incommensurable. Le Grand Pont de Sabaah est l'une des merveilles des Terres Sauvages, car il a résisté sans faillir au passage des millénaires et au cours puissant du Siirh. Sur les rives, on peut voir l'eau s'engouffrer dans les canaux entretenus par les femmes de la caste des Asahaa. Ce sont ces canaux qui convoient le précieux liquide à travers le réseau qui approvisionne toute la cité.

Uruk l'insoumise

La cité fortifiée d'Uruk est essentielle à la sécurité du royaume, car elle protège le Siirh contre les armées de Saeth-la-maudite. Si les Saethites n'ont pas mené d'attaque à grande échelle depuis des décennies, les relations entre les deux pays sont tendues et les accrochages frontaliers monnaie courante et ce, alors même que le commerce se poursuit assidûment. Le commandeur Khep mène la cité avec un soin particulier depuis onze ans ; il est respecté et admiré de ses hommes. Gardes et soldats vivent à Uruk dans un esprit d'entente rarement observé ailleurs. Le trône a été pris de court lorsque Khep a renié son allégeance et proclamé l'indépendance d'Uruk. L'avenir de la cité fortifiée est incertain, car si Taerhonis n'a pas encore ordonné qu'on l'assiège, il est fort probable que Saeth cherche à profiter de son isolement. Actuellement, tous les Babelites qui craignent ou détestent le Culte du Soleil Noir peuvent s'accrocher à un faible espoir : que l'exemple d'Uruk soit suivi et que d'autres à travers le royaume relèvent la tête.

LA MULTITUDE DIVINE

Autrefois, le peuple arkadien vénérait un nombre incroyable de dieux, lesquels représentaient toutes les facettes du monde, depuis les deux lunes (Amura et Nittungha), jusqu'aux concepts les plus abstraits comme la justice (Enki) ou l'instinct prédateur (Mesumum). Il y avait un dieu ou une déesse pour chaque chose, chaque idée, chaque espèce. Tous étaient les enfants d'Enu, la Lumière primordiale, le dieu créateur suprême. Les mythes décrivaient en détail la création du monde et le rôle de chaque divinité.

Cependant, ils racontaient aussi que les hommes qui avaient été créés par Enu lui-même étaient devenus orgueilleux et vains. Ils avaient reçu tous les dons y compris la jeunesse éternelle, ce qui ne faisait que les rendre plus insupportables, au point qu'ils se disputaient et s'entretuaient pour les raisons les plus futiles. Ils négligeaient les dieux et méprisaient leurs conseils. Alors, Enu se tourna vers l'une de ses filles, Shemaarih. Elle lui conseilla de retirer aux hommes sa bénédiction afin qu'ils tombent sous la coupe du temps et dépérissent, jusqu'à rejoindre son royaume souterrain.

Ainsi naquit le dieu Ashuggeh qui provoquait la décrépitude et semait la maladie. Lorsqu'ils perdirent la jouvence éternelle, la majorité des hommes demandèrent le pardon d'Enu, mais certains persistèrent dans leur dédain. Enu était en colère et de sa colère naquirent deux nouveaux dieux, Setuh le Serpent des Sables et Adun de la Nuit Froide. Ils devinrent les bourreaux de l'humanité. Mais ces dieux terribles allèrent beaucoup, beaucoup trop loin…

La dernière déesse

Setuh le Perfide mordit une jeune et vertueuse mortelle, Nashee. Son agonie terrible émut jusqu'aux dieux, car Nashee était humble et pure. Mais Enu ne pouvait revenir sur ses propres édits et l'âme de Nashee s'en alla dans le royaume des morts. Le premier dieu descendit alors dans le monde souterrain pour demander à Shemaarih de lui rendre Nashee. La déesse de la mort accepta, à condition que toute sa famille vienne un jour banqueter à ses côtés, car elle voyait rarement son père et ses nombreux frères et soeurs.

Revenue à la vie, Nashee demanda à Enu d'expliquer sa volonté et de partager ses doutes et elle fut la première âme à découvrir les fardeaux que le créateur portait. Nashee et Enu pleurèrent longtemps et le dieu fit preuve d'humilité en décidant que cette mortelle devait être récompensée pour lui avoir offert sa générosité et sa compréhension. Il l'adopta et fit d'elle une déesse à part entière, miséricordieuse et compatissante.

Puis, un jour, Enu rassembla les autres dieux et ils se rendirent ensemble dans le monde souterrain pour partager le repas de Shemaarih.

Et le soleil devint noir.

Et les dieux ne revinrent pas.

La longue absence

Les humains désespérés allaient se donner la mort lorsque Nashee se fit reconnaître. Les portes du royaume des morts s'étaient fermées devant elle et sa divinité lui avait été retirée, mais elle pouvait encore émouvoir les âmes en quête d'espoir et de réconfort. Dans les jardins de Sabaah, Nashee passa une année à rendre l'espoir aux hommes, à leur apporter des lois et à leur donner confiance en eux-mêmes. Et puis, elle s'éteignit, et d'étranges histoires, gardées secrètes, racontent ses derniers instants.

Privés de dieux, les Arkadiens continuèrent cependant à les honorer. Ils espéraient qu'à l'image de Nashee ramenée à la vie par Enu, leur foi permettrait un jour aux dieux de franchir à nouveau les portes du royaume des morts et de revenir parmi eux. Ils entendirent parler d'une prophétie, venue du levant, selon laquelle les dieux finiraient par revenir. Et ils prièrent. Et ils attendirent. Et leurs descendants firent de même. Et les dieux ne revenaient pas.

L'avènement de l'Unique

Alors, depuis l'orient d'où était venue la Prophétie de l'Oracle, un nouveau dieu se fit connaître. Ses prêtres le disaient né du Soleil Noir, Dieu Unique et parfait, destiné à remplacer tous les autres dont le temps était révolu. Les Babelites savaient dans leur cœur que leurs dieux ne répondraient plus, que toutes les prières au fil des siècles avaient

été vaines. Alors, ils virent pousser les fleurs noires, les Siides de l'Unique, dans les jardins de Sabaah et la reine le déclara Dieu de Babel. Tout comme elle, ils se prosternèrent devant leur nouveau Dieu.

Les Babelites ne sont pas tous devenus des dévots de l'Unique, mais ceux qui refusent le nouveau dieu sont de plus en plus ouvertement persécutés. Certains se demandent même pourquoi la reine n'a pas encore purement et simplement décrété que toute autre croyance était criminelle. Si des Élus porteurs de la promesse du retour des dieux d'autrefois se manifestaient, ils pourraient compter sur le soutien d'une partie de la population, notamment à Uruk qui aurait bien besoin d'espoir. Cependant, chaque jour, le Culte du Soleil Noir resserre son emprise sur le royaume et les Élus devront intervenir avant qu'il ne soit trop tard, avant que même les plus réfractaires finissent par perdre espoir et se soumettent.

Traditions funéraires

Les Babelites pensent que le royaume des morts se trouve dans les profondeurs de la terre. Les défunts sont donc jetés dans des puits profonds de briques blanches après avoir été dépouillés de tous leurs biens. On ne fait nulle distinction entre les morts et tous les corps sont jetés dans les mêmes puits funéraires, indépendamment de leur caste. Cependant, les cortèges funèbres des gens aisés, en particulier les Enkihurus, sont assez impressionnants : le corps dénudé est recouvert d'un drap blanc et placé sur un catafalque décoré porté par des esclaves. Il est accompagné de pleureuses qui scandent les lamentations ancestrales en agitant leurs encensoirs. La richesse des robes des pleureuses, des encensoirs et du catafalque témoigne du statut du défunt. Les proches suivent le cortège, la tête couverte d'un tissu blanc. Ils pleurent ouvertement, ou chantent, et certains vont jusqu'à se griffer ou crier. Lorsque le corps est basculé dans le puits funéraire, les pleureuses s'interrompent et les proches se découvrent la tête. Ensuite, tout le monde se disperse comme si de rien n'était et chacun rentre chez soi, tandis que les pleureuses vont rejoindre le cortège suivant. Symboliquement, on s'attache à manger abondamment (même si l'on n'a aucun appétit) durant la veille qui précède l'inhumation, afin de ne pas prendre le risque d'être invité à suivre les dieux, pour banqueter auprès de Shemaarih. La plupart des gens se remplissent simplement le ventre de quelque chose qui coupe la faim, comme des galettes de semoule ou des dattes.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LES AHABAS, LE POING DE BABEL

Pendant la majeure partie de son histoire, le royaume de Babel entretint deux grands groupes de combattants : la Garde et l'Armée. Le rôle de la Garde était de veiller à la paix civile, ainsi que de lutter contre la criminalité et défendre les murs contre les agresseurs éventuels. De leur côté, les soldats avaient normalement un rôle nettement plus offensif et stationnaient aux frontières du royaume, prêts à étendre ses limites ou à affronter toute menace venue de l'extérieur. Au fil du temps, les reines de Sabaah furent de moins en moins nombreuses à entretenir des velléités expansionnistes et la majorité des Ahabas rejoignirent les rangs de la Garde. On se mit à distinguer les simples sentinelles et hommes du guet des gardes chargés de la protection des palais, des temples et des nobles. De leur côté, les soldats devenus minoritaires étaient plutôt considérés comme des brutes épaisses, principalement utiles pour lutter contre les barbares désireux de piller le royaume.

L'équipement militaire babelite est assez standardisé et ce sont les couleurs des uniformes qui distinguent les attributions d'un combattant. Les Gardes portent le bleu, qui rappelle l'eau du fleuve tandis que les Soldats arborent la couleur rouge, symbole de violence. Lances, grands boucliers, armures d'écailles et casques ouverts sont omniprésents, mais les officiers arborent également des épées à lame droite, des glaives dépourvus de garde. Il existe de véritables corps d'archers dans les unités de la Garde et de l'Armée, mais en réalité, bon nombre d'Ahabas s'entraînent à la fronde et en détiennent une (ainsi que quelques billes de plomb) dans leur équipement de campagne. Les officiers ont parfois des difficultés à coordonner leurs hommes (certains veulent combattre au corps à corps alors que d'autres pensent harceler l'ennemi à coups de fronde) et la qualité d'un officier se reconnaît entre autres à sa capacité à gérer efficacement les talents de chacun de ses subordonnés. La cavalerie babelite est un corps à part entière qui s'efforce de rivaliser avec les guerriers montés nomades, notamment ceux du Khashan, particulièrement redoutables.

Deux nouveaux corps militaires ont vu le jour ces dernières années. Lorsque Béhirinis, la mère de Taerhonis, accueillit les émissaires de Lux, ils étaient accompagnés de plusieurs centuries de légionnaires, offerts en cadeau par l'Empereur au trône de Babel. Rapidement, l'archiprêtre Quirinus se révéla être le véritable maître de ces soldats étrangers, c'est à travers eux que débuta la conversion des Ahabas de Sabaah. Certains demandèrent même à rejoindre les rangs des Luxéens, désormais connus sous le nom de Garde noire. Les Ahabas convertis s'illustrèrent de sinistre manière lorsqu'ils rasèrent plusieurs villages qui avaient rejeté l'Unique et violenté ses prêcheurs. Lorsque Taerhonis déclara que le Culte du Soleil Noir serait la nouvelle religion officielle, elle lança aussi la Garde noire sur les Amuzazels, répandant la peur dans la population.

Dans le même temps, la jeune reine proclama la naissance d'un autre corps militaire, à son service exclusif : la Garde pourpre. On raconte dans les recoins isolés des jardins célestes que l'archiprêtre prit fort mal cette nouvelle, car il ambitionnait de faire des gardes noirs les protecteurs du palais royal et de la lignée régnante. Certains vont même jusqu'à croire que la reine marque ainsi ses distances avec les exactions de la Garde noire, mais la majorité des gens y voient surtout un geste politique : les soldats de la Garde pourpre sont peu nombreux et sont également des adeptes de l'Unique. Il semble donc bien que la création des Pourpres soit surtout destinée à rappeler à Quirinus que Taerhonis règne seule sur Babel, sous le regard de l'Unique…

LE COMMANDEUR KHEP

Soldat expérimenté qui a affronté à de nombreuses reprises les pillards du désert et les guerriers de Saeth, Khep est aussi un meneur d'hommes et un tacticien exceptionnel. Malheureusement pour lui, son franc-parler lui a attiré nombre d'ennemis parmi les Ahabas ayant statut d'Ulthul. Il faut ajouter à cela le fait qu'il n'a jamais caché son peu d'estime pour le Culte du Soleil Noir. Il y a onze ans, on lui offrit une promotion qui l'écarta définitivement de la cour royale en faisant de lui le commandeur d'Uruk. Il n'eut que de rares occasions de revenir à la capitale et n'a rencontré la reine Taerhonis qu'à deux reprises. Le commandeur et sa souveraine auraient pu s'entendre à merveille, mais Khep fut scandalisé lorsque la reine se convertit à l'Unique. Pire encore, elle ordonna la déchéance des Amuzazels. Or, Khep était lui-même le fils d'une des prostituées sacrées. Comme tous les garçons nés des étreintes amuzazels, il avait été confié à une autre caste, sans jamais apprendre le nom de sa mère. Khep et ses subordonnés les plus loyaux menèrent alors une purge sanglante et rapide du Culte à Uruk, massacrant ses prêcheurs et chassant ses fidèles connus de la cité. Depuis quelques mois, le commandeur est devenu la figure de proue de la résistance face au Culte dans le royaume. Un rôle difficile qu'il n'a jamais désiré, mais cela ne l'empêchera pas de faire de son mieux, car les enjeux sont importants. Il est en revanche très indécis en ce qui concerne la reine Taerhonis, car il pensait précédemment qu'elle pouvait être une souveraine digne d'être servie. La jeune reine a-t-elle été subornée par l'archiprêtre Quirinus ? Est-elle devenue une fanatique ou a-t-elle juste agi en politicienne rouée ? Khep ne sait qu'en penser, mais surtout, il est incontestable que Taerhonis a lâché la Garde noire sur les Amuzazels… et peut-être provoqué la mutilation ou la mort de sa propre mère.

LES JUMEAUX
DISSEMBLABLES

KHALISTAN

mai ttgh|||| (Order #31830844)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

KHALISTAN
LES JUMEAUX DISSEMBLABLES

Autrefois existait une nation appelée le Sultanat, laquelle prétendait rivaliser avec la puissante Sabaah. Dans leur orgueil, les habitants du Sultanat affrontèrent les guerriers de Babel. Dans la fureur d'une bataille mémorable, le sultan Khalishaa périt de la main d'une mystérieuse Fille du Siirh. Celle-ci avait pour nom Vunuun. On raconte que Khalishaa resta debout, immobile et interdit tandis que, de son corps lacéré, sa vie s'épanchait en maints ruisseaux. Autour de lui, ses armées étaient décimées. Et la lune noire, depuis son céleste trône, semblait contempler le massacre. Ce n'est qu'à l'instant où l'astre sombre disparut derrière les dunes que le sultan s'écroula enfin. Les rares survivants de son armée n'eurent d'autre choix que la fuite. Ainsi s'acheva la désormais célèbre « bataille de la lune des sables ».

Les deux fils de Khalishaa ne s'entendaient guère, car chacun des deux frères voulait monter sur le trône. Ils auraient pu s'affronter eux aussi sur le champ de bataille, mais ils craignaient que Babel n'en profitât pour les anéantir. Les jumeaux scindèrent alors le Sultanat en deux royaumes et se partagèrent l'ancienne capitale, Khu-Shaereza, à la frontière de leurs domaines respectifs. Chacune des deux nouvelles nations, Fakhar et Khashan, se mura dans l'isolement et cette situation dura près de deux cents ans. À cinq reprises, l'un des deux pays décida que des territoires appartenant à l'autre devaient lui revenir, à cinq reprises, la guerre embrasa les royaumes jumeaux.

Lorsque Babel s'aventura à nouveau vers l'ouest pour assouvir ses prétentions territoriales, quelques esprits avisés venus de Barzakh, la Cité interdite, surent se faire entendre des souverains de Fakhar et de Khashan. Après bien des tractations en coulisse, il fut décidé d'unifier les deux pays. Ainsi naquit le Khalistan, administré par un Conseil mixte qui choisirait son souverain dans l'intérêt de tous. Fakhar et Khashan demeurèrent pour l'essentiel deux pays distincts, mais ils furent dirigés dans une relative unité. Leurs forces coalisées repoussèrent celles de Babel et la paix s'établit progressivement. Cette décision ne fut pas sans apporter son lot de complications, et celles-ci perdurent encore à ce jour, mais le Khalistan n'en est pas moins devenu une puissance économique majeure qui suscite bien des regrets à la cour de Sabaah.

Le Khalistan est un pays de contrastes : la culture colorée et flamboyante du Fakhar côtoie celle plus austère et silencieuse du Khashan. Les cités ne manquent pas de richesses et de beauté, mais les villageois et les nomades vivent de manière frugale, dans une relation de défiance complice avec le désert.

Le royaume des vents

Bordé par le Miroir, cerné par les sables de Sawarhii, le Khalistan est soumis aux vents à longueur d'année. Si les vents maritimes apportent une fraîcheur bienvenue, ceux du désert au contraire dessèchent cruellement l'air, et les tempêtes de sable qui balaient l'arrière-pays sont redoutables, surtout au Khashan. Cependant, le nord du Fakhar, en partie protégé par les monts Jaunes, jouit d'un climat moins rude. Les terres fertiles les plus riches du Khalistan se trouvent dans le Fakhar, et plus particulièrement au nord des monts Jaunes. Parfois, les vents marins et ceux du désert s'affrontent au-dessus du Khalistan, créant de violents orages dont les éclairs malmènent les sables comme les cités et les palmeraies. Les Khalistani prennent généralement ces évènements avec philosophie, tout en espérant que la foudre ne leur tombera pas sur la tête.

Les limites orientales du Khalistan sont floues, car on peut encore trouver des villages ou des familles nomades qui se disent Fakhari ou Khashani bien au-delà des provinces que connaît la cour à Khu-Shaereza. Dans cette région des Terres Sauvages, la Frontière est bien plus inhospitalière qu'elle l'est, par exemple, aux alentours d'Avhorae. Le Khalistan et Babel ont donc tendance à abandonner à leur sort ceux qui tentent de survivre dans ces étendues désolées. Les caravanes et les armées empruntent toujours les mêmes routes et se soucient peu de ce qui se produit en dehors de leur chemin.

Ceux qui bravent le désert de Sawarhii peuvent parfois apercevoir à l'horizon des ruines impressionnantes, construites

par un peuple oublié de géants. Néanmoins, les pistes restent à l'écart de ces vestiges ensablés à la sinistre réputation. Les caravaniers colportent de nombreux contes évoquant les fantômes qui hantent les pierres antiques et les phénomènes inquiétants qui se manifestent en ces lieux. On dit que le tissu a tendance à s'y effilocher, que le métal y rouille subitement. On parle de voyageurs imprudents, transformés en statues de sable puis dispersés par le vent. Quelle que soit la véracité de ces histoires, les âmes prudentes feraient bien de se tenir à l'écart de ces ruines cyclopéennes. Pourtant, cela n'empêche pas les érudits, les pilleurs de tombes et quelques fuyards désespérés de s'y aventurer, mais il est rare que ceux qui disent en revenir soient pris au sérieux. Il arrive que quelques-unes de ces ruines soient en partie vitrifiées. Le sable qui les entoure forme alors d'étranges plaques de verre comme s'il avait été exposé à une intense chaleur. On trouve également de vastes ruines, çà et là, dans le Fakhar, et plus encore dans le Khashan. Certains de ces sites ressemblent plutôt à des dépressions ou des gouffres et les Khashani ont découvert qu'une fois dégagés, ils recelaient souvent des gisements de fer de très bonne qualité.

Les agglomérations du Khalistan sont assez sobres, privilégiant le stuc, le plâtre et la pierre claire. L'architecture fait la part belle aux coupoles, aux patios ombragés, aux fontaines, et les rues sont souvent étroites afin d'offrir plus d'ombre et de fraîcheur. Durant la journée, les places sont protégées du soleil par des tentures de tissus tendues entre les toits et les auvents des commerçants. À l'intérieur des demeures, on apprécie les coussins et les divans confortables, mais la décoration varie grandement selon qu'on se trouve chez un Khashani ou un Fakhari. Les demeures fakhari abondent en tissus colorés et en bibelots, alors que celles des Khashani sont plus dépouillées et pratiques.

Les Douze à l'ombre du trône

L'unification des deux nations jumelles dans le nouveau Khalistan, il y a presque quatre cents ans, se fit par l'instauration d'un Conseil chargé de choisir et d'assister le roi de la nation unifiée. Celui-ci est désigné à vie par le Conseil et porte le titre honorifique de Khalishaa, en hommage au dernier sultan. Les Douze gardent l'anonymat et n'interviennent jamais en public, même si tout le monde connaît leur existence. On sait simplement que quatre d'entre eux représentent le Fakhar, quatre autres le Khashan et les quatre derniers la cité interdite de Barzakh. Le peuple du Khalistan ignore comment les Douze choisissent leurs successeurs, mais on sait cependant que le Khalishaa est toujours issu d'une des anciennes lignées nobles de Fakhar ou Khashan. Désigné par le Conseil, sa position n'est pas héréditaire, même si un certain prestige s'attache à ses descendants. Le roi du Khalistan règne ouvertement et s'entoure de ministres, mais il consulte également les Douze à l'abri des oreilles indiscrètes. Certaines rumeurs vont plus loin et affirment que les Douze communiquent secrètement avec le Khalishaa, par le biais du vent, ou lorsqu'il s'assied sur son trône. On entend même parfois dire qu'en réalité, les Douze ne sont pas des hommes vivants, mais les fantômes des fondateurs du Khalistan qui continuent de conseiller depuis quatre cents ans les souverains se succédant sur le trône.

L'EMPIRE OUBLIÉ

Les érudits qui s'intéressent aux vestiges antiques ont découvert un certain nombre de gravures qui révèlent plusieurs choses sur les géants disparus. Récemment, les Khalistani ont appris que les territoires occupés par ces ruines étaient autrefois fertiles et luxuriants. Cette découverte semble corroborer les mythes selon lesquels le désert aurait été créé par la colère du dieu solaire El-Anûr. Cependant, les légendes et croyances antiques n'ont jamais fait mention d'un peuple de géants et ont toujours prétendu que les ancêtres des Khalistani étaient responsables du mépris d'El-Anûr. Les chercheurs ne savent donc pas qui étaient ces mystérieux géants ni pour quelles raisons ils n'apparaissent dans aucun mythe du Fakhar ou du Khashan.

Les lois khalistani sont simples et encouragent la responsabilité ainsi que la solidarité face aux périls du désert. Voler de l'eau est un crime nettement plus grave que voler de l'or et, depuis l'unification du pays, chaque communauté dispose d'un juge professionnel, chargé d'arbitrer les litiges et de juger les délits. Cependant, les nomades, plus nombreux dans le Khashan, continuent à respecter avant tout l'autorité des chefs de clan et, jusqu'au cœur des villes, les Khalistani privilégient la solidarité familiale. On préfère laver son linge sale à l'écart des regards étrangers. Concrètement, les Khalistani (qu'ils soient Fakhari ou Khashani) ont tendance à ergoter et argumenter sans fin, essayant aussi souvent que possible de faire peser leur réputation personnelle et leur talent oratoire dans les affaires juridiques. Les juges nommés par le Khalishaa ont donc souvent l'occasion de négocier âprement avec les autorités locales ou les chefs de famille. Pour un étranger, une séance au tribunal peut paraître difficile à distinguer d'une dispute au marché, car même le public se permet d'intervenir dans les débats. Cependant, les Khalistani ont aussi un certain respect pour les statuts, titres et grades. Lorsque le juge parvient à prendre suffisamment longtemps la parole pour énoncer son verdict, même s'il déclenche un torrent de protestations, de larmes ou de menaces (surtout quand son jugement implique des Fakhari), l'affaire est considérée comme close. Les peines prononcées se cantonnent fréquemment aux amendes, mais l'esclavage, la mutilation ou la mort sanctionnent les crimes les plus graves.

Les yeux tournés vers l'est

Les Fakhari ont toujours surveillé Babel qui constitue à la fois un partenaire commercial majeur et un concurrent économique de premier ordre. De leur côté, les Khashani se méfient

par principe de ceux qu'ils jugent responsables de la fin du Sultanat et perçoivent la puissante nation orientale comme une menace culturelle. Avec l'essor du Culte du Soleil Noir, le Conseil et le roi du Khalistan, Alannas al Nasîr, s'inquiètent désormais du soutien apporté à la reine Taerhonis par le lointain empire ténébreux de Lux. Nombre de négociants khalistani, agissant pour le Conseil, s'efforcent de rassembler discrètement des renseignements sur la nouvelle religion et sur les intentions de ses émissaires à la cour de Taerhonis. Le Conseil cherche actuellement à nouer des relations plus étroites avec des nations hostiles à l'Empire du Soleil Noir. Avhorae semble pouvoir constituer l'allié idéal, car son hostilité envers Lux et le Culte du Soleil Noir n'est pas un secret. Cependant, la réputation de l'impératrice Sevire inquiète plusieurs des conseillers qui la jugent instable et potentiellement dangereuse.

Le peuple aux deux visages

Issus de l'ancien Sultanat et réunifiés dans le Khalistan, Fakhari et Khashani sont physiquement très semblables, bien qu'ils incarnent deux cultures distinctes. Les Khalistani ont la peau mate, tirant vers le doré, et les cheveux foncés. Les femmes aiment porter les cheveux longs et les hommes une barbe bien taillée, malgré la chaleur du désert. Si tous préfèrent des vêtements assez amples qui les protègent du soleil et du sable (robes, pantalons lâches, turbans…), on reconnaît facilement l'origine d'un Khalistani à sa vêture : les natifs du Fakhar arborent des vêtements colorés (en particulier en bleu, vert, violet ou rouge) grâce aux teintures végétales et adorent jouer des effets de contraste ou d'harmonie des couleurs. De leur côté, les Khashani se contentent de vêtements en tissu écru, blanc ou beige, parfois gris. De même, les natifs du Khashan sont plutôt réservés et discrets, souvent introvertis et taiseux, alors que leurs cousins du Fakhar ont le verbe facile et s'avèrent démonstratifs, parfois à l'excès. Pour autant, les deux cultures semblent bien s'accommoder l'une à l'autre et, dans les parages de Khu-Shaereza, les mariages mixtes sont nombreux.

Les richesses du désert

Sans rivaliser avec Avhorae ou Babel, le Khalistan est tout de même une puissance économique de premier plan. Le Fakhar produit des teintures, des herbes médicinales et des épices utilisées dans la majeure partie des Terres Sauvages. On en trouve jusque sur les marchés de la lointaine Lux, à des prix astronomiques, car les caravaniers khalistani sont sans doute les plus aventureux qu'il soit. Les alchimistes et les apothicaires fakhari sont très réputés et la médecine khalistani est considérée comme la plus avancée des Terres Sauvages. Le Khashan de son côté contrôle des mines de fer qui lui permettent d'armer les guerriers des clans, mais aussi de vendre de l'acier à ses voisins. La qualité de l'acier khashani rivalise difficilement avec celle des forges d'Aon, mais ses prix sont plus abordables et l'acheteur sait qu'il acquiert une matière première de choix.

Enfin, les clans du Khashan sont réputés pour leurs chevaux à la robe pâle et ces derniers sont très convoités. Toutefois, les nomades voient leurs montures comme des partenaires et non comme des bêtes de somme. Ils préfèrent que chaque acheteur potentiel fasse ses preuves à leurs yeux pour obtenir un seul cheval s'il en est jugé digne. Chaque clan a ses propres traditions en la matière, mais le but est toujours de mettre l'acheteur à l'épreuve, de juger de son caractère, afin de s'assurer que le cheval qu'on lui confiera sera traité avec respect. Une cérémonie marque d'ailleurs la conclusion de la vente et l'émotion qu'on y ressent est intense, comme si l'on assistait au départ définitif d'un ami cher au clan.

L'esclavage est une source de main-d'œuvre importante dans les mines khashani, ainsi que pour certaines cultures fakhari. Les esclaves sont généralement des captifs, car les occasions d'affronter les bandits nomades de la Frontière ne manquent pas. On trouve aussi des esclaves condamnés à la suite d'un crime, jugement qui frappe aussi leurs descendants. Parfois, les négociants du Khalistan achètent en gros des esclaves à Babel. Or, il se trouve que ces « lots » comptent des Khalistani. Ces derniers se voient promettre la liberté après plusieurs années de travail, lorsqu'ils auront remboursé l'argent dépensé pour leur « libération ». Quelques propriétaires sont de vils exploiteurs, mais dans leur majorité, ils préfèrent se montrer honnêtes et la quasi-totalité des esclaves khalistani rachetés aux babelites finissent par recouvrer leur liberté.

LES CLANS PROSCRITS

La vie est très difficile dans le désert lorsqu'on est seul et sans amis ou parents. Les criminels et les exilés de toutes sortes essaient donc de former des groupes, pour se protéger mutuellement. Bien plus que des alliances ou des confréries, ceux qui perdurent suffisamment longtemps deviennent presque toujours de véritables familles, car les descendants des proscrits savent qu'ils ont peu de chance de retrouver une place dans la société. Dans leurs « clans » qui ne sont pas reconnus par les autorités, ces bannis trouvent une nouvelle assise sociale et se montrent solidaires. Ainsi, les bandits khalistani sont bien plus unis et disciplinés que leurs confrères des autres nations. Si un étranger cherche à se joindre à l'un de ces groupes, on le mettra à l'épreuve ; l'échec lui sera toujours mortel. Celui qui réussit sera libre de se choisir un nouveau nom et de taire son passé s'il le souhaite. La seule chose qu'on attendra de lui sera une loyauté parfaite envers sa nouvelle famille. Dans les faits, il est très rare que cette attente soit déçue.

Le plus célèbre de ces clans est celui des Filles de Mahmet. Il aurait été fondé par la fille d'un dénommé Mahmet après qu'il l'eut abandonnée enfant dans le désert et qu'elle réapparut des années plus tard pour se venger de son père indigne. Ces bandits sont toujours menés par une femme et se livrent à de nombreuses attaques contre les caravanes. Le Conseil soupçonne, à raison, que certains princes-marchands louent leurs services pour s'en prendre à leurs concurrents.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Curiosité et respect

L'érudition est très importante au Khalistan, tant aux yeux des anciens qui éduquent les nomades que dans les écoles citadines financées par le Conseil. Les Khashani sont férus d'astronomie, d'histoire, de sciences et Barzakh est considérée comme le centre du savoir des Terres Sauvages. On trouve bien plus de gens capables de lire et d'écrire au Khalistan que n'importe où ailleurs dans les Terres Sauvages. La noblesse de Babel, des Royaumes divisés ou d'Avhorae apprécie de confier l'éducation de ses enfants à des précepteurs venus du Khalistan (principalement de Fakhar), quand il s'agit de leur enseigner l'histoire et l'arithmétique ou les bases de l'économie. Le reste de la population peut bénéficier – dans la mesure de ses moyens – des écoles publiques instituées par le Conseil. Chez les nomades, les anciens du clan sont généralement chargés de transmettre le savoir et veillent à entretenir leur propre érudition pour y parvenir. Par bien des côtés, les Khalistani se montrent rationnels et distinguent très bien dans leur esprit ce qui relève de la connaissance et ce qui tient de la croyance. De la même manière que leurs deux cultures cohabitent, ces deux tendances de l'esprit existent en chacun, complémentaires et contradictoires à la fois.

Fakhari comme Khashani partagent aussi une passion commune pour la musique et la danse. Un style musical hybride est à en vogue depuis quelques dizaines d'années, mélangeant des harmonies minimalistes et des envolées lyriques. Le luth khalistani et la flûte droite sont les deux instruments les plus répandus, suivis des cymbales employées pour rythmer la danse.

DES PIRATES HAUTS EN COULEUR

Le golfe de Rahzen est parcouru d'importantes voies commerciales, ce qui n'a pas manqué d'encourager la piraterie. De nombreux proscrits fakhari se sont tournés vers cette voie et au fil du temps, notamment depuis le déclin des Royaumes divisés, ils ont également entrepris de s'aventurer dans la mer d'Acier. Ils se heurtent désormais occasionnellement aux pirates d'Aon et aux maraudeurs de Valdheim. Les équipages pirates forment des clans proscrits, à l'image de ceux du désert. Leur réputation est liée à l'aura de leurs capitaines qui s'efforcent d'entrer dans la légende par leurs actes flamboyants, afin d'attirer des recrues et d'intimider les rares navires armés que le Khalishaa ou les Royaumes divisés peuvent mettre sur leur chemin. De fait, les conflits les plus meurtriers en mer concernent surtout des affrontements entre pirates rivaux. Parmi les plus célèbres, on peut nommer Moham Al Bed « Barbe de Sang », Azra « Mangeuse d'Or » (sobriquet qu'elle doit à sa dentition en métal précieux) et Vazhul « le Serpent des Eaux ».

La tradition d'hospitalité et d'entraide dans le désert prévaut jusqu'au cœur des cités, même si l'influence fakhari lui a donné un tour assez ostentatoire : il ne suffit plus d'offrir son toit à l'invité, il faut aussi l'étourdir par la qualité des mets et de la conversation, le confort de la literie, la décoration de la maison. En comparaison, l'hospitalité des nomades qui offrent l'abri de leur tente, de l'eau et un peu de viande sèche semble bien modeste. Cependant, partout demeure le même souci de faire de son mieux pour que l'invité se sente chez lui et en sécurité. La contrepartie de cette attitude est que la plupart des Khalistani se montrent extrêmement courtois et humbles quand on les reçoit. En dehors des banquets, ils évitent de s'empiffrer ou de boire à l'excès et ne manquent jamais de remercier leurs hôtes, tant pour leur gentillesse que pour la qualité du repas.

La noblesse khalistani est en majorité composée par les chefs de clans nomades et s'avère donc plutôt proche de ses sujets. Il n'y a guère que le Khalishaa qui apparaisse comme une figure lointaine et l'on considère généralement que cela va de pair avec sa position. Dans les cités, les clans se sont mélangés et les allégeances familiales forment désormais un tissu complexe, presque incompréhensible. La noblesse a donc perdu une partie de son pouvoir statutaire, mais s'est en contrepartie impliquée dans le commerce et l'artisanat, obtenant un pouvoir économique bien réel. Le terme de « prince-marchand » est très certainement né au Khalistan, même si ses acceptations divergent à travers les Terres Sauvages.

Jusqu'au cœur du désert, les nobles du Khalistan mettent un point d'honneur à être des orateurs accomplis et cultivés. En majorité, ils se perçoivent davantage comme des arbitres que comme des dirigeants. Cependant, leur parole est celle de l'autorité et leurs décisions ne sont presque jamais remises en question.

Ruses et calculs

La grande majorité des guerriers du Khalistan appartiennent aux clans nomades, mais il existe aussi des milices citadines et des gardes privées. Une petite marine royale lutte avec difficultés contre la piraterie, mais le Conseil hésite à la renforcer, car d'autres priorités ont récemment fait leur apparition. L'art de la guerre khalistani repose pour l'essentiel sur des frappes soudaines suivies de replis et de feintes pour déstabiliser l'ennemi. Les guerriers khalistani apprécient les lances et les arcs pour le combat monté, ainsi que les cimeterres. Leurs armures sont généralement légères et l'usage du bouclier est très répandu tant une armure peut se révéler pénible dans le désert.

Le Conseil considère que le conflit à venir avec Babel sera sans doute très différent des querelles territoriales habituelles, car l'Empire du Soleil Noir appuiera certainement Taerhonis pour conquérir l'ensemble du Khalistan. Militairement, il sera difficile de repousser l'ennemi et s'il faut évidemment se préparer à défendre les villages et les oasis stratégiques, le Conseil envisage surtout ce qu'il adviendra ensuite. Inévitablement, certains sites tomberont aux mains des envahisseurs et la population sera réduite en esclavage ou contrainte à la conversion. Il s'agit donc de réserver dès à présent quelques surprises aux conquérants. Le Khalishaa Alannas al Nasîr a envoyé plusieurs membres de sa garde palatiale à travers le pays. En secret, ces hommes et femmes ont pour rôle d'organiser des cellules de résistance et des tactiques de harcèlement. Des caches d'armes et des planques sont aménagées, tandis que des systèmes de mots de passe et de contacts sont élaborés de manière décentralisée. À terme, Alannas espère que ses agents pourront constituer un état-major coordonnant les actions des résistants, pendant que lui-même prendra la tête des clans coalisés sur le champ de bataille. La question est de savoir si le Khalistan aura suffisamment de temps pour réaliser cet objectif avant que les armées de Babel ne se mettent en route.

moi fdghlji (Order #31880644)

L'HOMME PRUDENT ÉVITE DE FROISSER LES DIEUX, MAIS IL N'ATTEND RIEN D'EUX.

– PROVERBE KHASHANI

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

DES DIEUX DISTANTS ET IMPRÉVISIBLES

Dans les mythes du Khalistan, le désert était autrefois une terre fertile et abondante. Las, les mortels se détournèrent du dieu solaire El-Anûr, lui préférant sa sœur Yharea'rr aux Yeux d'Argent. En représailles, la colère de l'Astre glorieux dessécha les terres et sema la détresse. Lorsque sa sœur plaida la cause des mortels auprès d'El-Anûr, il lui transperça l'œil de sa lance et le coup fut si brutal que l'arme se brisa. Folle de souffrance, Yharea'rr jeta son œil blessé dans les ténèbres pour apaiser sa douleur. Il en ressortit altéré et devint la lune sombre, capable de toiser El-Anûr même lorsqu'il était au sommet du firmament.

El-Anûr ne voulait plus rien avoir à faire avec les mortels. Par dépit, Yharea'rr, bravant son frère, décida de leur offrir un nouveau dieu. Elle insuffla la vie dans le désert en y jetant la pointe de la lance d'El-Anûr mêlée de son sang et de ses larmes. Les essences des deux divinités célestes donnèrent naissance à Sawarhii, le Désert-qui-est-deux. Source de vie et de périls, le désert fut vénéré sous ses deux aspects : Sawarhii-el la Miséricordieuse et Sawarhii'ar le Cruel.

Le culte d'El-Anûr et de Yharea'rr déclina petit à petit et leurs temples se vidèrent, au profit du culte aux deux visages de Sawarhii. Les adorateurs de Sawarhii-el et Sawarhii'ar n'élevèrent aucun temple et leur foi s'exprima dans les danses sacrées et les chants que l'on pouvait aussi bien réaliser dans un caravansérail qu'au beau milieu des dunes. Les prêtres s'efforçaient de vivre au contact du désert et devenaient généralement ermites, demeurant dans les oasis ou à proximité des communautés.

Lorsque survint la Nuit du Soleil Noir, les Khalistani comprirent qu'El-Anûr et Yharea'rr s'étaient entretués. Le soleil et les lunes continuent leur périple immuable, mais aux yeux du peuple des sables, ce ne sont plus que les dépouilles des dieux morts. Quant à Sawarhii-el et Sawarhii'ar, on ne saurait dire s'ils ont également péri ou s'ils ont simplement décidé de conserver un silence endeuillé. Dans le doute, on continue à prier et danser pour solliciter l'intercession de la bienveillante Sawarhii-el, et pour témoigner le respect craintif dû à son jumeau cruel.

L'arrivée d'un Élu serait considérée avec prudence par les peuples du Khalistan. Ils n'ont que faire de divinités nouvelles, mais seraient rassurés d'apprendre que Sawarhii-el ne s'est pas détournée des hommes. Quant à El-Anûr, Yharea'rr et Sawarhii'ar, peu de gens espèrent leur retour, ou en attendent quoi que ce soit. Ainsi, la Prophétie de l'Oracle (dont la plupart des Khalistani connaissent l'existence) est reçue avec un mélange d'espoir et de peur par ceux qui la croient authentique.

Le Culte du Soleil Noir inquiète beaucoup les Douze ainsi que le Khalishaa. Bon nombre d'érudits du Khalistan pensent que la croyance venue de Lux est intrinsèquement nuisible : selon eux, le « Dieu Unique » a certainement été impliqué dans la mort des divinités khalistani… et très probablement d'autres. En effet, ce dieu sans nom se réclame du Soleil Noir et les recherches menées sur les autres peuples indiquent que leurs dieux auraient également cessé de se manifester depuis cet évènement. Qu'il en soit responsable ou qu'il ait profité de ce bouleversement, l'Unique veut à l'évidence éradiquer les autres croyances. Les marchands fakhari ont rapporté beaucoup de nouvelles sur l'implantation de cette jeune religion dans les Royaumes divisés et la récente conversion officielle de la reine de Babel est une source d'inquiétude supplémentaire. Les informations venues de l'Empire du Soleil Noir sont encore parcellaires, car les caravanes du Khalistan doivent affronter bien des dangers pour l'atteindre en suivant la Via Sacra depuis Babel, mais le peu que le Conseil a appris ne fait que l'alarmer davantage. Il est évident que l'empire oriental a des ambitions hégémoniques et que sa religion d'État est mortifère. Il est donc nécessaire de le combattre par tous les moyens.

Barzakh, le foyer des Ombres

Les plaines arides du centre du Khashan accueillent la mystérieuse Barzakh, la Cité interdite.

Se dressant sur les ruines d'une métropole monumentale, à flanc de colline, la Cité interdite s'étend en cercle sur des kilomètres.

Barzakh est un mélange impressionnant d'édifices antiques élevés par les géants disparus, parsemés de constructions humaines plus récentes. Les pierres blanches des maisons humaines se mêlent aux fondations jaunies de la cité originelle. Les escaliers aux marches colossales ont été modifiés et retaillés pour servir aux occupants actuels de la cité. Arches massives, portes hautes comme trois hommes, dômes et coupoles démesurés, tours défiant la gravité, Barzakh fascine, attire et excite l'imagination des voyageurs qui en aperçoivent les murs.

Cette fascination est nourrie par l'accès extrêmement restreint de la Cité interdite. La muraille d'enceinte titanesque est surveillée par les Sans-Visage, guerriers d'élite à la face voilée dont les flèches et les cimeterres sont impitoyables. Une seule des immenses portes de la cité, la porte nord, est ouverte, mais elle est étroitement gardée. Un petit caravansérail à l'extérieur des murs accueille les rares caravanes. Les habitants de la cité sortent eux-mêmes pour emporter les marchandises à l'intérieur. Lorsqu'un voyageur s'approche de la porte, un garde s'avance, une main sur l'épée et l'autre tenant un sablier, puis il l'examine en silence. Pour la grande majorité des voyageurs, l'attente s'arrête lorsque le Sans-Visage refuse le passage et retourne le sablier. Mieux vaut alors s'éloigner, car lorsque le dernier grain de sable tombe, l'inconscient qui se trouve encore entre le caravansérail et la porte est abattu sans autre forme de procès.

Celui qui est autorisé à entrer est attendu à l'intérieur des murs par une Ombre, comme se désignent eux-mêmes les habitants de Barzakh. Les Ombres se vêtent d'amples robes noires et cachent leur visage sous des masques abstraits. L'Ombre qui accueille le voyageur chuchote plus qu'elle ne parle et le met face à un choix à la fois simple et difficile : repartir et renoncer définitivement à la Cité interdite, ou rester et accepter ses règles jusqu'à la fin de ses jours. Celui qui reste doit immédiatement prononcer le Vœu du Murmure. Jamais plus, il ne parlera à voix haute, ne chantera ni ne criera. Celui qui l'a accueilli lui tend une robe noire et un masque. Puis, il le conduit jusqu'à sa nouvelle demeure.

Barzakh n'accueille que des érudits, venus du Khalistan, mais aussi de bien d'autres régions des Terres Sauvages. Les différents types de masques indiquent leur spécialité : l'histoire, les mathématiques, l'astronomie, les arts, les sciences… la cité entière n'est peuplée que par les Ombres et leurs protecteurs, les Sans-Visage. Chaque année, une petite délégation de ces guerriers rend visite aux clans du Khashan et choisit parmi les enfants des deux sexes ceux qui rejoindront leurs rangs. Chaque enfant se voit offrir par son clan les armes qu'il gardera avec lui jusqu'à son dernier jour. Quant à la manière dont les Ombres et leurs gardiens s'y prennent pour déterminer si un voyageur est ou non autorisé à pénétrer dans Barzakh, nul en dehors des murs n'en connaît le secret.

Le monde extérieur ne sait pas grand-chose sur ce qu'il se passe dans l'enceinte de Barzakh, car en dehors des Sans-Visage, seuls les quatre émissaires désignés auprès du Conseil des Douze et quelques rares expéditions archéologiques quittent la cité. Toutefois, un certain nombre de textes soigneusement calligraphiés sont périodiquement offerts par les Sans-Visage aux clans du Khashan. Ces textes traitent des sujets les plus divers, mais tous sont d'un grand intérêt. Ils sont copiés et disséminés par les caravaniers, puis les érudits. Le savoir venu de Barzakh a d'ailleurs joué un rôle important dans le développement des connaissances médicales des Fakhari. C'est ainsi que la réputation de Barzakh s'est répandue à travers les Terres Sauvages : un endroit où des érudits masqués fouillent dans les ruines d'une civilisation antique, et transcrivent ses secrets au bénéfice de l'humanité.

À l'intérieur de la cité, les Sans-Visage et les Ombres marchent pieds nus, dans un silence quasi absolu, et les conversations dans les rues sont brèves. Il n'y a ni tavernes, ni salles de fête, ni temples dans les bâtiments construits par les hommes. Les Sans-Visage se concentrent sur leur entraînement et leur mission de surveillance, alors que les Ombres s'occupent avant tout de leurs recherches. Un jour par semaine, chaque habitant de la ville doit à tour de rôle quitter son travail pour se dévouer à la communauté. Il s'occupe alors de l'entretien de Barzakh, ainsi que de ses jardins suspendus. Ces derniers, qui auraient inspiré les architectes de Sabaah selon une légende tenace, n'occupent qu'une petite partie de l'aire autrefois dédiée aux cultures par les bâtisseurs de la cité, mais ils suffisent pour nourrir sa population. C'est également à partir de leurs plantes que sont tirés les matériaux permettant de créer les vêtements, les masques et le papier de la Cité interdite. Les rares biens achetés aux caravaniers qui viennent jusqu'à Barzakh sont payés avec de l'or, car la cité gigantesque recèle un certain nombre de richesses que les Ombres gèrent soigneusement.

Les habitants de Barzakh vivent dans un ascétisme presque total, mais les unions ne sont pas interdites. Les rares enfants sont élevés pour suivre les traces de leurs parents. Quand ils ne font pas partie de la même caste, la coutume veut que l'enfant suive la voie de sa mère, à moins qu'il ne manifeste des dispositions particulières pour celle de son père.

La cité est dirigée par un Conseil qui rassemble un représentant de chaque caste d'érudit, et le chef des Sans-Visage. Les castes choisissent comme elles le veulent ceux qui les représentent, mais les positions sont rarement héréditaires. Bien qu'elles soient composées d'érudits qui préfèrent travailler dans leur coin, les castes ont également compris il y a longtemps qu'une certaine transdisciplinarité pouvait donner de bons résultats. Des Ombres appartenant à plusieurs castes peuvent donc très bien travailler ensemble à un projet commun.

Le site de Barzakh est certainement le vestige le mieux conservé de l'antique civilisation disparue des Premiers Hommes et les Ombres déploient d'immenses efforts pour restaurer, préserver et récupérer les bribes de connaissances du peuple géant. Cependant, certaines de ces connaissances sont cryptiques ou parcellaires et peuvent s'avérer très dangereuses, car elles touchent à des concepts ou des essences mystiques que les Ombres sont incapables d'appréhender et encore moins de manipuler. Il se pourrait aussi que d'autres secrets, bien plus dangereux, soient cachés dans les ruines de l'immense Cité interdite.

PATRONYMES DU KHALISTAN

Prénoms féminins : Alya, Asma, Afaf, Ayda, Balkis, Cirine, Djihane, Farah, Ghadir, Insaf, Jalila, Karam, Kenzi, Lamiya, Rafika, Saira.
Prénoms masculins : Abbar, Ahmad, Badr, Ejaz, Fahim, Fihr, Hadi, Haris, Hashim, Imran, Jamil, Kenzi, Khalid, Shakir, Tahir, Umar, Wasim, Yushua.
Noms de famille : tous les Khalistani ont un nom de famille, issu des noms claniques, qui suit le préfixe « al », signifiant « celui/celle de » ou « celui/celle qui ». Les nobles se distinguent par des tatouages apposés sur les joues à la puberté, chaque clan possédant son propre motif. La plupart des noms évoquent une idée, une vertu, un exploit ou un animal. Exemples : al Ahid (qui tient ses promesses), al Amar (qui persévère), al Boualem (qui porte le drapeau), al Dayazell (qui repousse le mal), al Dib (du loup), al Emel (de l'espoir), al Farouk (qui différencie le bien du mal), al Ghofrane (du pardon), al Haidar (du lion), al Khezia (de la bonté), al Nâsir (qui protège), al Saber (qui est patient).

LE PAYS DES

MALÉFICES

OOL

mail:tdqhjjj (Order #31880640)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

OOL
LE PAYS DES MALÉFICES

Les neuf cités de Ool font l'objet de rumeurs que l'on entend jusqu'aux frontières de Valdheim ; elles sont toutes plus inquiétantes les unes que les autres. Les cités auraient été fondées dans des temps reculés par les disciples du sorcier Ool, venus de l'immense jungle de Tuuhle. Ces neuf hommes masqués auraient établi leur domaine sur des villages isolés et créé une alliance informelle pour se garantir des périls du monde extérieur.

Ool est réputé pour les savoirs vénéneux, les vices et les périls qui guettent l'imprudent dans les rues des neuf cités. Livrées à une apparente anarchie, elles sont en réalité toujours sous le contrôle de neuf hommes masqués, les Maîtres-Sorciers de Ool. On raconte que ces derniers seraient les sorciers originels et qu'ils auraient usé de pouvoirs maléfiques afin de prolonger leurs vies à travers les siècles, peut-être même les millénaires.

Malgré son isolement, Ool reçoit bien des visiteurs. La plupart sont à la recherche de quelque magie susceptible de faire avancer leurs plans ; certains cherchent à acquérir des pouvoirs pour eux-mêmes dans l'espoir de devenir sorciers ; d'autres encore sont simplement venus s'installer là pour jouir de leur fortune sans avoir de compte à rendre à quiconque. Il en est aussi qui espèrent être reçus en audience par l'un des Maîtres-Sorciers pour obtenir des faveurs inavouables. Bien entendu, escrocs, charlatans, voleurs et désespérés de toute sorte attendent patiemment l'étranger crédule, ou malavisé, qui se rendra à Ool. Il y a maintes choses dont on peut dépouiller les dupes : l'or bien sûr, mais pas seulement, car le sang et les os trouveront toujours un acheteur… Parfois, un désastre inexplicable s'abat soudainement sur une maison, un quartier, ou une cité entière. Une façon pour l'un des Neuf, dit-on, de rappeler à tous le pouvoir qui est le sien.

Le bassin des sortilèges

La région est pour l'essentiel une grande savane, parsemée de collines isolées. Le sol est fréquemment couvert de sable, déposé par les vents d'ouest. La tradition dit que les neuf cités de Ool étaient autrefois de simples villages, établis dans une vaste dépression. Le cours du fleuve Negba, qui prend sa source dans le mont des Étoiles, traverse ce bassin pour poursuivre son chemin jusqu'à Mara Ehon. Lorsque vient la saison des pluies, les rives du Negba en crue débordent dans le bassin et subissent une métamorphose radicale, alors que roseaux, fleurs et herbes de toutes sortes jaillissent soudain du sol. Le cours du Negba se transforme en marécage trouble et, pendant plusieurs mois, on ne circule plus qu'en pirogue ou en barge. Rongeurs, oiseaux et insectes pullulent tandis que les crocodiles se prélassent dans les eaux du fleuve. Le temps passe, les pluies cessent, et la terre finit par boire toute l'eau, pour laisser place à un sol boueux, un paysage plus calme et moins frénétique. Trois des neuf cités de Ool, Thula, Bodoon et Vamba sont bâties au bord du Negba. Ce sont les plus prospères du pays. Plus à l'ouest, les Ools de Bambelli et Loon doivent compter avec les vents du désert et une savane aride. Les autres cités, Libiss, Tatariil, Alambara et Soolor, jouissent d'un climat moins contrasté. Alambara en particulier est considérée comme remarquablement agréable toute l'année.

Le pays de toutes les magies

Bien qu'elles aient leurs propres spécificités, les neuf cités de Ool sont aussi très semblables par bien des aspects. S'ils ne s'y rendent pas pour commercer, les étrangers y viennent attirés par deux choses : la magie des Maîtres-Sorciers et la possibilité, à condition d'en avoir les moyens, de s'établir sans que personne ne pose de questions. Alambara, Loon

moi fdghjjjj (Order #31880644)

et Thula sont connues pour les demeures des riches étrangers qui s'y sont installés et les nombreux vices auxquels ils se livrent. Entre deux réceptions, les plus fortunés aiment à accueillir ceux qui les distrairont par des tours de magie ou leur révéleront l'avenir. De leur côté, les marchés de Soolor et de Bambelli accueillent un grand nombre de rebouteux et d'envoûteurs. À Libiss, les astrologues prolifèrent tandis que les devins aux multiples pratiques se disputent dans les rues de Tatariil et Bodoon et que les tueurs à gages de Vamba affirment être protégés par des charmes secrets, qui empêchent leurs victimes de deviner leurs intentions.

À Ool, n'importe qui peut se déclarer mage, enchanteur, sorcier… s'il est en mesure de faire illusion. En réalité, presque tous ces individus sont des charlatans plus ou moins doués, souvent aidés de complices, et maîtrisant quelques connaissances en alchimie et en prestidigitation. Les gens qui détiennent de véritables pouvoirs sont en revanche très rares et la plupart se refusent à expliquer les origines de leurs capacités. La seule puissance incontestable est celle des Maîtres-Sorciers.

L'énigme des Maîtres

Il peut se passer des mois, parfois des années, sans que l'un d'eux se montre en public, mais tôt ou tard, et de manière complètement inattendue, l'un des neuf hommes masqués apparaît soudain au détour d'une rue, ou dans un lieu public. En quelques mots, ou d'un simple geste, il fait jaillir l'eau du sol, provoque la mort de plusieurs personnes, soigne un aveugle ou détruit une maison, avant de s'en aller. Nul ne comprend les motivations des Maîtres-Sorciers. Cependant, il est indéniable qu'ils n'acceptent pas qu'on puisse rivaliser avec leur puissance. Ainsi, les zélotes du Dieu Unique sont fréquemment la cible des chefs de Ool et malheur à celui qui prêche la foi venue de Lux alors qu'un Maître-Sorcier se trouve dans les parages !

Chacun des neuf arbore en permanence un masque unique, fait de bois peint, d'os et rehaussé d'or. Dans chacune des neuf cités, on trouve des reproductions du masque du Maître de l'agglomération, notamment sur les murs des places ou des principaux bâtiments. On ne connaît pas les noms des Maîtres-Sorciers et, lorsque l'on doit parler d'eux, on les désigne selon la cité qu'ils supervisent : Maître Thula, Maître Libiss, etc. Ces appellations renforcent la croyance selon laquelle ce sont bien les neuf sorciers originels qui règnent toujours sur Ool. Cependant, les Maîtres-Sorciers prennent parfois des apprentis de sexe masculin. Ou plus précisément, des hommes affirment à l'occasion être en apprentissage auprès du Maître de leur cité. Le simple fait qu'ils puissent affirmer une telle chose et rester en vie constitue une preuve suffisante pour les citoyens de Ool… Ainsi, nombre de Ools croient que chaque Maître-Sorcier choisit dans la population ceux qui prendront sa suite et les forme afin de déterminer lequel sera leur successeur. Celui qui est finalement retenu revêt le masque une fois son heure venue et devient le nouveau Maître-Sorcier. Quant aux autres, on les dit victimes de disparitions mystérieuses, mais comme bien des choses à Ool, ces histoires sont difficiles à vérifier.

MATSENGA ET JUJU

Le mot utilisé pour parler de magie dans la langue de Ool, très proche des dialectes tuuhls du nord, est « Matsenga ». Ce terme désigne le pouvoir que manient les neuf Maîtres-Sorciers. Pour beaucoup, la Matsenga est la forme ultime de magie, voire la seule véritable magie qui existe. Les autres magies, quelles que soient leurs origines, forment juste un fatras qu'on appelle « Juju », un terme ool qui évoque des pratiques ambiguës dont l'efficacité n'est pas assurée, quand il ne s'agit pas de simples superstitions. Ainsi, la multitude de sorciers, devins, mages et envoûteurs des neuf cités pratiquent divers Juju, alors que les Maîtres-Sorciers sont les seuls détenteurs de la Matsenga. Dans leur grande majorité, tous les pratiquants de Juju se gardent bien de prétendre qu'ils maîtrisent la Matsenga, de peur de susciter le courroux des Maîtres. Ils en sont donc réduits à affirmer qu'ils pratiquent un Juju plus puissant, plus pur ou plus efficace que leurs nombreux concurrents. Certains vont jusqu'à dire qu'ils pratiquent le « vrai Juju » et que les autres emploient un Juju « mauvais », enseigné par des esprits maléfiques, ou ne sont que de vulgaires charlatans.

Le pouvoir des masques

Presque tous les Ools pensent que les reproductions des masques de Maîtres-Sorciers qui ornent les murs ne sont pas seulement décoratives. Elles permettraient aussi au propriétaire du masque originel d'entendre et de voir tout ce qui se passe à proximité d'une reproduction. D'ailleurs, il arrive effectivement qu'un Maître-Sorcier s'exprime par le biais d'une de ces reproductions, pour délivrer une prophétie sibylline, par exemple. Dès lors, aucun Ool ne prendra le risque de toucher l'un de ces masques, ou d'exprimer du mépris à l'encontre d'un Maître-Sorcier à proximité. Quant à celui qui aurait l'idée saugrenue de porter un tel masque, mieux vaut ne pas en parler…

Une mosaïque de populations

Originellement, les neuf villages qui donneraient par la suite naissance à Ool étaient peuplés par des Pari, une des ethnies à la peau foncée originaire de Tuuhle. Dans les contes oraux que se transmettent les Ools, on entend parfois dire qu'Ool et ses apprentis vinrent accompagnés de tout un ensemble de suivants et qu'il n'y avait rien là où se dressent désormais les neuf cités. Quoi qu'il en soit, si les Pari à la peau noire restent majoritaires à Ool, ils représentent à peine plus de la moitié de sa population. Des Khalistani, des Babelites ainsi que des nomades venus du désert des Murmures ou des steppes occupées par la redoutable Horde ont formé leurs propres enclaves dans les neuf cités. À la longue, un certain nombre

de métis ont vu le jour et toute une frange de la population de Ool résulte aujourd'hui d'une série de mélanges qui rend difficile l'identification de ses ancêtres. Les tons de peau bruns et noirs prédominent, mais l'on trouve aussi parfois des yeux bridés ou des cheveux clairs. Depuis environ deux cents ans, des notables venus de l'Empire de Lux ou de la République de Thalos viennent parfois s'installer à Ool, en particulier dans les villes d'Alambara, Loon et Thula. Comme les riches Babelites et Khalistani qui sont devenus leurs voisins, ces individus accompagnés de leurs domestiques et de leurs esclaves sont le plus souvent des gens dont l'influence s'est ternie, ou qui sont tombés en disgrâce. Plusieurs ont eu des enfants métis et on leur doit un certain nombre de Ools aux yeux gris ou bleus, ou à la peau d'un brun très clair.

Mercantilisme et vices en tout genre

La position de Ool en fait une étape importante pour les marchands babelites et khalistani qui veulent commercer avec les tribus du centre et de l'est de Tuuhle. De même, les neuf cités attirent les bateaux marchands qui remontent Mara Ehon puis le Negba depuis les cités jumelles de Mandrin. Les marchands d'esclaves qui razzient les franges de la jungle immense y ont également de nombreux représentants. La majeure partie de la cuvette naturelle dans laquelle sont installées les neuf cités s'avère fertile, au moins durant la saison des pluies et la crue fluviale. Le gibier abonde dans la savane et les Ools élèvent des bœufs et des chèvres pour leur viande. Tout cela fait des neuf cités un important lieu d'échanges commerciaux, car les populations avoisinantes sont pour la plupart nomades. Les Ools sont intéressés par les bois et métaux de tous types, contre lesquels ils échangent fruits, légumes et racines. La qualité du travail des tisserands de Ool est également appréciée des nomades.

Les Ools sont connus pour leur pragmatisme et ils n'hésitent pas à prostituer leurs esclaves pour obtenir l'or de ceux qui apprécient les plaisirs charnels. Des maisons closes, étroitement surveillées par leurs propriétaires, peuvent être facilement dénichées en quelques minutes dans n'importe laquelle des neuf cités. Toutes les perversions, y compris celles qui peuvent entraîner la mort, sont accessibles pour peu que l'on puisse en payer le prix. Certains établissements sont même spécialisés dans les plaisirs « exotiques ». On trouve des bordels pour toutes les bourses, mais le client qui cherche à obtenir les prix les plus bas a tout intérêt à se méfier : certains établissements discrets servent en réalité de lieu de rabattage et l'on y assassine sans hésiter le client imprudent pour le dépouiller. À moins qu'on ne le capture afin de faire de lui une des « attractions » destinées à une clientèle friande de plaisirs sanglants.

Un petit, mais très lucratif, marché de liqueurs et de drogues (depuis les vins fins de Tégée jusqu'aux élixirs multicolores de Saeth) cible les oisifs fortunés installés dans les neuf cités auxquels on vend les substances qu'ils convoitent à des prix astronomiques. Là encore, il est possible de trouver des substances plus à la portée des clients aux moyens modestes, et les fumeries d'herbes et de feuilles aux propriétés psychotropes abondent. Elles sont souvent le lieu de morts sordides, qu'un client succombe à la drogue ou que l'on profite de sa stupeur pour l'assassiner.

Les Ools ne battent pas leur propre monnaie, mais ils utilisent toutes celles qui passent par leurs mains sans se soucier de taux de change et autres complications inutiles. Dans le doute, le poids du métal suffit à garantir sa valeur. Pour autant, l'avidité et l'opportunisme règnent dans le cœur des Ools et faire affaire avec eux occasionne bien des mauvaises surprises si l'on ne fait pas preuve de vigilance.

Les mystérieux rubis de Ool

Les orfèvres de toutes les Terres Sauvages s'accordent à dire que les rubis venus de Ool sont sans pareil, même le profane est en mesure de les reconnaître facilement s'il peut faire la comparaison. Leur beauté va de pair avec leur réputation sinistre, car les rares mines contrôlées par les neuf cités ne produisent qu'un peu de fer, de cuivre et de plomb. Les Ools eux-mêmes peinent à expliquer d'où viennent ces rubis, car ils sont distribués de manière aléatoire par les Maîtres-Sorciers. Parfois, l'un d'eux frappe à la porte d'un joaillier ou apparaît dans l'atelier d'un orfèvre et lui donne une poignée de pierres écarlates, sans dire un mot. Les rubis sont parfois vendus tels quels, à des prix incroyables, mais le plus souvent, ils sont intégrés à des bijoux. Les reproductions des masques des Maîtres-Sorciers, ici et là sur les murs de leurs villes, sont également ornées de rubis qui évoquent irrésistiblement des larmes de sang. Tous les habitants des neufs cités sont persuadés que celui qui convoite ces pierres ou ose toucher l'un de ces masques est voué à une mort sinistre et que de nouveaux rubis seront tirés de son sang. La plupart des Ools considèrent qu'ils sont faits à partir de malheureux esclaves, choisis par un Maître-Sorcier et qu'on ne revoit jamais.

LES DÉCHARNEURS ET LA COLLECTE DES OS

Les défunts ne font l'objet d'aucune cérémonie particulière à Ool, ou plutôt, chacun est libre de les pleurer comme il le souhaite tant que leurs corps sont remis aux Décharneurs. Ces derniers récupèrent les morts et les plongent dans des cuves grouillantes de vers carnivores. En quelques jours, il ne reste que les ossements nettoyés de toute chair, lesquels sont récupérés et revendus aux sculpteurs d'os. Ils servent alors à façonner des anneaux, des ornements pour pectoraux, des colliers, des diadèmes… on trouve aussi des talismans d'os dans les demeures des gens aisés, minutieusement gravés de formules protectrices. Cette coutume de n'abandonner aucune dépouille humaine est respectée à travers les neuf cités et toute autre façon de traiter un cadavre suscite immédiatement l'hostilité des Ools.

LE COMMERCE DE LA MAGIE

Si les étrangers se rendent à Ool pour ses plaisirs malsains, ils le font aussi dans l'espoir d'utiliser les services des sorciers, mages ou envoûteurs qui vantent leurs pouvoirs à travers les rues des neuf cités. Celui qui cherche quelqu'un pour jeter le mauvais œil sur un rival, ou qui veut faire lever une malédiction dont il pense être victime, a probablement plus de chance de trouver un véritable sorcier, maniant un Juju efficace, dans les cités de Ool que dans n'importe quelle autre ville des Terres Sauvages. À condition, bien sûr, qu'il ne soit pas victime des escrocs, des voleurs ou des esclavagistes… et surtout qu'il parvienne à trouver la perle rare au milieu de la foule de charlatans et d'illuminés qui tenteront de lui prendre son argent.

Le pouvoir des Maîtres-Sorciers étant cependant aussi incontestable que spectaculaire, rechercher leur intercession reste le meilleur moyen pour obtenir un résultat lié à des capacités magiques, au prix fort. Le problème est bien évidemment de parvenir à rencontrer l'un des hommes masqués. Les Neuf n'ont pas de palais, ne tiennent pas de cour et n'ont pas non plus de résidence officielle dans leurs cités. En réalité, nul ne sait ce qu'ils font, où ils vivent, ni quelles sont leurs ambitions. L'un d'eux se manifeste parfois dans les rues de la cité dont il est le suzerain, emploie ses pouvoirs pour des raisons incompréhensibles, avant de disparaître à nouveau, profitant de la panique causée par ses actions, en passant le coin d'une rue ou en s'évanouissant simplement dans l'air d'un claquement de doigts.

Dans l'éventualité où l'on parvient à rencontrer l'un des Maîtres, la situation se complique rapidement à en croire les histoires qui prolifèrent dans les tavernes de Ool. Les sorciers exigeraient des choses extravagantes en échange desquelles ils accepteraient de pratiquer la Matsenga pour un client. On parle de gemmes d'immense valeur, de trophées pris sur des animaux légendaires, d'enfants offerts au Maître-Sorcier par leurs propres parents, de fortunes incroyables, d'objets exotiques, de services inavouables et de bien d'autres choses. Dans leur grande majorité, les Ools préfèrent donc s'en remettre aux assurances ambivalentes des nombreux pratiquants de juju, plutôt que de prendre le risquer de déranger un des Maîtres. Après tout, nul ne sait ce qui peut bien arriver au présomptueux qui n'est pas en mesure de payer le prix qu'on lui demande, mais il y a fort à parier que ce doit être aussi douloureux que définitif.

Catalogue ésotérique

Même pour les Ools, distinguer un vrai sorcier d'un charlatan ou d'un individu qui nourrit des illusions sur ses propres capacités est difficile, car la plupart des Juju employés ne sont pas forcément spectaculaires ou immédiatement visibles : charmes de bonne fortune, prédictions floues, rites thaumaturgiques de fertilité, potions qui renforcent le corps contre les maladies, horoscopes, tatouages pour lutter contre la peur, etc. On trouve à peu près tout ce qui est concevable à Ool même : objets, liquides, rituels ou formules. Mais on trouve aussi des choses venues des quatre coins du monde. Si l'écrasante majorité des sorciers autoproclamés sont des Ools ou d'anciens chamanes ayant quitté Tuuhle, on rencontre également dans les rues des neuf cités des individus venus de Babel et Saeth, plus rarement une sorcière originaire d'Avhorae, un forgeron valdh ou même banirien. Quoi qu'il en soit, ces individus venus de loin affirment eux aussi détenir des secrets ésotériques, l'exotisme en plus.

Un mélange de styles chaotique

Les rues des neuf cités témoignent de la nature cosmopolite de Ool. Les bâtiments détenus par les gens fortunés sont construits en pierre, bâtis selon les techniques des maçons de Babel. Les classes les plus modestes emploient de la boue séchée, des briques de paille et du bois. Les cités au bord du fleuve Negba sont très contrastées à cet égard : la majorité de la population vit aussi près que possible du cours du fleuve, dans des maisons sur pilotis reliées par des passerelles plus ou moins branlantes. Chaque année, les pluies et les crues causent des effondrements et des noyades par centaines, dans l'indifférence générale. Sans parler des crocodiles guettant le malchanceux qui s'aventure sur une passerelle pourrie… Les marchands et artisans vivent plus à l'écart du lit du fleuve, dans de véritables maisons de pierres de deux ou trois étages, dont le rez-de-chaussée sert en fait de réserve ou d'échoppe. Toutes les possessions périssables ou importantes sont entreposées en hauteur et le dernier étage est souvent garni d'une minuscule terrasse accueillant quelques fleurs et arbustes décoratifs. Tout est construit dans l'optique de séjourner tranquillement à l'abri dans l'éventualité où le cours du Negba recouvrirait les rues. Celles-ci sont toujours de terre battue et Ool n'emploie aucun système d'égout. La main-d'œuvre des esclaves a pour missions essentielles d'amener à ses propriétaires de l'eau potable (collectées dans des puits dispersés à travers la ville, plutôt que dans le fleuve souillé par la multitude humaine vivant sur les rives) et de débarrasser les ordures.

midnight Order #5133361

Les cités à l'écart du fleuve sont un peu moins contrastées, car les miséreux vivent hors des murs, dans des faubourgs de tentes. À l'intérieur de l'enceinte, on trouve des rues relativement entretenues par les habitants, mais faute d'une véritable administration urbaine, elles ont toujours l'air sales et miteuses. C'est à la taille de sa maison et aux décorations dont il orne l'intérieur qu'on reconnaît l'homme riche. Depuis une cinquantaine d'années, les demeures inspirées par l'architecture luxéenne ont commencé à faire leur apparition dans les quartiers les plus aisés, supplantant les petits palais privés et les villas bâtis selon les traditions babelites.

Les élites montrent leur prospérité en s'habillant de couleurs sombres, en particulier de bleu et de noir. Bracelets, tatouages, peintures du visage ou des paupières abondent, mélangeant les styles tuuhls, babelite, saethite ou fakhari, entre autres. Les bijoux faits d'os humains sont également courants. Divers apports vestimentaires et accessoires d'origine exotique complètent le tout. Beaucoup procèdent d'ailleurs à des mélanges vestimentaires ou esthétiques, parfois spectaculaires et somptueux, mais le plus souvent assez dépourvus d'originalité, si ce n'est hasardeux.

LE CHAOS ET LE RÈGNE DE LA FORCE

Pour l'essentiel, il est évident que les neuf cités sont à peu près livrées à leur propre sort. Les Maîtres-Sorciers se moquent apparemment de ce que peuvent devenir leurs habitants et de ce qu'ils font de leur quotidien. Pour le dire plus clairement, on peut dénombrer exactement sept coutumes qui sont unanimement pratiquées dans les neuf cités :

- la présence aléatoire sur les murs de masques reproduisant ceux des Maîtres-Sorciers,
- la collecte des corps humains par les Décharneurs,
- l'usage d'os et de rubis dans la fabrication de bijoux,
- l'esclavage, le propriétaire ayant tout pouvoir sur ses esclaves,
- l'usage par les gens aisés de vêtements de couleurs sombres,
- l'absence d'une monnaie locale, les métaux précieux étant évalués au poids,
- l'absence de temple ou de lieu dédié à une quelconque divinité.

La justice est inexistante à Ool et les neuf cités n'ont ni lois ni groupes chargés de les faire respecter. Par conséquent, tous les artisans et commerçants utilisent des mercenaires pour patrouiller dans les rues proches de leurs demeures ou de leurs commerces. Les nantis font de même pour assurer leur sécurité. Les salaires versés à ces combattants sont importants, personne n'ayant envie de les voir aller chercher un autre employeur. Toutefois, si trouver du travail quand on sait se battre ne pose aucun souci, rester en vie est une autre affaire. Les rivalités entre mercenaires sont nombreuses, et comme leur « justice » consiste généralement à exécuter séance tenante tous ceux qui les dérangent, les criminels ne leur témoignent aucune pitié. De fait, ils sont généralement peu appréciés par le voisinage, car leurs employeurs ont une fâcheuse tendance à leur laisser les coudées franches.

Les Ools apprennent très jeunes à identifier la multitude de groupes mercenaires et de bandes criminelles qui « protègent » les rues des neuf cités. Ils versent souvent un « impôt » en services, biens ou or en échange de cette protection, espérant simplement que leurs protecteurs n'auront pas été éliminés ou chassés quelques jours plus tard par une autre bande qui leur réclamera la même chose.

Certaines des neuf cités sont sensiblement plus policées que les autres, car les puissants ont fini par se mettre d'accord sur leurs priorités. Ainsi, à première vue, tout semble normal pour le voyageur qui découvre Alambara, Loon, Thula ou Vamba. À condition qu'il ne représente pas une menace pour l'un des notables. S'il paie pour être protégé, l'étranger sera plutôt tranquille, à moins qu'il ne se rende dans un endroit mal fréquenté. À l'inverse, s'aventurer dans les rues de Libiss ou Soolor sans être visiblement armé est le meilleur moyen pour un étranger de réduire drastiquement son espérance de vie.

Pour leur défense, les cités de Ool comptent uniquement sur les Maîtres-Sorciers. En vérité, ils n'ont pas grand-chose à craindre du reste du monde. Environ une fois par siècle, les cavaliers de la Horde des grandes steppes orientales décident de piller Ool, le temps que les jeunes guerriers parviennent à se convaincre que les histoires qu'on leur a racontées enfants étaient largement exagérées. Si les maraudeurs s'en prennent sans difficulté aux caravanes, aux voyageurs et à quelques villages isolés, la situation dégénère rapidement dès lors qu'ils s'approchent de l'une des cités. On parle de pluies torrentielles, de vols de sauterelles innombrables, de tempêtes de sable, d'orages brutaux, d'épidémies foudroyantes s'abattant sur les pillards. Le plus souvent, les cavaliers affaiblis et décimés préfèrent s'en retourner chez eux. Les Ools sont persuadés que lors de ces occasions, les Maîtres-Sorciers mettent en commun leurs pouvoirs et qu'aucune armée, pas même les puissantes légions noires de l'Empire de l'est dont la réputation est parvenue à Ool, ne saurait mettre en péril leur avenir.

Cultes et sociétés secrètes

Il a toujours été clair aux yeux des Ools et de leurs ancêtres avant eux que les Maîtres-Sorciers n'appréciaient ni les dieux ni ceux qui prétendaient parler en leur nom. Aucun temple, aucune chapelle, aucun oratoire n'a jamais été construit dans les neuf cités, pas plus que dans les terres alentour. Cependant, le besoin de croyance a toujours été fort dans le cœur des hommes et la nature composite de la population de Ool n'a pas arrangé ce phénomène. S'il existe bel et bien des adorateurs de dieux les plus divers, ils pratiquent leur foi dans le plus grand secret. La plupart de ces dévots forment de petits groupes qui se contentent de prier dans un entrepôt, ou dans la demeure isolée de l'un des membres. Certains estiment cependant que leur foi exige des actes de nature différente. Aussi, parmi toutes les personnes qui disparaissent chaque semaine dans les rues des neuf cités, certaines sont destinées à être sacrifiées pour honorer une divinité qui n'a plus pris la parole depuis la Nuit du Soleil Noir. Il en va de même pour certains vols, réalisés en réalité pour orner d'offrandes l'autel d'un minuscule temple caché. Divers rites et tabous sont également observés par les dévots dont certains les exposent à un risque accru d'être découverts.

D'une façon générale, la population de Ool évite comme la peste tous ceux qu'elle soupçonne d'être les adeptes d'un dieu quelconque, quand le voisinage ne s'organise pas spontanément afin de les lapider ou de les lyncher. La peur est grande que le Maître-Sorcier local finisse par décider d'intervenir, ce qui signifie généralement destructions et dommages collatéraux. Tous ces facteurs font que la plupart du temps, les dieux vénérés clandestinement à Ool ne le sont que de manière épisodique. Les adeptes d'une divinité peuvent rapidement être éliminés, ou préférer s'enfuir, et leur foi disparaître pour réapparaître quelques générations plus tard, lorsque des étrangers s'installent et amènent avec eux leurs croyances.

Le Culte du Soleil Noir ne fait pas exception et, depuis le début des Sombres Pèlerinages à travers les Terres Sauvages, ses prêcheurs se sont efforcés d'établir une tête de pont à Ool. Pour l'instant, leurs efforts sont restés infructueux, car une douzaine de prêcheurs et environ trois fois plus de convertis ont été tués par les Maîtres-Sorciers, de manières toutes plus atroces les unes que les autres. Leur échec le plus notable fut sans conteste la fin des Rumenus. Cette famille d'origine luxéenne s'était installée à Thula il y a une soixantaine d'années. Marchands d'esclaves prospères, les Rumenus vivaient confortablement et vénéraient secrètement l'Unique, sans chercher à partager leur croyance. En fait, ils ne pratiquaient que les rites les plus anodins du Culte et leur foi était somme toute assez faible. Mais ils eurent le malheur de recevoir chez eux un des prêcheurs de leur dieu, qui sut réveiller leur zèle et les incita à faire de leur maison un temple secret. Cinq ans après, le voisinage se souvient encore des cris terribles, des lumières bleues et des odeurs pestilentielles qui tirèrent une nuit tout le quartier du sommeil. Tout le monde comprit aussitôt que Maître Thula avait décidé d'en finir avec les Rumenus. Ceux qui s'aventurèrent dans leur maison une fois l'aube venue ne parlent pas de ce qu'ils ont vu et au moins deux d'entre eux se sont depuis donné la mort. On sait seulement que personne n'a jamais revu les Rumenus, pas plus que leurs enfants, leurs gardes ou leurs esclaves. Leur maison est restée vide et tombe lentement en ruine, alors que les gens détournent les yeux en passant devant elle.

Les assassins de Vamba

Cette société secrète est couramment considérée comme la plus puissante des neuf cités. Les tueurs à gages de Vamba sont particulièrement redoutés à Ool et il leur arrive même de louer leurs services – fort onéreux – pour accomplir des meurtres à l'étranger. On pense couramment que les assassins servent en réalité une divinité funeste et sanglante qui serait la source des fameux pouvoirs d'invisibilité dont ces tueurs redoutés prétendent pouvoir bénéficier. Néanmoins, les assassins ont pratiquement pignon sur rue et le Maître-Sorcier de Vamba n'a (pour autant qu'on le sache) jamais levé la main sur eux. Il est donc possible qu'ils ne vénèrent en réalité aucune divinité ou que le Maître-Sorcier soit la véritable source de leur pouvoir. À moins que cela ne cache quelque chose d'autre. Comme presque tout ce qui concerne la magie, ou les Maîtres-Sorciers, il est quasi impossible d'avoir la moindre certitude en la matière.

On reconnaît facilement les assassins de Vamba, car ils dissimulent leur visage derrière un chèche vert vif, orné d'une petite amulette d'os en forme de crâne. En vertu de cette apparence, on les surnomme « la Mort Émeraude ».

ÉLUS ET ÉCLATS

Une ou deux rumeurs ont filtré sur le fait que certains adeptes de l'Unique seraient venus à Ool munis d'objets sacrés pour leur dieu. Probablement dans l'espoir d'inspirer le zèle des croyants grâce aux pouvoirs de ces reliques, ou au moins par le symbole qu'elles représentent. Ces objets auraient été récupérés ou détruits par les Maîtres-Sorciers. En plus de mettre leur vie en péril en se rendant à Ool, les Élus prennent aussi le risque de voir leur Éclat tomber entre les mains des sorciers masqués… lesquels pourraient aussi bien essayer de les détruire que d'accaparer leur pouvoir.

SAETH

LE PAYS DES CENDRES

mol (dgh)(j) (Order #31880844)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

SAETH
LE PAYS DES CENDRES

S'il est un endroit dans lequel la plupart des habitants des Terres Sauvages ne se rendraient pour rien au monde, c'est bien Saeth. Non seulement l'environnement y est dangereux, mais le pays des cendres est aussi le foyer d'une civilisation ancienne et maléfique. À l'ombre d'un grand volcan divinisé, le peuple à la peau pâle de Saeth règne sur des terres hostiles où les cendres volcaniques et les émanations soufrées des marécages imprègnent l'air.

Tous ceux qui ont eu l'occasion de se rendre à Saeth, en particulier à la métropole noire de Dhaar, sont unanimes : mieux vaut laisser ces monstres blafards à leurs amusements sinistres et à leurs rites suicidaires. Pourtant, Saeth ne manque pas de richesses et commerce avec le royaume de Babel, son ennemi traditionnel. Des marchands audacieux venus d'Avhorae, ou même de Valdheim, accostent aux quais sinistres de Dhaar, dans le golfe des Ombres, bien qu'aucun de ces individus avides ne souhaite s'installer dans le pays des cendres et que tous soient soulagés de le quitter. Ceux qui n'ont pas le choix et qui sont contraints de rester à Saeth demeurent blottis dans des enclaves réservées aux rares étrangers. Dans leurs discussions à voix basse, ils donnent un autre nom au pays de soufre, de cendres et de tours noires. Ils l'appellent simplement l'enfer.

Une fertilité malsaine

Le grand fleuve Siirh, symbole de vie dans le royaume de Babel, voit ses eaux noircies de cendres volcaniques, tandis qu'il traverse Saeth. Le Siirh vient agoniser dans un vaste delta marécageux où son cours puissant s'engourdit et se divise pour constituer Zaron Teth, la terre maudite, que l'on appelle aussi l'estuaire des Mille Doutes. Entourées par les monts de la Folie des Serpents, ces terres miasmatiques sont régulièrement recouvertes par les éructations cendreuses du colossal Ignyd-dum, le volcan-dieu des Saethites. Au pied de ce monstre, les marécages sont organisés en districts où la main-d'œuvre esclave de Saeth s'affaire, levant parfois les yeux furtivement vers les tours noires et sinistres de Dhaar, au bord de l'océan. Sangsues et reptiles de toutes tailles pullulent sous les eaux souillées de cendres et une végétation luxuriante aux couleurs nauséeuses produit une multitude de fruits, tubercules et sèves aux innombrables usages. L'atmosphère est toujours lourde, empuantie et grisâtre. Le reste des terres de Saeth est un désert cendreux, d'une stérilité absolue, en total contraste avec la fertilité abondante du delta marécageux. Celui qui vit à Saeth, quel que soit son lieu de résidence, doit souvent cracher pour soulager sa gorge de la salive mêlée de cendres. Au pied des tours de Dhaar, une population miséreuse vit dans la boue, la crasse et l'ordure, toujours trimant, toujours souffrant. La verticalité de la capitale aux tours massives de basalte et d'obsidienne est à l'image de sa société, et plus on vit en hauteur, plus on jouit de privilèges et de luxe. Tout cela a pourtant un prix, et pour le peuple blafard de Saeth, la mort est omniprésente. Souvent, même, elle devient désirable.

Le monstre assoupi

À l'image de son volcan-dieu, le pays de Saeth vit dans l'engourdissement. Ses élites, les Uttamani, règnent en tyrans sur leur peuple et leurs esclaves, à travers une multitude de lois, de rites et de règles, perpétuant une civilisation stagnante et mortifère, où l'on sacrifie sa vie dans l'espoir d'offrir à sa famille un meilleur statut. Tout le monde s'abreuve quotidiennement des nombreux élixirs de Saeth, aux propriétés apaisantes, hallucinogènes, aphrodisiaques ou stimulantes. S'il n'y avait les épisodiques raids esclavagistes lancés au-delà des frontières, principalement contre les nomades du Khashan et ceux du désert des Murmures, Saeth vivrait dans l'immobilisme le plus total. Et pourtant, depuis quelques mois, des rumeurs courent sur un mouvement qui s'agiterait dans les ombres, aux pieds des tours de Dhaar. Un mouvement dont les membres aspireraient à faire de Saeth un empire glorieux et conquérant, une nation dont chaque sujet pourrait voir sa condition s'élever. Au détriment des autres peuples.

La tyrannie de l'Aatma

Inspirés par leurs mythes créateurs et les origines de leur système social, les Uttamani ont organisé la société en trois grandes castes, lesquelles dominent les esclaves, considérés comme des sous-êtres.

Celle qui se leva

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
Elle se joignit à ses pairs et ensemble, ils écoutèrent trois personnes venues de loin pour leur révéler l'ultime vérité. Et entre les mots des étrangers, la femme aux yeux d'améthyste entendait une autre voix qui lui disait « cette voie n'est pas la tienne ».
Puis, ainsi qu'il en va toujours à Saeth, les trois étrangers présomptueux furent mis à mort. Mais pour la première fois de son existence, la femme ne fit pas couler le sang.
Elle se contenta de partir, en se répétant « je dois trouver ma voie ».

La caste des Uttamani, celle des dirigeants, est évidemment la plus restreinte en nombre. Elle est menée par le roi-prophète de Saeth, l'Uttarhi Saargon. L'autorité de l'Uttarhi est absolue et le simple fait pour un Uttaman de le contredire est passible de mort. Le quotidien des Uttamani est mystérieux pour leurs sujets et ils quittent rarement leurs appartements.

Au service direct des Uttamani, on trouve la caste mardhyama. Les Mardhyamani forment les rangs des serviteurs personnels des Uttamani, ainsi que l'échelon exécutif de la société. Ce sont eux qui sont chargés de mettre en œuvre les rares décisions prises par les dirigeants et d'assurer la perpétuation des traditions de Saeth.

Viennent ensuite les neuf divisions de la caste des Adamani, le peuple même de Saeth. La plus basse strate de la caste adaman accueille toute la population saethite, les huit strates supérieures étant liées aux mérites personnels et aux responsabilités exercées. Les enfants bénéficient du rang de leur mère à la naissance. Les unions entre membres de différentes castes sont interdites, mais cela n'empêche pas nombre de liaisons discrètes.

Enfin, on trouve les esclaves, issus des autres peuples, capturés ou vendus à Saeth par des marchands dépourvus de pitié. Les esclaves sont considérés comme des animaux par leurs maîtres et leur vie ne revêt aucune espèce d'importance.

Les Uttamani règnent en véritables tyrans et cette tyrannie s'appuie à la fois sur la force des traditions saethites, ainsi que sur la vigilance des Scrutateurs chargés de maintenir l'ordre. Les Scrutateurs constituent près de la moitié des effectifs de la caste mardhyama.

L'ambition des Adamani est de se faire remarquer par leurs supérieurs, afin de grimper les échelons de leur propre caste jusqu'à pouvoir postuler afin de devenir eux-mêmes des Mardhyamani. Le moyen traditionnel pour y parvenir est d'accomplir avec diligence et humilité les tâches assignées par sa position, ce qui permet de se voir attribuer de l'Aatma, une sorte d'énergie spirituelle qui témoigne du détachement et de la dévotion de l'individu au service de ses supérieurs. Le zèle et les accomplissements notables octroient de l'Aatma, alors que le moindre manquement, la moindre négligence ou l'impair le plus insignifiant en fait perdre. Chaque Adaman porte en permanence un collier de perles d'obsidienne, lequel permet de savoir combien d'Aatma il a accumulé. Ce sont les Scrutateurs qui valident les gains et pertes d'Aatma, ajoutant ou reprenant les perles d'obsidienne au collier de chaque Adaman.

Tous les neuf ans, le décompte de l'Aatma des Adamani adultes est fait et un neuvième de ceux qui ont accumulé le plus d'Aatma dans chacune des neuf strates de leur caste s'élève au rang supérieur. Dans le même temps, un neuvième de ceux qui ont accumulé le moins d'Aatma est rétrogradé au rang inférieur. Ceux qui sont déchus du rang le plus bas de la caste adaman se donnent la mort en se jetant dans le vide. Parfois, certains dans les rangs intermédiaires font également ce choix, plutôt que d'accepter leur rétrogradation, mais ils s'offrent alors en sacrifice. Un sacrifié, s'il est autorisé à offrir sa vie par les Scrutateurs, sait qu'une partie infime de son Aatma sera léguée à un proche de son choix, augmentant d'autant ses chances de progression. Cette tendance suicidaire a même fortement gagné en ampleur depuis une génération environ. Le sacrifié doit s'ouvrir les veines et offrir son sang à boire à la personne à laquelle il souhaite léguer son Aatma, tout en se maintenant debout. La coutume exige que cela se poursuive jusqu'à ce que le suicidé soit chancelant et qu'il se jette alors dans le vide. S'il meurt avant de sauter, son sacrifice est annulé, mais plus il parvient à rester debout longtemps, plus il lègue d'Aatma à la personne choisie.

Au sommet de la caste adaman, le but est évidemment de parvenir à devenir un Mardhyama, mais si l'accumulation d'Aatma est censée en constituer la garantie, tout le monde sait que les Uttamani rejettent les infirmes ou les Adamani trop âgés. Pour les Saethites, le statut de Mardhyama est le plus désirable qu'il soit, car il est définitif et il n'y a pas de limites au nombre de serviteurs dont les dirigeants souhaitent s'entourer. Cependant, tous les neuf ans, un neuvième des Mardhyamani s'offre en sacrifice au dieu-volcan. Ils accompagnent les Uttamani dans des salles secrètes où se déroulent les anciens rites dirigés par Saargon, le roi-prophète. Ce que les Mardhyamani ignorent, c'est que leur dieu est mort depuis longtemps et que leur propre trépas aura lieu au cours de longs et terribles supplices. Des supplices qui permettront en réalité à leurs suzerains tyranniques de prolonger leur propre existence.

Les étrangers surnomment souvent les Saethites « les goules blanches » ou « les vampires des cendres ». Ni eux ni la quasi-totalité des intéressés ne réalisent à quel point ces termes sont fondés…

Dhaar la verticale

La seule véritable cité de Saeth est perpétuellement plongée dans une sorte de grisaille, produite par les cendres qui imprègnent l'air, les miasmes venus des marécages et les fumées des foyers de la population. Au niveau du sol boueux, on vit dans la crasse, les cadavres et les excréments projetés depuis les étages supérieurs. Les premiers niveaux sont sales, humides et ne sont pas destinés à être habités. Il s'agit simplement des fondations titanesques des immenses tours de basalte et d'obsidienne. Ceux qui vivent là sont les esclaves et les plus misérables des Adamani.

Au fur et à mesure qu'on s'élève, le basalte est moins souillé par la boue, la crasse et la mousse couverte de cendres. On commence à deviner des bas-reliefs et des motifs évoquant le dieu-volcan et son fils, le divin Uradesta. Puis viennent les niveaux les plus propres. Là, même les murs extérieurs sont soigneusement nettoyés et les frises ornementales sont méticuleusement entretenues. Les sommets des tours noires sculptées de Dhaar percent à travers les miasmes marécageux et peuvent être aperçus à des kilomètres, dominant le pays maudit de leur grandeur sinistre. Les esclaves convoient l'eau vers les niveaux supérieurs en s'échinant sans fin sur de complexes roues hydrauliques et des bassins de décantation récupèrent une bonne partie des impuretés. Si les Uttamani peuvent s'abreuver d'une eau presque limpide et ont le luxe de l'utiliser pour leur toilette quand ils le souhaitent, le reste des Saethites doit se contenter d'un liquide grisâtre, au goût cendreux. Ce n'est rien comparé à ce qui tient lieu d'eau potable aux esclaves et à tous ceux qui vivent au niveau du sol.

Le peuple blafard

Physiquement, les Saethites ont tous la peau d'une blancheur si intense qu'on pourrait croire qu'ils sont morts. Ils sont minces, voire maigres, possèdent des traits altiers, des yeux noirs ou bruns, parfois bleus ou verts, très rarement violets. C'est d'ailleurs le cas de Saargon, l'actuel Uttarhi. Le noir est à peu de choses près la seule couleur dont les Saethites choisissent de se vêtir, mais ils aiment également l'or et l'argent, deux métaux constituant les bijoux qu'ils arborent. Si les robes cérémonielles sont amples et marquées par des motifs complexes en tissu gris foncé, la quasi-totalité des vêtements saethites sont simplement fonctionnels et utilitaires, laissant souvent les bras, et parfois le torse, nus.

Lorsqu'ils jugent nécessaire de sortir de leurs appartements, les Uttamani se déplacent portés par des Mardhyamani, dans des litières aux rideaux de fils d'argent au travers desquels on peut deviner leurs silhouettes austères et dignes. Il est très rare qu'un Uttaman quitte sa litière et montre sa splendeur glorieuse aux inférieurs qui l'entourent. Lever les yeux sur sa personne sans sa permission ou lui parler autrement que pour lui répondre est puni de mort.

Les Saethites ont en majorité le crâne rasé, principalement pour éviter que les parasites et les cendres ne s'installent dans leur chevelure. Toutefois, les Mardhyamani et les Uttamani arborent volontiers de longs cheveux noirs. Ils montrent ainsi leur supériorité puisqu'ils disposent d'esclaves chargés d'entretenir quotidiennement le faste de leur chevelure.

Celle qui se rendit En Bas.

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
Accompagnée de deux serviteurs, la femme quitta les hauteurs et descendit, un étage après l'autre, jusqu'au sol des tours noires. Puis, elle descendit encore.
« Ma vie est pour vous », lui dirent chacun son tour les deux Mardhyamani. Et elle leur répondit :
« Vous continuerez à vivre et vous serez les deux premiers.
– Que devons-nous faire ? demandèrent les deux premiers.
– Me suivre jusqu'à la vérité. »

Si parmi les esclaves et les strates inférieures de la caste adaman l'hygiène est plutôt déplorable, plus on s'élève, plus on prend soin de sa personne. Chaque jour, on se frotte donc avec des pierres ponces imprégnées de cendres et les Adamani des strates supérieures se rendent quotidiennement aux nombreux bains collectifs dont les sources d'eau chaude sont alimentées par le volcan-dieu.

Le sang, c'est la vie. La vie, c'est le sang.

Les Mardhyamani ont réalisé que leurs maîtres vivaient bien plus longtemps qu'eux ; le dogme fait des Uttamani des êtres spirituellement purs et leur longévité accrue s'explique donc naturellement. Un Uttaman peut espérer vivre jusqu'à deux siècles, en vieillissant environ trois fois plus lentement que ses compatriotes, et ce tant qu'il peut bénéficier de leur force vitale. La caste uttaman ne compte que quelques centaines de membres et elle est majoritairement stérile. Il y a encore quelques décennies, cela obligeait parfois l'Uttarhi à sélectionner une poignée de Mardhyamani pour les promouvoir en tant qu'Uttamani. Cette préoccupation n'est plus de mise, car Saargon et son entourage ont désormais pleinement embrassé la nature funeste de leur société. Ils savent de source sûre que Saeth ne tardera pas à disparaître et ils attendent patiemment d'être les ultimes spectateurs de son anéantissement. Ils s'éteindront alors à leur tour, un odieux sourire aux lèvres.

Les richesses d'un pays maudit

Depuis toujours, Saeth s'efforce d'exploiter le sol marécageux de Zaron Teth. Des rizières fournissent la base alimentaire du pays. On cultive aussi des tubercules comestibles et les élevages de cochons des marais et de tortues, en plus de

la pêche et de la chasse, complètent l'ordinaire. Néanmoins, ce sont surtout les cultures de variétés spécifiques d'herbes et fleurs qui intéressent les contremaîtres adamani. En effet, certaines ne poussent que dans le delta du Siirh. Les alchimistes du Fakhar convoitent plusieurs essences venues de Saeth, car elles servent à leurs nombreuses préparations. Les herboristes saethites ont également développé il y a longtemps une multitude de drogues aux propriétés diverses, surnommées « les élixirs de Saeth ». Ces liquides multicolores sont vendus en quantité à des marchands étrangers peu scrupuleux et utilisés par tous les habitants de Saeth. Les esclaves et les rangs inférieurs de la caste adaman n'ont accès qu'à des élixirs qui renforcent leur endurance tout en les abrutissant. Leurs supérieurs apprécient les liquides aphrodisiaques, euphorisants ou hallucinogènes. Les élixirs de Saeth constituent une source de richesse immense, car les oisifs installés dans les neuf cités de Ool, les princes-marchands du Khalistan et les nobles Enkihurus de Babel en font grande consommation. Saeth utilise comme monnaie des pièces de bronze qui n'ont aucune valeur en dehors du pays. Des barèmes minutieux fixent donc le prix de chaque élixir, de chaque sachet d'herbes ou de fleurs séchées en échange desquels les marchands étrangers donnent des esclaves, du fer, de l'or et de l'argent.

Celle qui arpenta un chemin oublié

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
La femme et ses deux compagnons atteignirent les profondeurs. Là, ils combattirent trois esclaves qui s'étaient échappés et se dissimulaient aux regards. Vaincus, les esclaves se résignèrent à la mort, refusant de supplier. Et elle les regarda, et elle vit qu'ils étaient défaits, mais pas brisés.
« Suivez-moi. Vous serez les trois suivants ».

Indifférence et stagnation

D'une façon générale, les Saethites n'ont que faire de ce que le reste du monde peut leur offrir. Ils n'éprouvent d'ailleurs guère de curiosité envers les étrangers, leurs coutumes ou leurs arts. Les demeures saethites sont d'une austérité inquiétante ; on n'y trouve pour ainsi dire aucun bibelot, aucune

LES LÉGIONS PÂLES

L'armée du pays des cendres n'est ni la plus nombreuse ni la plus dangereuse des Terres Sauvages, mais ses soldats savent que l'Aatma récompense les guerriers fidèles. Ils sont donc particulièrement attentifs à leur entraînement et se montrent presque totalement dépourvus de peur. Les guerriers pâles privilégient l'usage de courtes épées à lame dentelée, ainsi que de lances légères. Ils se protègent avec des boucliers ronds et des cuirasses qui laissent libres les bras et les jambes. Saeth a peu d'unités montées, mais ses cavaliers sont davantage respectés que les fantassins. Les archers, en particulier ceux capables d'utiliser les arcs longs à cheval, sont considérés comme des guerriers d'élite. Tous les officiers mettent d'ailleurs un point d'honneur à entretenir leur talent à l'arc. Sur le plan tactique, les Saethites sont très traditionalistes et prévisibles, adoptant systématiquement les formations dictées par leur complexe et antique code militaire. Bien plus déterminés et disciplinés que la majorité de leurs adversaires, leurs principaux avantages sur le champ de bataille sont la coordination et la cohésion. Les officiers occupent les strates supérieures de la caste adaman, mais les généraux sont issus des rangs mardhyamani. Aucun Uttaman ne s'abaissera à combattre sur le champ de bataille.

Les ennemis de Saeth cherchent aussi souvent que possible à se montrer imprévisibles pour déstabiliser les officiers saethites. Cependant, les meneurs des légions pâles finissent toujours par s'adapter, même si cela leur coûte fort cher, car les idées novatrices ne sont mises en pratique qu'après avoir été dûment autorisées et approuvées. Parfois, un officier saethite qui improvise et remporte une victoire significative est mis à mort pour avoir outrepassé sa fonction, mais si son Aatma était élevé, son idée sera quand même validée et pourra être utilisée par ses successeurs. Cette stagnation culturelle et le fait que les Saethites rechignent à s'éloigner des frontières de leur pays par peur d'offenser le dieu-volcan sont les deux plus sérieux handicaps dont souffrent les soldats de Saeth.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Celle qui ouvrit une porte

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
La femme et ses cinq suivants arrivèrent dans un endroit sacré. Un peuple de malades, de vieillards et de fugitifs vivait devant sa porte à jamais close. Alors, elle leva la main et utilisa la clef de son père pour ouvrir la porte qui devait rester fermée.
Elle se tourna vers les cinq et la foule assemblée.
« Restez ici. D'une façon ou d'une autre, cela ne prendra pas longtemps ».

peinture et pas la moindre œuvre d'art. Tout est noir ou gris, fonctionnel et à peine décoré ici ou là de dorures abstraites. Les seules frises ou statues répètent à l'infini le mythe du dieu-volcan et l'histoire d'Uradesta. Parfois, un Saethite éprouve le besoin de faire de la poésie ou de peindre avec des cendres et des pigments venus des marais, mais la plupart du temps, il n'achève pas son œuvre et l'oublie dans un coin. Il n'y a guère que pour l'orfèvrerie que l'on apprécie, parfois, de se mettre au travail, afin de réaliser ses propres bijoux. Les Saethites n'ont aucun instrument de musique et leurs chants sont aussi rares que languissants. Dans leur majorité, ils n'ont pas même de paroles ; ce ne sont que des sons articulés sans signification. Le quotidien des niveaux inférieurs de la société est constitué d'heures harassantes de pénible labeur. Plus on s'élève, dans la société comme dans les étages des tours, plus les journées sont vides et longues. L'usage de drogues récréatives et les passe-temps comme la torture d'esclaves ou la pratique d'obscurs jeux de société impliquant de douloureux gages pour les perdants sont à peu près les seules distractions dans les rangs élevés de la caste adaman et leurs supérieurs. Parfois, certains se livrent un duel à mort pour des raisons futiles. D'autres sont pris de folie et tuent ceux qui les entourent avant de se jeter dans le vide.

Les rites sont nombreux, mais ils concernent pour l'essentiel l'étiquette. Tous les rapports sociaux sont en effet codifiés en fonction de la caste et du rang des interlocuteurs. La seule forme de vie spirituelle est censée être celle des rites secrets uttamani, dont la nature est bien plus horrible en réalité que les Saethites ne le pensent. Même la sexualité est ritualisée et les Saethites sont certainement le peuple des Terres Sauvages le plus adepte de l'érotisme. Ce savoir charnel est pour l'essentiel un long catalogue de perversions qui donnent toujours une place démesurée à la domination et la douleur.

Un système légal incroyablement complexe et oppressant

Une place pour chacun et chacun à sa place.
– Le Dit d'Uradesta

Saeth n'est que règles et traditions. Sa loi est quasi indéchiffrable dans son ensemble, car elle varie selon la caste et possède de nombreuses nuances en fonction du rang et de la profession de l'individu. Chaque fois qu'un Saethite parvient à accumuler assez d'Aatma pour s'élever, il doit donc apprendre de nouvelles règles qui prendront le pas sur celles qu'il connaissait auparavant. Des écoles collectives enseignent les bases de l'étiquette et de l'histoire à tous, à l'exception des esclaves. Toute la population apprend à lire de manière à pouvoir consulter facilement les innombrables règles et lois qui concernent chacun. Ne pas connaître la loi, ou ne pas la comprendre, occasionne une perte d'Aatma si l'on est interrogé par un Scrutateur et que l'on fait étalage de son ignorance.

Les étrangers sont temporairement placés au rang le plus bas de la caste adaman, mais aucune possibilité de s'élever ne leur est offerte, car à l'instar des esclaves, ils ne peuvent accumuler d'Aatma. Le moindre délit, le moindre acte douteux qu'un étranger commet est donc instantanément puni par l'esclavage ou la mort. Il va sans dire que seuls des désespérés acceptent de s'installer à Dhaar et ils prennent grand soin de rester aussi invisibles que possible. La plupart sont simplement les représentants de cartels marchands fakhari ou babelites. Ils espèrent ne pas s'attarder plus d'une saison à Saeth. Les autres étrangers sont des criminels pourchassés, ou des fous.

Les seuls véritables crimes reconnus par les Saethites sont la falsification de son collier d'Aatma et le fait de causer une offense directe à un supérieur. Par exemple, en refusant de lui obéir, en lui adressant la parole sans permission, en levant la main sur lui… Ces crimes sont toujours punis par une mort lente et douloureuse, administrée par les bourreaux mardhyamani. Blesser ou tuer une personne de rang égal ou inférieur donne lieu à une perte significative d'Aatma. Cependant, les sévices de nature érotique, même mortels, n'ont rien de répréhensible, pas plus que la torture, la mutilation ou la mise à mort d'un esclave.

PATRONYMES DE SAETH

Prénoms féminins : Anjali, Bairavi, Dahnya, Gauri, Harsha, Ila, Jehannaz, Kishori, Kshama, Lakhinis, Madhurit, Mehek, Neha, Payal, Renuka, Rohini, Saroja, Suruchi, Ushma, Uttara, Varija, Varsha.

Prénoms masculins : Amrish, Gagan, Haresh, Ikshu, Iresh, Keval, Kundan, Omkar, Paariket, Rasraj, Rohan, Sekar, Sutosh, Tarak, Uumang, Vidur.

Les Saethites n'utilisent pas de nom de famille. La coupe des vêtements, la présence de bijoux, les perles d'Aatma ainsi que la manière de s'exprimer et de se comporter indiquent sans faille la caste et le rang de chacun.

Celle qui fit son choix

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
Seule auprès du corps du dieu mort, la femme écouta, longtemps. Et finalement, la voix se fit entendre. Elle lui souffla bien des choses, toutes plus terribles les unes que les autres. Et puis, la voix se tut. Et pour la première et dernière fois de sa vie, la femme pleura. Alors, la voix défunte lui dit :
« Suis ma voie, et tu auras le pouvoir. Prends l'un de ces bijoux, prends l'une de ces armes, et mon pouvoir sera tien. Et tu pourras retourner ce pouvoir contre sa source ».
Alors, elle se leva et sourit de cet étrange sourire.
« Non. »
Et en se détournant, elle ajouta :
« La seule voie que je suivrai sera la mienne. »

Celle qui rassembla

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
Elle ressortit du tombeau devant la foule, les mains vides et les yeux brillants. Et ils se prosternèrent devant elle, car ils comprirent qu'elle Savait.
Alors, elle leur sourit de son étrange sourire. Et ils la suivirent tandis qu'elle s'éloignait, écoutant ses paroles dans la nuit.
« L'esprit des dieux n'est plus que cendres, mais ma volonté est une flamme vive. Venez partager ma flamme ».

Celle qui s'en retourna

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
Accompagnée de ses cinq suivants et d'une foule miséreuse, elle rencontra des guerriers. Quatre valeureux soldats qui avaient reçu pour mission de la trouver et de lui arracher le cœur. Face à la foule, ils surent qu'ils ne pourraient vaincre, mais ils se préparèrent quand même à tuer et à mourir. Alors, elle leva la main, et le silence se fit.
« La loyauté sera enfin récompensée. Les mensonges brûleront et votre ultime espoir se réalisera. »
Les quatre soldats hésitèrent et l'un d'eux lui demanda :
« Quel est notre ultime espoir ? »
Alors, elle leur sourit de son étrange sourire.
« C'est l'ambition, bien sûr. »
Et devant elle, ils furent enfin neuf.

Le pays des ténèbres

Saeth a toujours existé à l'ombre des nuages cendreux d'Ignyd-dum, le dieu-volcan. Ignyd-dum est le père du peuple pâle dont la couleur de peau évoque celle de ses cendres divines. Depuis longtemps, les Saethites ont offert leur vie en sacrifice au Grand Volcan, pour apaiser ses colères périodiques. Un jour, Ignyd-dum daigna leur envoyer un émissaire à l'apparence humaine : Uradesta. Ce nouveau dieu leur enseigna les lois divines et il donna sa forme à la société parfaite de Saeth. Il déclara également que le peuple pâle et le dieu-volcan étaient à jamais liés et que les mortels devraient toujours demeurer à proximité de leur géniteur.

Un jour, après bien des générations, Uradesta qui régnait sur les tours noires de Dhaar et les terres alentour annonça un grand changement au peuple. Le puissant Ignyd-dum allait entrer dans une nouvelle colère, plus terrible que toutes les autres, et ses cendres recouvriraient le ciel, jusqu'au soleil. Mais Uradesta annonça aussi qu'il s'offrirait en sacrifice pour apaiser cette colère et que la vie reprendrait son cours après sa mort. Il désigna le premier Uttarhi et le chargea de mener Saeth dans cette nouvelle ère. Lorsque la colère du volcan se déchaîna et que le ciel devint noir, Uradesta monta au sommet de la plus haute tour et se jeta dans le vide, les yeux rivés sur la montagne en feu dont il était né.

Alors, Ignyd-dum se rendormit et la lumière revint. Et le peuple descendit braver les rivières de lave, pour récupérer les restes d'Uradesta. On enterra le dieu mort dans un sarcophage d'obsidienne, au cœur d'un temple souterrain. Les esclaves qui avaient bâti le temple furent offerts en holocauste à sa mémoire et l'Uttarhi prit la seule clef du tombeau. Puis, on pria Uradesta de reposer en paix et ses enfants retournèrent à leurs vies.

Assez rapidement, les Uttamani déclarèrent que malgré le sacrifice d'Uradesta, il était nécessaire de continuer à offrir des vies à Ignyd-dum. En réalité, abreuvés de sinistres révélations accumulées au cours du long règne d'Uradesta, les Uttamani imaginaient utiliser ces vies offertes afin de prolonger leur propre existence. Les actuels maîtres de Saeth ignorent par quels efforts et quels échecs leurs prédécesseurs sont passés afin d'accomplir cet objectif, et pour dire la vérité, ils s'en moquent. Ils savent simplement accomplir les rituels sanguinaires qui tueront les Mardhyamani crédules et leur donneront des années de vie supplémentaires.

Ainsi, le peuple de Saeth croit toujours qu'Ignyd-dum dort d'un long sommeil fiévreux et qu'il faut continuer à le satisfaire. Au sommet des grandes tours, les Uttamani entretiennent ce mensonge pour repousser un temps leur propre mort.

Un jour, trois Sombres Pèlerins venus de Lux parvinrent après bien des efforts à atteindre Saeth, attirés en ce lieu par une étrange impression, un tiraillement témoignant de la volonté de l'Unique. Charismatiques et disposant de sombres pouvoirs, ils parvinrent à se faire admettre auprès de Saargon et de sa cour, suffisamment désœuvrés et indolents pour leur prêter l'oreille dans l'espoir de se distraire.

Au fil des longues nuits, les trois Pèlerins révélèrent la gloire de leur dieu et la puissance rayonnante du Soleil Noir. Les Uttamani burent chacune de leurs paroles. Mais les Pèlerins allèrent trop loin, ou plutôt, ils furent poussés à révéler à leurs hôtes de sombres vérités qu'eux-mêmes ignoraient ou ne faisaient que soupçonner. Finalement, Saargon leur ordonna de se taire et, pour la première et dernière fois, ils entendirent le son de sa voix.

« Votre dieu n'est qu'un masque, mais nous avons soif de la vérité qu'il dissimule. Et elle aussi a soif. Toutefois, notre heure n'est pas encore venue. Aussi, recevez le témoignage de notre gratitude ». Et à ce moment précis, le pouvoir de l'Unique abandonna les Pèlerins qui furent livrés sans défense à leurs bourreaux. Bien plus tard, après avoir étanché sa soif de cris, de sang et de mort, Saargon se réveilla d'un étrange rêve avec la conviction que quelqu'un s'était esquivé et n'avait pas participé à cette orgie sacrificielle. Une femme ? Existait-elle vraiment ou était-elle le produit de son esprit embrumé de drogues et de révélations ?

Saeth n'a pas de place pour les dieux. Pas davantage pour l'Unique que pour les dieux défunts ni pour de nouveaux dieux venus d'ailleurs. Avant, il n'y avait que mensonge. Maintenant, il n'y a plus que l'attente.

Celle qui est

Ceci est l'histoire d'une Uttaman aux yeux d'améthyste. Elle se raconte dans les ombres, à l'abri des oreilles indiscrètes. Mais cette histoire est fausse et celle dont elle parle n'existe pas.
C'est ainsi qu'ils racontent les choses, rassemblés autour d'elle, tandis qu'ils écoutent ses paroles. Et voici ce qu'elle leur dit :
« La loi changera. Et tous recevront l'Aatma selon leurs mérites. Chacun offrira régulièrement un peu de son sang à ceux qui le surpassent, et leur vie en sera prolongée. Chacun recevra régulièrement un peu de sang de ceux qu'il surpasse, et sa vie en sera prolongée. Mais d'abord, ceux qui sont au sommet tomberont dans les profondeurs. »
Alors, ils la pressent de questions, tandis qu'elle reste assise, au milieu d'eux.
« Êtes-vous une déesse ? »
Et elle sourit de son étrange sourire.
« Non. Méfiez-vous du pouvoir des dieux, car ce n'est pas ce qui importe. »
Et ils lui demandent :
« Qu'est-ce qui est plus important que le pouvoir des dieux ? »
Et elle sourit de son étrange sourire.
« Rejette le pouvoir qui veut t'asservir. Sois maître de tes passions ou tu seras leur esclave. Le contrôle est l'ultime finalité. »
Alors, ils s'inquiètent.
« Y aura-t-il assez de vies pour nous abreuver ? Aurons-nous assez de temps pour apprendre tout cela ? »
Et elle sourit de son étrange sourire.
« Le monde est vaste et le volcan ne se réveillera pas ».
Enfin, ils croisent le regard d'améthyste de Baphitis, fille de Saargon, et eux aussi, ils commencent à sourire. D'ombre en ombre, de murmure en murmure, chaque jour, ils deviennent plus nombreux. Chaque jour, les Neuf qui La servent leur enseignent à contrôler leurs passions. À se concentrer sur leur ambition. D'abord, Saeth… et ensuite… ensuite…
Mais cette histoire est fausse et ceux qui la racontent n'existent pas.

L'OCÉAN D'ARBRES

TUUHLE

mal highjj (Order #31880640)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

TUUHLE
L'OCÉAN D'ARBRES

Partout dans les Terres Sauvages, on parle de l'immensurable jungle de Tuuhle. On la dit peuplée d'hommes à la peau noire, vêtus d'or, dévorant les étrangers. On la dit si vaste que personne n'est jamais parvenu à la délimiter clairement. D'aucuns prétendent que ces histoires ne sont que des fables pour enfant tant il est malaisé pour l'esprit de concevoir l'immensité. Dans la langue des hommes à la peau noire, *tuuhle* signifie « là où tout se termine ». Il ne faut pas interpréter cette expression dans le sens funeste qu'on serait tenté (peut-être à raison) de lui donner, ce qu'il faut comprendre c'est qu'il n'y a rien au-delà de Tuuhle, que cette jungle marque en somme le bout du monde.

Les peuples méridionaux, quant à eux, en savent davantage sur celle que les autochtones appellent couramment « la Mère », car ils commercent avec certaines tribus et ont installé une poignée de comptoirs dans les limites septentrionales de Tuuhle. Toutefois, leurs connaissances demeurent très rudimentaires. Ils savent tout au plus comment survivre à certains périls de la jungle primordiale et comprennent suffisamment le fonctionnement de certaines tribus (parmi les moins hostiles) pour pouvoir échanger avec elles.

Depuis toujours, les Tuuhls se préoccupent plus de ce qui se passe sous le couvert des arbres que dans le reste du monde. Les histoires concernant les contrées lointaines les laissent généralement indifférents, ou incrédules. Malgré les échanges avec quelques marchands étrangers, leurs pays et leurs croyances relèvent presque du domaine des songes pour les Tuuhls. Rares sont ceux qui éprouvent le besoin de quitter la Mère pour découvrir la vérité. Et pourtant, les chamanes sont troublés et pressentent que leurs esprits tutélaires cherchent à les prévenir d'un danger. Une menace, encore imprécise, qui arrivera de l'extérieur…

Un monde foisonnant et périlleux

De manière superficielle, Tuuhle pourrait apparaître comme un seul et vaste empire végétal grouillant de vie et de dangers. En réalité, on peut y distinguer plusieurs territoires dotés de particularités évidentes. Il n'en demeure pas moins que chacune des régions de la Mère exige une vigilance constante pour qui souhaite en sortir vivant.

À l'ouest, la jungle côtoie les étendues maudites des Terres Mortes ; dans leur immense majorité, les Tuuhls répugnent à vivre dans cette région de leur forêt ancestrale qu'ils nomment « le Chagrin ». Près de la lisière, les animaux sont maladifs et leur chair n'a aucun goût. Les fruits y sont gorgés d'eau saumâtre, les branches coupées s'y révèlent malades et pourries, les rêves qu'on y fait sont toujours troublés. Il n'y a pas de limites précises à ces phénomènes, lesquels s'étendent sur plusieurs dizaines de kilomètres à l'intérieur de la jungle.

Les étendues de la Mère les plus connues, au nord, accueillent apparemment la majeure partie de sa population ; les Tuuhls appellent cette région « le Domaine ». Le Domaine est la seule facette de Tuuhle que presque tous les étrangers ont l'occasion de voir et peu éprouvent le besoin d'en apprendre davantage. La région a beau être relativement peuplée et connue, elle n'en est pas moins hostile.

Plus on s'enfonce loin sous les arbres, plus on approche du « Ventre de la Mère ». Les tribus qui y vivent sont rares, mais elles sont presque aussi anciennes que la jungle elle-même. Leur hostilité à l'encontre de tous les étrangers, Tuuhls compris, est proverbiale. Seuls les chamanes du Domaine s'aventurent de temps à autre dans le Ventre pour y accomplir leurs quêtes spirituelles, mais ils n'en reviennent pas toujours… Des rumeurs persistantes évoquent l'existence, quelque part dans ce dédale inhospitalier, d'une fabuleuse cité perdue sculptée d'or et de lumière. On la nomme Ankhahara, la cité des maîtres. Parfois, des Tuuhls du Domaine ou des étrangers montent une expédition dans l'espoir insensé de trouver Ankhahara ; les survivants – et ils se comptent sur les doigts de la main – en sont jusqu'à présent revenus fous à lier, gravement malades ou les deux à la fois.

Les deux sommets de Kilima dominent la jungle et on peut les apercevoir de loin si l'on se risque à grimper dans les branches, à plusieurs dizaines de mètres du sol. Les tribus alentour rendent hommage à celle qui a fait des sommets jumeaux son territoire. Certains disent que la tribu Kilima est puissante, versée dans d'antiques savoirs. Il est en tout cas indéniable que son autorité pèse sur ses voisins qui sont devenus pour l'essentiel ses vassaux.

La frange orientale de Tuuhle borde l'océan. De vastes mangroves s'y étendent sur des centaines de kilomètres, habitées par des pêcheurs courageux qui doivent disputer leurs proies aux innombrables crocodiles marins. Les plus audacieux bravent Hun, l'océan du levant, mais leurs pirogues restent prudemment à proximité des périls familiers de la côte. Les rivières constituent la principale voie d'échanges entre les habitants des mangroves et ceux du Domaine ou de Kilima, mais leur cours est généralement tortueux et de nombreux prédateurs guettent près de l'eau ou sous sa surface. Au nord, les cités jumelles de Mandrin qui bordent la mer intérieure de Mara Ehon accueillent nombre de Tuuhls, venus des mangroves pour vendre herbes rares et peaux de crocodiles.

De nouvelles tensions

Les étrangers n'ont que de faibles connaissances concernant les guerres que se livrent les tribus de la Mère depuis des siècles. Ignorés du reste du monde, des royaumes forestiers vastes et puissants sont nés et ont péri au fil du temps sous le couvert des arbres. Depuis une trentaine d'années, la tribu des monts Kilima a lentement étendu sa puissance. Une dizaine de tribus plus faibles lui sont désormais inféodées et au moins autant savent qu'elles ne tarderont pas à se trouver dans le même cas. Toutefois, les ambitions du royaume des deux montagnes sont contrecarrées par l'Alliance des Quatre, union tribale nordique qui s'est constituée justement pour lui faire barrage. Les Quatre doivent de leur côté compter avec l'intérêt croissant des étrangers, notamment des esclavagistes, pour la lisière nordique de Tuuhle. L'Alliance est opposée aux tribus qui vendent leurs captifs aux étrangers, mais elle ne peut leur déclarer la guerre sans disperser ses forces. Il ne fait aucun doute que le roi de Kilima en profiterait pour prendre le contrôle de plusieurs tribus vulnérables qui ont demandé la protection de l'Alliance.

Un pouvoir partagé

À de très rares exceptions près, toutes les tribus de la Mère sont dirigées de manière bipartite par un chef et un chamane. Au premier revient généralement tout ce qui touche à l'organisation : la construction des huttes, l'élevage, les groupes de chasse, la répartition des ressources, la défense, les cultures, la guerre, le commerce, etc., tandis que le second gère non seulement les rapports avec l'esprit tutélaire de la tribu, mais aussi tout ce qui relève de la médecine et de la diplomatie. Il y a de nombreuses variantes autour de cette répartition d'une tribu à l'autre, mais le système fonctionne à peu près partout sur ce modèle. Toutes les tribus ou presque sont menées par des hommes. Pour plus de la moitié d'entre elles, le statut de chef ou de chamane est héréditaire. Pour les autres, les chefs sont généralement élus par les anciens de la tribu et les chamanes choisissent eux-mêmes leurs apprentis et successeurs.

À ce que l'on raconte, Kouadio, le roi de Kilima, règne aux côtés de deux chamanes, représentant les monts jumeaux.

PATRONYMES TUUHLS

Les Tuuhls n'ont pas de nom de famille et ne trouvent aucun intérêt à ce concept. Ils indiquent simplement leur tribu d'appartenance, pour se distinguer. Dans une même tribu, le nom s'accompagne généralement d'un surnom, permettant de différencier les homonymes.

Noms féminins : Akissi, Adjoua, Amenan, Aou, Aya, Affoué, Amoin, Bahiya, Bintou, Efia, Imani, Keya, Rokia, Yumna.

Noms masculins : Bola, Ezoke, Iba, Koffi, Kouadio, Kouamé, Kouassi, Mobuka, Mokonzo, Mumboko, Ngara, Sekou, Yao.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LE PEUPLE AUX NUANCES D'ÉBÈNE

Plusieurs ethnies vivent à l'ombre de la jungle colossale et dans ses parages depuis la nuit des temps.

Les Pari, les plus connus des étrangers, possèdent une carnation proche du noir et ont tendance à avoir des silhouettes bien découplées. Ils vivent essentiellement dans la lisière nordique de la Mère bien que quelques tribus demeurent dans la savane entre Tuuhle et les neuf cités de Ool.

Les Namu aux visages anguleux sont un peu plus trapus et plutôt larges d'épaules. Leur peau semble plus terne, parfois même grisâtre selon la lumière. On raconte couramment que c'est le résultat de générations passées dans les parages du Chagrin, à l'ouest de la Mère. Aussi les Tuuhls les plus superstitieux se méfient-ils des Namu. Les unions entre Namu et Pari sont néanmoins fréquentes et une part notable des tribus du Domaine compte des métis dans leurs rangs.

La majorité des tribus tombées sous la coupe de Kilima font, tout comme elle, partie de l'ethnie Kohu. La peau des Kohu est d'un marron foncé qui tend davantage vers le brun ou le roux que vers le noir. Avec leurs silhouettes élancées et leurs visages hiératiques, les Kohu sont souvent considérés comme désirables par les autres Tuuhls. Leurs femmes sont aussi convoitées par les étrangers, mais les risques sont importants pour les ambitieux esclavagistes qui s'aventurent si profondément dans la Mère.

Enfin, les Miri demeurent près de l'océan et règnent sur les mangroves. Trapus, le visage rond, le corps puissant, les Miri ont une carnation très variée, allant du noir profond au brun clair. Ils accueillent sans sourciller les étrangers et paradoxalement, leur ethnie est à la fois la plus isolée géographiquement et la plus métissée au sein de la Mère. Un vieux proverbe miri dit d'ailleurs : « Peu importe d'où tu viens, du moment que tu fais ta part et que tu veilles sur ceux qui veillent sur toi. »

Tous les Tuuhls ont les yeux bruns, noirs, parfois verts. Leurs cheveux sont également crépus, particulièrement chez les Pari et les Namu.

Un monde à part

La jungle est aussi riche qu'elle est périlleuse et en réalité, les Tuuhls peuvent y trouver plus ou moins tout ce dont ils ont besoin pour se nourrir, se vêtir, se soigner, etc. Le commerce entre tribus relève surtout des richesses propres à leur territoire et dont ont besoin leurs voisins, lesquels ont généralement quelque chose d'intéressant à troquer en échange. Cependant, la Mère est également très humide et l'art de la forge y est difficile tant obtenir du bois sec demande beaucoup d'efforts. Si le royaume des monts Kilima possède des mines dont le rendement est constant, ses voisins et surtout ses ennemis n'ont pas aussi facilement accès au métal. Le fer ou le bronze (pour les armes) et l'or (pour les bijoux) sont très recherchés par les Tuuhls. Pour obtenir du métal brut ou des objets forgés, les Tuuhls peuvent offrir un certain nombre de choses qui intéressent les étrangers : les tribus de la lisière chassent l'éléphant pour son ivoire (très convoité à Ool notamment), et fabriquent divers pigments qui servent de teinture. Les négociants qui ont des contacts avec les tribus de l'intérieur peuvent obtenir fruits, sèves, bois et noix de toutes sortes. Les gourmets, ainsi que les alchimistes du Fakhar, se montrent très intéressés par certaines herbes et graines tuuhls et de nombreuses variétés d'arbres donnent des bois intéressants pour les menuisiers.

MOKONZO

Mokonzo ne se destinait pas à être chamane, mais il dut se résigner lorsque son frère aîné mourut de manière accidentelle et qu'il prit sa suite comme apprenti de leur père. Une fois initié, sa perception du monde et de sa place au sein de celui-ci changea radicalement et il ne regarda plus jamais en arrière. Après plus de quarante ans passés à officier comme chamane de sa tribu, il sentit que quelque chose d'autre l'attendait et il laissa son propre fils prendre sa suite avant de partir sans se retourner. Le vieil homme au sourire rusé ne révèle jamais d'où il vient ni quel est l'esprit-guide dont il suit la voie, mais il est indéniable qu'il est originaire des mangroves et qu'il appartient à l'ethnie des Miri. Il parcourt désormais la lisière nord de la Mère, ouvrant grands les yeux et les oreilles. Parfois, dit-on, il se rend même jusqu'à Mandrin. Guérisseur accompli et généralement de bon conseil, il partage volontiers son savoir et ses talents en échange de l'hospitalité, prenant toujours garde à ne pas offenser les chamanes locaux, avant de poursuivre son chemin. Comme il a l'humour facile et ne manque pas d'ironie, il lui arrive de devoir reprendre la route plus tôt que prévu, mais il fait contre mauvaise fortune bon cœur, car il sait que l'essentiel est encore à faire. Il le cache bien, mais Mokonzo est inquiet ; il sent que quelque chose de sinistre se rapproche, quelque chose de bien plus grand que sa petite vie ou l'avenir de son ancienne tribu. Mais dans ses rêves, il voit aussi par moments qu'il ne sera pas seul à se dresser contre cette menace. De nuit en nuit, les choses deviennent moins nébuleuses et il arrive presque à deviner des voix, des visages. Alors que l'aube arrive, Mokonzo ouvre les yeux et il sourit. Bientôt… bientôt…

LES TRIBUS DE TUUHLE

Sokowe, la tribu de l'esprit-gorille

La tribu Sokowe est la plus réputée et la plus crainte des tribus du Ventre de la Mère. On raconte qu'ils massacrent systématiquement les intrus sur leurs territoires et abandonnent leurs têtes coupées dans les branches des arbres, pour marquer les frontières de leurs terres.

Kilima, la tribu des deux montagnes

Les Kilima ont longtemps été l'objet de légendes, entre autres parce qu'on leur prêtait le talent magique de voir dans l'obscurité et de préférer demeurer sous la terre. Depuis le couronnement du roi Kouadio, il y a environ trente ans, la tribu s'est montrée nettement plus tournée vers l'extérieur et constitue désormais un véritable royaume. Les Kilima et leurs vassaux sont certainement la plus importante puissance militaire de Tuuhle à l'heure actuelle.

Muvatu, la tribu de la pluie

Une des tribus les mieux connues des étrangers, la tribu Muvatu, est établie à la lisière entre la Mère et la savane. Les Muvatu sont plutôt hospitaliers et apprécient les échanges, mais ils sont également très doués pour se servir de leurs lances, frondes et propulseurs. Les Muvatu ne sont pas eux-mêmes esclavagistes, mais ils entretiennent de bons rapports avec leurs voisins portés sur ce commerce.

Chemache, la tribu de la cascade

Les Chemache vivent à flanc de falaise, entre les parois rocheuses et la mangrove, à l'ombre d'une impressionnante cascade d'eau fraîche et pure. Les autres tribus de la région apprécient leurs talents d'herboristes et de guérisseurs. On raconte que leur esprit-guide les soigne en les invitant à se baigner dans la vasque naturelle où s'écoulent ses eaux. Les Chemache sont pour beaucoup dans la réputation d'hospitalité des tribus proches de la mer orientale.

Chundame, la tribu de la fourmi de sang

Les Chundame sont cannibales et leurs guerriers font preuve d'un courage insensé. Ils tirent également une fierté perverse à vivre dans les régions malsaines du Chagrin et considèrent les étrangers, quelle que soit la couleur de leur peau, comme des animaux destinés à leur servir d'esclaves… ou de déjeuner.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Le fléau des chaînes

Certaines tribus de la lisière se livrent également à des raids pour capturer des esclaves, à la fois pour leur propre usage, mais surtout pour les vendre aux étrangers. Les marchands de Babel ont longtemps été les principaux bénéficiaires de cette activité, entretenant avec les tribus qui les pourvoient des liens mutuellement profitables qui remontent parfois à plusieurs siècles. Si les neuf cités de Ool et le pays maudit de Saeth possèdent aussi des réseaux d'approvisionnement, ou montent d'épisodiques raids pour se procurer directement leur main-d'œuvre, il leur est souvent plus facile d'acheter en gros sur les marchés babelites. Ces dernières décennies ont vu de nouveaux « débouchés » se créer, avec l'établissement par l'Empire du Soleil Noir de comptoirs dans les franges orientales de la grande forêt et surtout dans les cités jumelles de Mandrin. Dans ces villes infâmes, les impériaux achètent en gros des esclaves destinés à divers usages : le service domestique, les travaux des champs, la mine, la construction, et les sacrifices destinés à l'Unique. Dans la limite de ses moyens, l'Alliance des Quatre s'efforce de soutenir, directement et indirectement, les tribus les plus vulnérables aux raids esclavagistes.

Un peuple doué de ses mains

Le travail du bois et celui de la tannerie sont si répandus que presque tous les Tuuhls ont au moins quelques notions en la matière. Rares sont ceux qui ne savent pas se construire un abri sommaire à l'ombre d'un arbre ou se servir d'aiguilles d'os pour recoudre leurs propres vêtements. Les tribus de la lisière comptent bon nombre de tisserands, alors que dans la jungle même, les sculpteurs de pierre et surtout de bois sont très appréciés. Certaines tribus, notamment dans les parages du Chagrin, aiment les peintures faciales et utilisent des pigments aux couleurs vives. Près des monts Kilima, on préfère les tatouages, le plus souvent sur les joues et le front.

Les Tuuhls se déplacent généralement pieds nus, bien que le sol de la jungle ne manque pas de périls. La plante des pieds et la peau des chevilles restent le meilleur moyen de détecter tout ce que l'œil ne peut voir sous les feuilles et les herbes. Traces, humidité, nature du sol… autant de sources d'indices que les Tuuhls savent mettre à profit de manière quasi instinctive. Les vêtements ont tendance à être pratiques et limités. Le plus souvent, il s'agit de pagnes de feuilles, d'herbes ou de peaux. Les coiffes de plumes multicolores sont traditionnellement réservées aux chamanes et les peaux de félins aux chefs. Les tisserands pari fabriquent des robes et des foulards colorés, ornés de motifs géométriques cousus avec minutie par leurs femmes. Ces vêtements sont convoités par les habitants du Domaine et ceux des monts Kilima. Les artisans du royaume des deux montagnes ont vite senti le vent tourner et ont également entrepris de créer leurs propres vêtements tissés, même si leur art de la teinture peine encore à rivaliser avec celui des tribus proches de la savane.

LES CITÉS JUMELLES DE MANDRIN

On ne sait plus qui a bâti les anciennes maisons de pierres moussues à cet endroit, mais une faune cosmopolite de renégats, d'exilés et de trafiquants y a prospéré au cours des siècles. Autour des vieilles bâtisses de pierre rongées par l'humidité, un dédale de demeures en bois pourrissant et de maisons branlantes sur pilotis s'est étendu, peuplé de criminels, d'esclavagistes, de pirates et d'aventuriers. Les deux villes sont contrôlées par un cartel de maîtres-marchands et de capitaines pirates qui sévissent sur les rives de Mara Ehon. La Brèche est une frontière naturelle séparant Tuuhle et les savanes des puissances nordiques. C'est ainsi que les cités jumelles sont devenues un lieu d'échange crucial, accueillant les caravanes comme les navires marchands. Mandrin est aussi un point de passage obligé pour les explorateurs, venus de l'Empire du Soleil Noir ou de la République de Thalos, qui cherchent à explorer la Mère dans l'espoir de trouver la cité légendaire d'Ankhahara. Dans les tavernes empuanties de Mandrin circulent d'innombrables rumeurs sur les profondeurs de Tuuhle, colportées par des aventuriers balafrés, infirmes ou fous, survivants de toutes les expéditions perdues dans le labyrinthe végétal de la Mère.

La majorité des Tuuhls vivent dans des huttes faites de terre séchée et couvertes de branchages et d'herbes. Cependant, les habitants des mangroves préfèrent des maisons de bois sur pilotis pour se protéger de l'eau et de certains animaux. Les habitations tuuhles sont le plus souvent construites en sachant que l'environnement les mettra rapidement hors d'état. Les habitants des monts Kilima vivent quant à eux en troglodytes, construisant de véritables dédales reliant entre elles les demeures édifiées dans les parois rocheuses. Nombre de ces galeries arborent des frises dépeignant des scènes de chasse ou les hauts faits des ancêtres des Kilima. Plusieurs de ces illustres personnages voient leurs traits sculptés dans les stalactites ou les piliers rocheux des habitations. Les Kilima apprécient également les tapis ornés de motifs simples, tandis que leurs voisins se contentent de simples nattes tressées d'herbes ou de roseaux.

Certaines tribus tuuhles vivent également dans les restes d'antiques cités de pierre, visiblement construites par un peuple de géants. Il ne reste pas grand-chose de ces villes ensevelies par la jungle, mais ce sont certainement elles qui ont donné naissance aux histoires sur la fameuse cité d'or et de lumière qui attend dans les profondeurs de Tuuhle l'explorateur intrépide qui saura la découvrir.

Des valeurs communes

Malgré leurs différences culturelles, les lois tuuhles sont assez simples, car la plupart des tribus sont collectivistes par nature et attachent peu d'importance aux biens personnels. Le vol, par exemple, est peu répandu et concerne davantage l'enlèvement d'animaux domestiques par une tribu voisine que les soucis de propriété à l'intérieur d'une même tribu. La plupart des différends et querelles sont réglés par un affrontement entre les parties intéressées, dont les conditions sont fixées à l'avance. Les habitants des mangroves et de Kilima admettent aussi bien les duels au premier sang que les épreuves physiques ou les duels d'éloquence. À l'inverse, la plupart des tribus du Domaine et du Chagrin sont résolument attachées aux affrontements à mains nues ou à l'arme blanche. À moins qu'un crime de sang n'ait été commis, les duels ne sont jamais livrés à mort et un combattant peut abandonner à tout instant, ce qui revient à concéder la victoire à l'adversaire.

Généralement, le chef et le chamane n'interviennent que pour les affaires les plus sanglantes ou lorsqu'à l'issue d'un affrontement ou d'un duel, la partie vaincue refuse de se plier aux conséquences. Lorsqu'ils interviennent, les deux juges discutent en privé et rendent une sentence commune, sur laquelle personne ne peut revenir. Les tribus d'ascendance miri privilégient cependant la mise en place d'un conseil de justice : le chef et le chamane se mettent à l'écart avec les anciens de la tribu et écoutent ce que ces derniers ont à dire. Puis ils prennent leur décision en leur âme et conscience.

La plupart des crimes sérieux sont punis par l'exil et le condamné est expulsé après avoir été dépouillé de ses armes et possessions. La très grande majorité des exilés, forcés à s'aventurer nus et désarmés dans la jungle, ont une espérance de vie qui se compte en jours, si ce n'est en heures. Ceux qui vivent près de la lisière s'efforcent de marcher vers le nord et les cités jumelles de Mandrin, en espérant ne pas tomber aux mains des esclavagistes. La réputation de Mandrin s'est propagée à travers Tuuhle et nombres d'exilés voient en elle un lieu d'opportunités où personne ne pose de questions aux étrangers. Néanmoins, rares sont ceux qui trouveront la fortune à Mandrin ; la plupart finiront esclaves, hommes de main, ou périront dans les ruelles malfamées des cités jumelles.

La Mère et la multitude

« D'abord, tu es mort. Puis, tu es vivant. Puis mort, puis vivant… mais tu n'es jamais le même. Arbre, homme, fourmi, source, caillou, serpent. C'est toujours toi, mais c'est toujours un autre. »
– Un chamane tuuhl expliquant la Mère à un étranger

Chaque tribu de Tuuhle est liée à un esprit-guide et tous sont les enfants de la Mère. Toute chose, tout concept, tout être vivant est aussi esprit et leur ensemble forme Tuuhle. Rien n'est séparé, rien n'est jamais absent. Tout naît, meurt, se transforme, change… à jamais. Il en va ainsi de la chair et même de l'esprit d'un Tuuhle. Aussi, les morts sont-ils lavés et emmenés à l'écart pour que les charognards et les insectes se nourrissent de leurs dépouilles qui retournent à la terre, alors que l'esprit défunt s'en va rejoindre les autres, dans le monde inférieur. On leur laisse la plupart de leurs possessions, destinées elles aussi à retourner à la Mère, à l'exception des objets en pierre ou en métal dont on considère qu'ils seront plus utiles à la tribu. Dans presque toutes les tribus, un Tuuhl ne saisira jamais un outil, une arme de pierre ou de métal ayant appartenu à un mort sans s'excuser au préalable, dans l'éventualité où une partie de l'âme défunte s'y serait installée.

Les esprits-guides, en majorité animaux, se distinguent des autres. Eux seuls peuvent entrer en contact avec les chamanes et eux seuls sont dignes d'être respectés et suivis. La vénération par une tribu d'un esprit-guide revient concrètement à suivre certaines valeurs et promouvoir des comportements qui émulent ceux prêtés à l'esprit, ou qui sont censés lui plaire. Périodiquement, les chamanes utilisent des sèves et des feuilles aux propriétés psychotropes pour organiser des transes collectives, permettant ainsi à la tribu de renouer avec son esprit-guide et de partager les visions de son chamane.

Toutefois, nourris par ces hallucinations collectives et la manière cryptique dont s'expriment les esprits-guides, les mythes tuuhls sont à la fois très nébuleux et complexes. Il suffit de se déplacer pendant une journée dans la jungle pour découvrir qu'un même esprit-guide est connu sous un autre nom, est paré d'attributs différents et que les rites visant à lui rendre hommage, ou les valeurs qui sont censées lui plaire, divergent grandement.

RITES FUNÉRAIRES DES KILIMA

Les habitants des montagnes jumelles considèrent que les morts doivent retourner aux profondeurs et ajouter leur force à celle de l'esprit-guide Kilima qui protège sa tribu du monde extérieur. Les défunts sont entièrement dépouillés et plongés dans une cuve remplie de résine avant d'être emportés dans un cimetière souterrain. Une série de grandes cavernes isolées constitue ainsi une véritable nécropole où des générations de défunts momifiés reposent alignées, seulement troublées par les visites régulières des convoyeurs qui amènent de nouveaux morts pour les rejoindre. La résine protège ces défunts des insectes et du passage du temps, elle fait d'eux des êtres presque aussi éternels que la montagne.

Ces différences sont d'ailleurs une des principales sources d'affrontement entre les tribus, lorsque deux d'entre elles affirment par exemple être sous la tutelle du même esprit-guide. Deux cas de figure se produisent alors : si l'équilibre perdure entre les deux tribus et qu'aucune ne prend le dessus, au bout de quelques générations, des compromis voient le jour et chaque tribu modifie sensiblement ses rites pour en venir à une situation où l'on considère que les voisins comprennent une autre facette de la même réalité. Cela se produit assez rarement et le plus souvent, une suite d'affrontements conduisent à la victoire d'une tribu sur sa rivale. Les vaincus sont alors assimilés par la tribu des vainqueurs et forcés d'embrasser ses traditions spirituelles. Avec le temps, vaincus et vainqueurs se mélangent, on finit par oublier les divergences d'autrefois et parfois même l'existence de la tribu disparue.

La Nuit du Soleil Noir n'a pas changé grand-chose dans la conception tuuhle du monde. De fait, les esprits-guides communiquent toujours avec le peuple et la Mère est toujours aussi omniprésente et silencieuse que par le passé. Pourtant, depuis cet évènement, les chamanes se sont transmis des avertissements à propos d'une menace à venir dont le Soleil Noir aurait trahi l'existence. Et avec la présence des comptoirs luxéens, ainsi que les rumeurs sur l'empire de l'est transmises depuis Ool et Mandrin, de plus en plus de chamanes commencent à comprendre que cette menace annoncée par les esprits à leurs ancêtres est enfin devenue une réalité. En dehors des tribus esclavagistes (que les missionnaires de Lux s'efforcent d'ailleurs de convertir à l'Unique), les Tuuhls ont tendance à se méfier énormément des impériaux. Les plus rusés observent et se taisent, attendant de voir si les esprits-guides ou les étrangers à la peau pâle finiront par faire quelque chose de décisif…

Les Tuuhls sont familiers avec les concepts d'hérésie dans le sens où le chamane d'une tribu vaincue à la suite de divergences spirituelles se refusera presque toujours à embrasser les rites ou les valeurs des vainqueurs. S'il n'est pas mis à mort, il essaiera de se cacher dans les parages afin d'entretenir « la vérité » en secret auprès de ses frères tribaux et dans l'espoir de réaliser un jour un coup d'éclat comme tuer le chamane adverse ou le chef de la tribu ennemie. L'enjeu dans les affrontements tribaux aux motivations spirituelles est donc d'éliminer aussi rapidement que possible le ou les chamanes adverses. Les chamanes, notamment ceux de l'Alliance des Quatre, ont ainsi rapidement compris les velléités hégémoniques des fidèles du Soleil Noir. L'Alliance n'en est pas encore au point de faire de l'Empire du Soleil Noir son nouvel ennemi, mais tôt ou tard, cela deviendra inévitable. La question sera alors de savoir si les Kilima auront la sagesse de comprendre cette menace ou s'ils en profiteront pour poignarder l'Alliance des Quatre dans le dos…

À l'encontre de la majorité des autres peuples, les Tuuhls n'auront aucun problème avec l'arrivée d'Élus sur leurs terres, si ces Élus se réclament de dieux qui ne sont justement pas les esprits-guides. Dans l'esprit des Tuuhls, ce qui se passe hors de la Mère est une autre réalité et il est normal que d'autres normes, croyances et pouvoirs y demeurent. Ce seront donc les actes et les valeurs mises en avant par les étrangers qui seront considérées avant toute chose : tout ce qui semble remettre en cause la définition ou l'importance de l'esprit-guide d'une tribu sera considéré comme une menace, le reste sera traité avec indifférence. Aucun effort ne sera d'ailleurs fait pour amener les étrangers à modifier leur point de vue. La Mère est probablement infinie et le monde du dehors aussi. Or, avec toutes ces infinités, il y a bien assez de place pour tout le monde…

La chasse et la guerre

Pour la quasi-totalité des Tuuhls, la notion de combattant professionnel est source de perplexité. Les hommes adultes savent tous chasser et sont également considérés comme des combattants. D'ailleurs, dans la langue tuuhli, le mot « m'tuuhl » signifie à la fois « homme », « chasseur dans la Mère » et « guerrier ». Tactiquement, les Tuuhls préfèrent agir en groupes réduits, afin de profiter au mieux de la jungle pour s'approcher de l'ennemi et le prendre par surprise. Cette façon de faire est aussi pertinente face à une tribu hostile que pour la chasse. Elle réduit les chances d'attirer l'attention de grands prédateurs, car la plupart du temps les crocodiles ou les tigres ne se laissent pas décourager par le nombre de guerriers. Un homme seul à peu de chances dans la jungle, mais un groupe nombreux n'en a pas davantage. En dehors des éclaireurs, les Tuuhls se déplacent donc le plus souvent en groupes de trois à six guerriers. Aux yeux des autres guerriers, les éclaireurs solitaires sont des hommes audacieux à l'extrême, en équilibre sur le fil qui sépare le courage de la folie. Quand la tribu ne dispose pas de tels individus, le chef désigne les chasseurs chargés d'assurer la reconnaissance, un honneur à double tranchant, car le prestige et le danger vont de pair.

Dans la plupart des tribus, femmes et hommes sont égaux si ce n'est en ce qui concerne la chasse ou la guerre. Les femmes tuuhles ne sont généralement pas entraînées à chasser ou combattre. La plupart savent manier le couteau et peuvent se défendre, mais leurs chances face à un guerrier ou un prédateur sont très faibles. Lorsqu'elles doivent quitter l'abri des palissades d'un village, elles se déplacent donc toujours en groupe et exigent la présence d'un ou deux jeunes chasseurs pour veiller sur elles. Certaines tribus reculées dans le Ventre sont résolument machistes et voient leurs femmes comme des êtres inférieurs. À l'inverse, on trouve dispersées un peu partout à travers la Mère quelques tribus où les femmes chassent et combattent aux côtés des hommes. On parle même d'une tribu des mangroves menée par des femmes.

Les Tuuhls de la lisière et les tribus de la savane privilégient l'arc, la fronde, la sagaie et la lance. Certains guerriers pari ont également adopté les épées au contact des étrangers, mais les autres ont tendance à les regarder d'un air moqueur. À l'intérieur de la jungle elle-même, massues, haches et poignards s'avèrent les plus pratiques. Les armes tuuhles sont généralement faites de bois, ou de silex, et de pierre taillée. Les armes en métal sont unanimement appréciées, même s'il faut prendre garde à éviter la rouille. Les boucliers sont rares et les Tuuhls considèrent les armures comme dépourvues d'intérêt, car elles causent plus de problèmes qu'autre chose. Si possible, un Tuuhl préférera ruser plutôt que de se jeter contre un adversaire plus dangereux et mieux armé que lui. Le moindre faux pas sur le sol glissant et traître de la jungle est potentiellement fatal. Les blessures attirent prédateurs et charognards, en plus des risques d'infection. Les Tuuhls savent que le courage et la témérité sont deux choses très différentes.

Le roi Kouadio, de la tribu des Kilima, a instauré aux débuts de son règne l'existence d'une garde personnelle. Une cinquantaine de guerriers sont voués à sa protection et forment les rangs d'un corps d'officiers, chargés de mener les groupes de chasseurs à la guerre. Durant les premières années de son existence, cette garde était unanimement détestée des Kilima, car elle avait tendance à profiter de son statut pour se montrer exigeante et autoritaire. Kouadio prit conscience du problème et finit par prendre les choses en main lui-même. Véritable colosse, le roi défia et humilia plusieurs de ses hommes en duel, allant jusqu'à tuer trois d'entre eux. Petit à petit, façonnée par l'autorité et les colères erratiques de Kouadio, la garde royale se mit à prendre ses responsabilités plus au sérieux. Après trois décennies d'existence, elle se rapproche assez de l'idée qu'en avait le roi vieillissant lorsqu'il décida sa création. Les vétérans de la garde forment désormais leurs successeurs et de véritables conseils de guerre se tiennent autour du roi.

L'EMPIRE DU SOLEIL NOIR

mal highlight (Order #31850544)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

L'EMPIRE DU SOLEIL NOIR

Le sombre éclat d'une lumière funeste

Autrefois, avant la disparition des dieux et la Nuit du Soleil Noir, deux grandes alliances de cités-États, la Viridia et la Tégée, contrôlaient une bonne partie des Terres Sauvages orientales. Les disputes entre cités étaient fréquentes, mais grâce aux pactes qui les liaient, leurs rivalités ne donnèrent jamais lieu à une guerre à grande échelle. La plus fière de ces cités se nommait Lux, « la lumière ». Lux s'enorgueillissait de ses arts, de ses lettres et de son architecture. Ses voisines respectaient et jalousaient à la fois les lignées patriciennes de la métropole, dont l'influence se faisait sentir à travers tout Viridia et jusque dans la Tégée. Aux yeux des Viridis et des Tégéens, Lux égalait la légendaire Babel, et l'on pensait qu'elle la dépasserait un jour.

Puis, le Soleil Noir rayonna à travers le monde et le désespoir se répandit, jusqu'à ce que l'Oracle prophétise à Lux qu'après un millénaire d'absence, les dieux reviendraient et que tout rentrerait dans l'ordre. Pendant plus d'un siècle, la République de Lux fut porteuse de cette idée puissante, de cet espoir de renouveau.

Mais cet espoir fut trahi à l'endroit même où il était né, par ceux-là mêmes qui devaient entretenir sa flamme. La puissante famille des Caelius éleva le premier édifice dédié à l'Unique, le *Templum Primaris*, au sommet du mont du Berceau. Surplombant ce temple apparut un colossal et sinistre cube noir, le *Vox Aedes*, dans lequel ils emmurèrent vivant un enfant innocent aux cheveux blancs, ultime descendant de l'Oracle. Au cours d'un bref et sanglant coup d'État, les Caelius proclamèrent la fin de la République et firent de leur chef Augustus Caelius Severus le premier empereur de Lux.

Augustus régna moins d'un an avant d'être assassiné par son fils Marcus Brutus, lequel prit le trône et reçut en audience le prophète de l'Unique, Adrah, encore ébloui par les révélations de son dieu. Après six jours et six nuits d'entretien, le Culte du Soleil Noir fut proclamé unique religion de l'Empire.

Depuis l'avènement de l'Empire du Soleil Noir, sa puissance n'a fait que croître, plus encore au cours de la dernière génération. Avec ses légions viennent les prêcheurs de l'Unique et s'ils se montrent courtois envers ceux qui leur font bon accueil, seuls les imbéciles ne comprennent pas rapidement que l'Empire et le Culte veulent exercer un contrôle total sur les hommes et sur leur âme. Pendant longtemps, les légions et les dévots avancèrent de concert dans cette vaste entreprise, le pouvoir impérial et celui du Culte étant liés. Désormais, les choses vont encore plus loin ; l'Empereur et le Culte travaillent main dans la main, comme les deux facettes d'une même ambition, pour asservir le monde, proclamer le règne de l'Unique et permettre la venue de leur dieu, accomplissant ainsi les prophéties les plus chères aux fidèles du Soleil Noir.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LA PLACE DES FEMMES

La culture luxéenne se veut ouvertement patriarcale. Le clergé de l'Unique compte peu de femmes à des postes importants et aucune n'a jamais fait partie du Conseil des Cinq. De même, seul un homme peut monter sur le trône et l'Empereur n'a pas d'épouse, seulement des concubines. Ses sœurs ainsi que ses filles sont toujours confiées au Culte, pour rejoindre les rangs des vierges sacrées, les Immaculées. Par extension, la loi luxéenne considère que le mari est le chef de famille et règne donc en sa demeure comme il le souhaite. Une femme ne peut espérer hériter (sans parler de prendre la tête d'une famille patricienne) que si aucun parent de sexe masculin ne peut prétendre à le faire, ou qu'elle est veuve. Les mariages entre patriciens et une bonne partie des citoyens aisés étant avant tout affaire d'argent ou de politique, les femmes des milieux les plus modestes connaissent paradoxalement et d'une façon générale une vie moins régentée que celle des familles les plus puissantes. La loi luxéenne tolère par exemple que les jeunes citoyennes encore célibataires fassent carrière dans les légions ou les arènes alors qu'elle ne l'autorise pas à leurs consœurs patriciennes. Les seuls patriciens dans les légions sont donc de sexe masculin. Le clergé du Culte n'est pas autorisé à se marier, mais en dehors des vierges Immaculées, hommes et femmes au service de l'Unique ne sont pas astreints à une abstinence totale. Les fruits de leurs unions sont élevés parmi les Enfants du Soleil Noir et destinés à rejoindre le clergé une fois adultes.

Un empire d'architectes opiniâtres

Lux est entourée de plaines fertiles qu'elle contrôlait déjà lors de la proclamation de l'Empire et qui faisaient d'elle la plus riche des cités-États de Viridia. Le nom même de ce territoire évoquait d'ailleurs l'abondance et la fertilité, car en viri (et en imperi désormais), *viride* signifie « vert ». Cependant, tant pour commercer avec les peuples alentour que pour permettre aux légions noires de se déplacer plus aisément, il devint nécessaire à l'Empire de procéder à des travaux colossaux. Le massif des collines des Clameurs fut percé de tunnels, ses chemins de terre transformés en routes et des ponts de pierre solides furent dressés au-dessus de ses vallées. Durant près d'un siècle, les architectes et les ingénieurs luxéens eurent l'opportunité de développer leurs talents et, lorsqu'ils atteignirent de nouvelles plaines dans l'ouest et le sud, ils y dressèrent de larges routes pavées, permettant un flux constant de circulation. Ce génie architectural a joué un rôle important dans l'essor de l'Empire, notamment à travers la Frontière.

Les routes de l'Empire

Les routes pavées luxéennes sont facilement reconnaissables, car les esclaves de l'Empire et les bataillons disciplinaires des légions veillent à les maintenir en état. Toutes les routes impériales ont Lux pour origine et sont patrouillées par ses armées. Des péages réguliers ainsi que des hostelleries d'état assurent l'abondance d'or nécessaire pour leur entretien. Pour l'édification du peuple, on expose les corps des rebelles et des blasphémateurs aux principaux carrefours et ponts, après les avoir empalés. Les étrangers connaissent surtout les deux principales voies qui bravent les frontières de l'Empire pour traverser les Terres Sauvages.

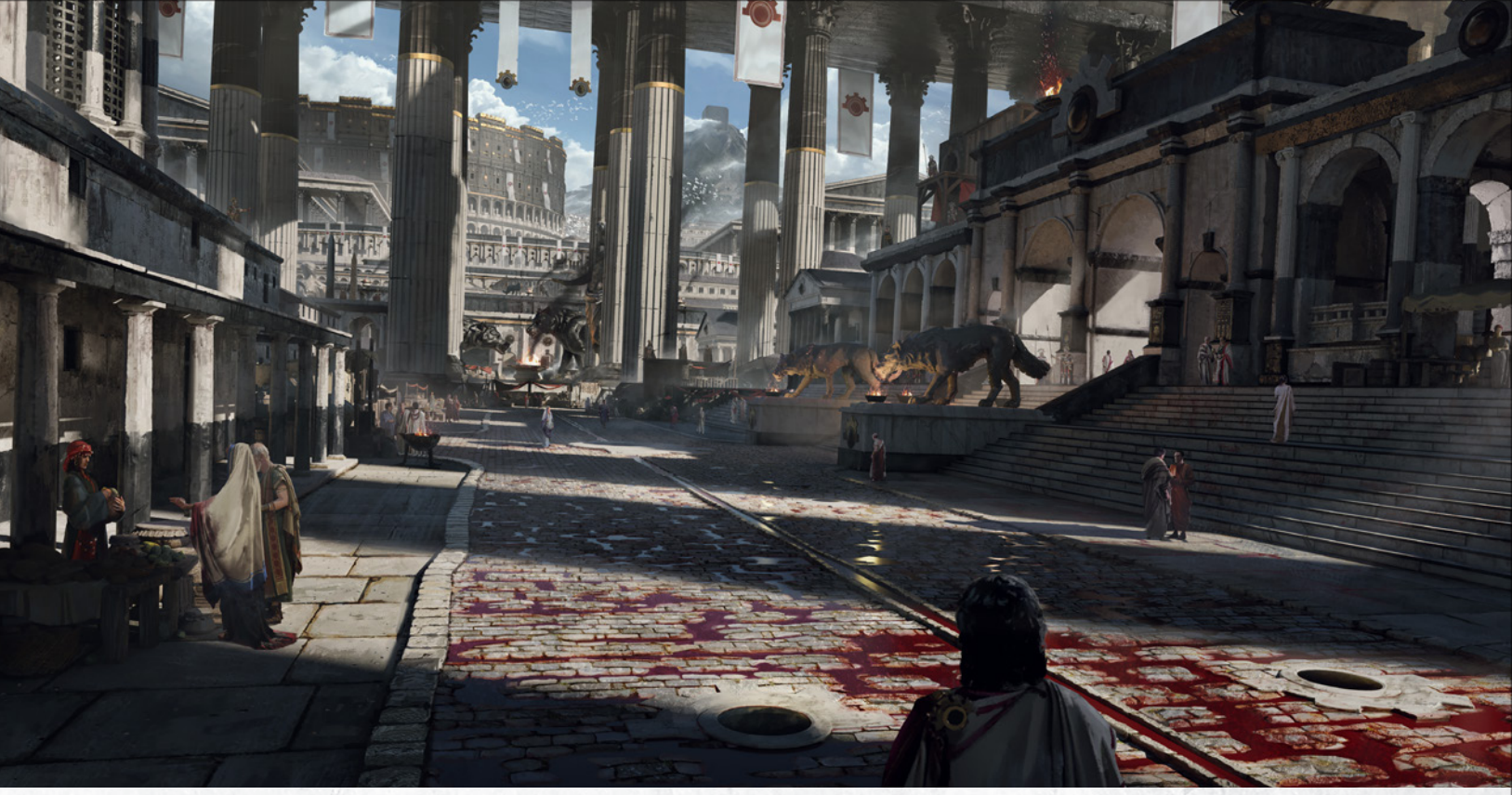
Au sud, la Via Sacra relie Lux à Sabaah-aux-jardins-célestes depuis des générations, en passant par la puissante cité libre de Kuuma. Elle s'appelait précédemment Via Imperatora, mais l'Empereur Nero ayant décrété la prééminence du Culte sur la société impériale, trouva plus à propos de la rebaptiser.

Au nord, la Via Vesper traverse les régions septentrionales de la Frontière pour permettre aux marchands d'atteindre les pays du couchant. La Via Vesper devait à l'origine atteindre Altaron, la capitale avhoraeenne, mais elle s'interrompt à plusieurs jours de la frontière d'Avhorae. Depuis l'avènement de Nero Crassus Primus, les prêcheurs et les légions de l'Empire ont remplacé les caravanes et plus on s'aventure dans l'ouest, plus les attaques sur la Via Vesper sont fréquentes. Les légions doivent à la fois faire face à certaines tribus et communautés hostiles de la Frontière, ainsi qu'aux chevaliers avhoraeens des ordres du Loup, du Faucon et de l'Orme.

Le trône ensanglanté

L'histoire des empereurs luxéens est marquée par la mort depuis ses débuts. En témoignent les trépas soudains de plusieurs des premiers souverains, victimes du poignard ou du poison, jusqu'à ce que le Culte parvienne à donner une dimension sacrée à la personne de l'empereur. Cependant, même sans ces « péripéties », l'accession au trône est toujours une affaire sanglante. Lorsqu'un empereur meurt, on rassemble tous ses enfants mâles, quel que soit leur âge, pour le rite du *Successio* : ils sont enfermés dans une pièce à travers laquelle ont été dispersées diverses armes et les portes ne s'ouvrent à nouveau que pour laisser sortir le seul survivant, désormais souverain de l'Empire.

L'accession au trône en 902 DA de l'actuel empereur, Nero Crassus Primus, a constitué un nouveau tournant meurtrier dans l'histoire des dirigeants de Lux. En effet, son père et prédécesseur, Augustus Laevinus Quintus, irrémédiablement frappé de démence et persuadé d'avoir reçu le don de la vie éternelle par l'Unique, ordonna la mort de tous ses héritiers potentiels. Mais l'obèse prince Nero survécut au poison et mena une troupe de guerriers d'élite du Culte contre son père et la garde impériale. Nero prit le pouvoir



en tuant de ses mains Augustus et en le jetant à bas de son trône. Empereur et prêtre du Soleil Noir, Nero Crassus Primus initia de profonds changements, inféodant complètement le pouvoir impérial à celui du Culte de l'Unique pour la première fois depuis la fondation de l'Empire.

Le nouveau souverain initia alors les Sombres Pèlerinages et les légions noires ainsi que les prêcheurs de l'Unique redoublèrent d'efforts, certains que leur Empereur était l'instrument divin qui permettrait enfin la venue de l'Unique. En l'espace d'une génération, l'Empire du Soleil Noir a fait plus de convertis, ses missionnaires se sont implantés dans plus de pays et de cités que durant tout le reste de son histoire.

Un cosmopolitisme de façade

L'Empire du Soleil Noir a pour ambition déclarée de rassembler le monde entier dans la vénération du seul dieu qui existe. Le dogme déclare que sous le regard de l'Unique, tous les hommes sont égaux. En pratique, les choses sont sensiblement différentes. Il suffit pour s'en rendre compte de constater la manière avec laquelle l'Empire traite les peuples des Terres Sauvages. Du fait de la couleur de leur peau sombre, les Tuuhls sont considérés comme des primitifs destinés à servir le Soleil Noir. Pour les Luxéens qui descendent des premiers fidèles de l'Unique, cela revient à dire que les Tuuhls sont destinés à les servir, eux. Les cavaliers de la Horde ou les nomades de la Frontière ne sont que des barbares, des brutes métissées tout juste bonnes à être exterminées ou asservies. Quant aux peuples de l'ouest, leurs représentants aux cheveux blonds sont des offenses à l'Unique. Cette blondeur rappelle en effet celle de la lignée maudite des Castus, symbole de la République défunte et d'une prophétie que le Soleil Noir fera tout pour empêcher.

Selon les canons luxéens, la peau se doit d'être délicatement pâle, tandis que les cheveux seront sombres et de préférence noirs. Nombreux sont ceux qui pour correspondre à cet idéal se teignent les cheveux ou couvrent leur crâne de perruques aux tons d'ébène. De nombreuses crèmes et poudres tendent aussi à dissimuler les rougeurs et les marques du soleil ou plus simplement à accentuer la pâleur du visage. L'Empire donne à l'apparence physique une importance de premier ordre. En conséquence, plus un individu est proche de son idéal, plus on le considère a priori comme digne de servir l'Unique. Au contraire, plus il en est éloigné, plus on le perçoit comme un vulgaire instrument. Un certain pragmatisme cynique fait qu'on accorde beaucoup d'estime aux étrangers qui embrassent de leur plein gré la vérité de l'Unique. Ceux-là auront leur place auprès des enfants chéris du Dieu suprême lorsque son avènement purifiera le monde de tous ses mensonges. Le fondateur de la puissante famille Quintilius était d'ailleurs un renégat qui trahit la Horde et se convertit au Soleil Noir. Toutefois, en dehors de quelques cas exceptionnels, une discrète, mais véritable, ségrégation ethnique existe dans la hiérarchie de l'Empire, plus encore dans celle du Culte du Soleil Noir. Les Cinq qui président à la destinée du Culte et tous leurs adjoints sont de parfaits représentants de l'idéal physique luxéen.

Au sein même du peuple luxéen, avoir les cheveux clairs, et en particulier blonds, est un handicap notable. Au point que les personnes concernées rencontreront des difficultés pour se marier et seront souvent traitées avec condescendance, voire mépris. Sans parler du fait que le Culte a toujours besoin de sang pour les autels de son dieu…

Une société stable et rigide

La stabilité, la sécurité, la foi et l'obéissance sont les valeurs cardinales de la société luxéenne. Sous la férule de l'Empereur, trois couches sociales organisent la population de l'Empire. Les patriciens, descendants des anciennes familles les plus prospères de la République, constituent à la fois l'aristocratie de l'Empire et l'essentiel des échelons supérieurs de la hiérarchie du Culte. Puis vient le peuple lui-même, les citoyens impériaux, tous fidèles de l'Unique et tous considérés comme ses enfants chéris. Les masses innombrables sans lesquelles la grandeur de l'Empire ne pourrait perdurer ou s'étendre. Le meilleur moyen pour un citoyen de s'élever est de rejoindre le clergé de l'Unique ou de faire carrière dans les légions, plus actives que jamais. S'il s'illustre brillamment, et surtout s'il bénéficie du patronage de l'une des dix puissantes familles patriciennes entourant le trône, un officier issu du peuple peut espérer rejoindre les rangs des patriciens et, par conséquent, conférer ce statut à sa descendance.

Enfin, on trouve évidemment les esclaves qui, pour près des trois quarts, sont des captifs d'autres peuples ou leurs descendants. La notion d'affranchissement n'existe pas dans la loi luxéenne et nul ne peut sortir de la condition d'esclave à moins que l'Empereur ou l'un des cinq hauts prêtres du Culte n'en décide autrement. Dans l'histoire de l'Empire, on compte sur les doigts de la main les occasions où un esclave fut ainsi honoré et entra directement au service du trône ou du Culte. De même, seul l'Empereur peut entériner l'ascension d'un simple citoyen dans les rangs des patriciens en donnant à sa famille une place dans l'aristocratie impériale.

Une puissance industrieuse au service de l'ambition

Les grandes familles patriciennes de l'Empire ont la haute main sur son gouvernement ainsi que sur l'économie. Les terres cultivables, les mines et la plupart des grandes entreprises artisanales leur appartiennent, de même qu'ils possèdent les caravanes et la grande majorité des entrepôts. Les petits commerçants et artisans, les fermiers libres ne peuvent prospérer qu'à leur ombre et les possibilités pour ces individus d'améliorer véritablement leur sort restent conditionnées à cette situation. L'esclavage est omniprésent et il est également héréditaire. Malheur au citoyen déchu, car sa propre servitude conditionnera celle de tous ses descendants… et de leurs propres descendants.

L'Empire est prospère et commerce avec la puissante Babel, les neuf cités de Ool et, dans une moindre mesure, avec les princes-marchands du Fakhar et les négociants des Royaumes divisés. Cependant, les patriciens de Lux versent volontiers l'impôt sur les richesses qu'ils accumulent de cette manière, afin de soutenir les légions conquérantes et les nombreuses opérations de corruption que les émissaires du Culte montent dans les cours et les palais des Terres Sauvages. Rares sont les étrangers qui le comprennent, mais les ambitions économiques des Luxéens constituent aussi pour les intéressés des témoignages de patriotisme. et de piété. Si certains tissus, bijoux et bibelots exotiques sont appréciés par les Luxéens, au même titre que les épices fakhari, tout cela pèse peu en réalité. Le gros des importations est constitué par des produits alimentaires et des matières premières, directement utilisables ou transformables. Les maisons marchandes de l'Empire exportent peu en comparaison, ce qui participe aussi à entretenir les désirs expansionnistes. L'agriculture et surtout l'industrie du métal, du bois et de la pierre sont très développées. L'Empire s'étend avec des soldats bien nourris et bien armés, suivis par des architectes qui construisent casernes, temples et routes pour préparer les conquêtes à venir et renforcer les conquêtes passées.

La langue impériale

Les décennies qui suivirent la fondation de l'Empire ont été marquées à la fois par l'essor du Culte et par le façonnement de la société luxéenne, avec pour seule ambition d'effacer toute trace de « l'ère d'obscurantisme » qui avait précédé l'Empire du Soleil Noir. La vieille langue viri fut sensiblement remaniée et les dialectes locaux impitoyablement éradiqués, à l'exception de quelques termes qui perdurent encore dans la langue officielle, l'imperi. Les scribes du Culte et les censeurs du trône ont passé des siècles à détruire les textes embarrassants pour le nouveau pouvoir et à transcrire en imperi ceux qui étaient jugés inoffensifs ou utiles. Les textes anciens écrits en viri sont très rares dans l'Empire, détenus par des collectionneurs ou des érudits qui se gardent bien d'attirer l'attention sur leurs précieux trésors. Les Luxéens ont véritablement réécrit leur histoire. Même dans les familles patriciennes ou les milieux érudits, rares sont ceux qui imaginent les plaines de la Viridia d'autrefois comme autre chose qu'un ramassis de cités à demi barbares. Pour eux, l'Empire a permis l'essor de la civilisation. L'existence même de l'ancienne République de Lux est ignorée d'une grande majorité de la population et ceux qui en ont entendu parler la perçoivent presque toujours comme une version primitive et barbare de la détestable République de Thalos. Pourtant, la vérité ne disparaît jamais complètement et quelques-uns en savent plus, beaucoup plus…

Le règne de l'austère et de l'incolore

L'architecture témoigne partout du désir de puissance et d'ordre de la culture impériale. Elle privilégie les édifices carrés, aux larges frontons, aux colonnes imposantes. Les courbes sont rares et les jardins sont ordonnés de façon minutieuse, comme si l'on voulait dompter l'essence même des plantes et des fleurs. À Lux même, les Siides, les fleurs noires bénies de l'Unique, sont omniprésentes, entourant de hauts cyprès sélectionnés pour leur sombre parure et soigneusement taillés. Les statues sont dressées selon des

règles esthétiques précises et ont toutes des positions hiératiques évoquant la force, le contrôle et une impérieuse froideur. Le blanc, l'argent, le gris et le noir sont les teintes omniprésentes dans l'Empire, en particulier à Lux. Le marbre blanc ou noir, les toges immaculées, les robes de gaze blanches, les bijoux d'argent ou d'obsidienne sont partout et, jusqu'au cœur des maisons, on méprise les tentures de couleurs vives. Il arrive que les tons pastel soient discrètement employés, pour une écharpe légère, une nappe ou un voile, mais les couleurs écrues, le blanc le plus pur ou le noir le plus absolu restent le comble de l'élégance. Il n'y a guère que l'or qui est abondamment utilisé pour orner les cuirasses des officiers supérieurs ou les frises des temples du Soleil Noir.

Tuniques, toges, braies forment l'essentiel de la garde-robe luxéenne. Les femmes portent aussi d'amples robes à plis, les *stolae*, au drapé parfois très complexe. Les vêtements sont généralement d'une seule couleur, mais souvent, les extrémités des manches sont ornées de motifs géométriques. La loi interdit à tous, à l'exception des membres les plus importants du clergé, de se voiler le visage et punit de mort les contrevenants. On reconnaît facilement les patriciens, car ils arborent tous au poignet une gourmette d'argent gravée au nom de leur famille. De même, les esclaves doivent en permanence porter un collier de fer rappelant leur statut et grâce auquel on peut les enchaîner.

Les Luxéens ne sont guère portés sur les arts les plus bruyants ou ostentatoires. Les fêtes dépourvues de caractère religieux, les artistes de rue et même les concerts sont inexistants. La musique, qui privilégie les instruments à vent, est aérienne, austère et les arts visuels comme la peinture se veulent à la fois réalistes et dépourvus de couleurs vives. Le théâtre luxéen est sobre dans sa forme, mais les textes des acteurs abondent en double sens, tournures complexes et ambiguïtés. Ils sont ainsi matière à bien des interprétations, même s'il est évident qu'ils servent avant tout à façonner les opinions du spectateur en faveur de l'Empire et du Culte. De son côté, la poésie est souvent abstraite et bien plus attachée à produire d'ingénieuses combinaisons de rythmes et de rimes qu'à évoquer des idées ou des sensations à la réelle profondeur. Les rares poètes qui avancent des propos intelligents sont rapidement mis au ban, forcés à l'exil, ou pire encore. Toute la culture luxéenne semble être façonnée autour de la canalisation et la négation des émotions fortes et des transports que peuvent susciter des créations artistiques remarquables. Ainsi on sous-entend qu'aucune extase, aucune élévation spirituelle, aucune satisfaction esthétique réelle ne peut exister en dehors des rites du Culte du Soleil Noir.

Des lois inspirées par l'Unique, pour régenter les hommes

En prenant le pouvoir, Nero Crassus Primus a proclamé que la loi du Culte supplanterait complètement celle de l'Empire. En quelques années, l'édifice légal déjà fort complexe et rigide fut remanié en un ensemble de lois structurées afin de façonner le quotidien de chacun de ses habitants. L'ordre, la stabilité, la sécurité, la puissance et la dévotion sont les concepts centraux de la loi impériale. Il existe une double imposition de chaque foyer dans l'Empire : une dîme versée à l'état et une autre au Culte. Celui qui ne peut s'en acquitter doit servir pendant un an, soit comme domestique dans un temple, soit comme soldat dans les légions. Les citoyens les plus pauvres sont ainsi placés dans une situation qui n'est pas très éloignée de celle des esclaves, car ils ont rarement loccasion d'améliorer leur sort. Cela étant, ils restent protégés par la loi, alors que l'esclave quant à lui peut être maltraité, mutilé ou tué au gré des caprices de n'importe quel citoyen. Dans le pire des cas, son propriétaire exigera un dédommagement financier.

Les crimes à l'encontre d'un citoyen sont sévèrement punis, par l'asservissement, la torture, la mutilation ou la mort, sur les autels de l'Unique. Officiellement, la loi punit également tous les excès et tous les vices, mais en réalité, l'hypocrisie règne et le Culte, source des exigences les plus puritaines de la culture luxéenne, ferme les yeux. L'or et l'influence peuvent apaiser bien des exigences en matière de mœurs…

Les tribunaux luxéens sont très formalistes et réputés pour leur dureté. Cependant, là encore on peut facilement constater que la richesse et les signes ostentatoires de piété facilitent beaucoup les choses lorsque l'on doit passer devant un juge.

L'ordre dans les cités de l'Empire est assuré par les licteurs, un corps de miliciens locaux placé sous le contrôle de la magistrature impériale. Les licteurs sont chargés de surveiller les portes et les murs de la cité, ainsi que de patrouiller dans les rues, interpeller les criminels et assister les magistrats ou les prêtres de l'ordre de l'Œil lorsqu'ils organisent une descente. Nombre de leurs officiers sont d'anciens légionnaires à la retraite.

Près d'un tiers des officiers d'état civil, magistrats et fonctionnaires de l'Empire sont membres du clergé du Culte. Officiellement, les prêtres de l'Unique ne peuvent présider que les tribunaux jugeant les affaires religieuses, mais leur pouvoir est véritablement impressionnant. D'autant que l'Empereur Nero lui-même fait partie du clergé de l'Unique. Par ailleurs, au-delà même de la loi, l'hégémonie du Culte sur la vie spirituelle impacte également nombre de facettes de la vie quotidienne depuis des générations : les prêtres du Soleil Noir baptisent tous les nouveau-nés et ordonnent la mise à mort de ceux qu'ils jugent impurs. Ils entérinent tous les mariages, qui sont des occasions empreintes d'austérité et dépourvues de réjouissances. Ils emmènent tous les défunts dans les nécropoles et peuvent là encore rejeter les morts dont ils considèrent que la vie ne fut pas assez pieuse.

LES DIX FAMILLES

L'Empire abrite de nombreuses familles patriciennes, qui peuvent aller d'une poignée de personnes vivant au sein d'une même demeure jusqu'à plusieurs centaines de membres, en comptant les branches mineures et les vassaux absorbés par le jeu des alliances et des mariages.

Dès les origines de l'Empire, une poignée de familles parmi les plus puissantes sont parvenues à s'élever au-dessus des autres, en se montrant attachées à servir le trône. Leur position privilégiée peut être remise en cause et elles peuvent être déchues au profit d'une lignée que le souverain (ou le Culte) juge plus utile, mais en réalité, le jeu politique est si complexe et les intérêts de ces familles si entremêlés avec ceux du clergé et de l'Empereur que cela se produit très rarement. Une disgrâce durable est bien plus fréquente qu'une véritable rétrogradation.

Ces dix familles, dont les patriarches et matriarches conseillent les Empereurs, sont à présent organisées en deux « ailes » : la Dextre (diplomatie) et la Senestre (guerre). On les surnomme aussi parfois « les dix doigts de l'Empereur ».

Le Culte et les Empereurs qui se sont succédé sur le trône ont toujours veillé à entretenir les rivalités entre les Dix Familles, ainsi qu'à leur refuser l'accès aux échelons les plus élevés de la prêtrise du Soleil Noir. Nero est allé plus loin en décrétant que le titre d'empereur ne serait plus héréditaire et que les Cinq désigneraient son successeur parmi les Dix Familles. Ainsi, chacune de ces puissantes lignées espère prendre le trône et se méfie d'autant plus des neuf autres.

Taille d'une famille

Le nombre de membres au sein de l'une des dix grandes familles est variable, mais grâce aux unions et à l'absorption de familles vassales, elles peuvent compter plusieurs centaines d'individus. Bien sûr, même au sein de chaque famille il existe une hiérarchie très précise et les « pièces rapportées » ont généralement peu d'influence. Par ailleurs, la concurrence est rude entre les différentes branches d'une même famille, car il n'est pas rare qu'on pousse de jeunes ambitieux en avant, reléguant d'autres personnes à un rôle dépourvu d'intérêt.

La plupart des Dix Familles comptent plus d'une dizaine de ramifications, chacune s'étant greffée autour du « tronc » principal et disposant de plus ou moins de prestige. Ces branches ne portent pas le nom de la famille dont elles dépendent, aussi vaut-il mieux savoir à qui l'on s'adresse, car même issu d'une branche modeste, le pouvoir et le prestige d'un membre mineur des Dix restent considérables en comparaison des autres citoyens luxéens.

LES CASTUS, LA LUMIÈRE ASSASSINÉE

Cette puissante famille de la République de Lux se caractérisait par la chevelure blond platine de ses membres. On raconte que l'Oracle en était issu et que la notoriété des Castus ne fit que croître après ses révélations. Lorsque les Caelius éradiquèrent la lignée des Castus et offrirent en sacrifice à l'Unique son dernier descendant, ils s'efforcèrent d'effacer jusqu'au souvenir de leurs anciens rivaux. Cependant, l'espoir reste tenace dans le cœur des hommes et au plus profond des ténèbres, une lumière même vacillante peut perdurer. Aussi, malgré des siècles d'efforts, ni les Empereurs de Lux ni le Culte ne sont parvenus à éradiquer les histoires qu'on perpétue sur les Castus et leur fin tragique. On pourrait croire que leur sort inciterait les gens à se résigner à la toute-puissance de Lux, mais au cœur même de la capitale, certains voient dans l'éradication des Castus la preuve que le premier Empereur et les fanatiques qui l'entouraient avaient peur de la lignée aux cheveux pâles. Et il fallait qu'ils eussent terriblement peur, en vérité, pour qu'en dépit de tous leurs discours sur l'omnipotence de l'Unique, l'existence d'un petit garçon fût perçue comme une menace à leurs yeux…

LES FAMILLES DE LA DEXTRE

Caelius : la rivalité des Caelius à l'encontre des Castus et leur foi en l'Unique ont précipité la fin de la République et provoqué la naissance de l'Empire. Les Caelius ont une position des plus paradoxales, car leur prestige est immense et leurs enfants s'illustrent souvent comme administrateurs ou magistrats. Dans le même temps, ils ont la prétention de vouloir peser sur les décisions prises par le Culte, qu'ils auraient préféré voir inféodé au trône dès la naissance de l'Empire. L'empereur Nero étant prêtre du Soleil Noir, la balance penche désormais en faveur du clergé de l'Unique, au discret, mais profond, dépit des Caelius.

Domitius : autre lignée prestigieuse antérieure à la naissance de l'Empire, les Domitius sont réputés pour leurs talents de négociateurs et de diplomates. Nombre d'émissaires de l'Empire et de Prêcheurs du Culte sont issus de ses rangs. La courtoisie et le raffinement des Domitius font la loi dans la bonne société de Lux.

Horatius : rhéteurs de talents, les Horatius sont aussi des poètes et des auteurs de théâtre renommés. Ils manient le verbe dans toute sa richesse et s'intéressent aussi aux autres arts, notamment l'architecture. Cette famille a également fourni de nombreuses concubines impériales au fil des siècles. Ce fut d'ailleurs en l'honneur de l'une de ses concubines que l'un des premiers Empereurs avait élevé les Horatius au rang de grande famille.

Livius : l'Empire ne saurait avoir sa puissance sans une administration performante et tel est le domaine de prédilection des Livius. Leur entrée parmi les grandes familles date du sacrifice de leur patriarche Marius Livius Ravila, secrétaire de l'Empereur Marcus Brutus Primus, en reconnaissance de ses services. Hommes de l'ombre, leur influence réelle est immense, car en plus de contrôler une bonne part de l'administration, les Livius sont très investis dans le négoce. Avant l'avènement des Sombres Pèlerinages, les Livius constituaient souvent le principal – si ce n'est le seul – contact entre les peuples étrangers et l'Empire. Désormais, ils intègrent souvent les rangs de l'ordre de la Ténèbre et parfois celui de la Voix, mais moins pour prêcher que pour observer la situation au sein des autres nations des Terres Sauvages.

Petronius : autrefois les garants de la complexe loi impériale, les législateurs de la famille Petronius ont vu leur influence décliner depuis la sanglante prise de pouvoir de Nero Crassus Primus. Ils sont de plus en plus nombreux à déserter la capitale pour s'aventurer dans les provinces éloignées ou les contrées encore indépendantes de l'Empire. Là se trouvent encore des opportunités pour les Petronius d'obtenir du pouvoir et de se rendre indispensables.

LES FAMILLES DE LA SENESTRE

Acilius : les Acilius ont toujours été attirés par ce qui se trouve au-delà de l'horizon. Originaires de la République de Thalos, ces navigateurs et explorateurs chevronnés ont rejoint l'Empire et obtenu la citoyenneté. Ils sont généralement à la tête des grandes expéditions et certains d'entre eux ont rejoint l'ordre de la Voix.

Flavius : cette famille a toujours incarné la « main gauche » de l'Empereur depuis Marcus Brutus Primus. De toutes les familles, c'est celle qui est le plus profondément enracinée dans le Culte et les Flavius connaissent bien des secrets, ignorés des autres Familles, voire de l'Empereur lui-même.

Quintilius : lorsque les Acilius naviguent, les Quintilius chevauchent. Descendants d'un cavalier de la Horde ayant juré fidélité à l'Empire, ils furent anoblis lorsque leur fondateur permit aux légions de remporter la seule grande victoire de l'Empire face à la Horde. Cette famille n'a pas son pareil pour renverser la situation sur un champ de bataille avec des tactiques surprenantes ou audacieuses et tous ses fils s'efforcent de suivre une carrière militaire. Bien évidemment, les Quintilius et la Horde se vouent une haine ancestrale.

Sestius : les Sestius sont un modèle de fidélité envers l'Empire et d'excellence au combat. Leur statut de grande famille, ils l'ont gagné sur les champs de bataille, avec leur sang, pendant plusieurs générations. Si les postes les plus élevés au sein des légions sont généralement réservés aux Valerius, les Sestius font d'excellents centurions et commandent de nombreuses places fortes.

Valerius : les Valerius raffolent de la stratégie et la plupart d'entre eux sont charismatiques, en plus d'être de redoutables combattants. Ils en sont rapidement venus à monopoliser le sommet de la hiérarchie militaire de l'Empire. Cependant, l'ambition des Sestius et des Flavius, ainsi que les liens accrus que ces deux familles ont tissés dans l'ombre avec le Culte, ont quelque peu terni la confiance aveugle que le trône impérial a longtemps accordée aux Valerius.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LE CŒUR D'UNE SOMBRE FOI

Lorsque les Caelius et leurs alliés abattirent la République, ils élevèrent au sommet du mont du Berceau le premier temple dédié à l'Unique, surplombé de l'impressionnant Vox Aedes. Le toit du Templum Primaris forme une grande esplanade, sur laquelle gisent les os entremêlés du prophète Adrah et de sa fille qu'il offrit en sacrifice à l'Unique afin de se voir révéler Sa volonté. À l'intérieur du Vox Aedes se trouvent certainement les restes d'un autre enfant, le dernier des Castus, mais nul ne saurait le dire. En effet, depuis qu'il est apparu, même les Cinq ne peuvent pénétrer dans le gigantesque cube noir. Les maîtres du Culte se présentent chaque mois devant lui, afin de communier avec leur dieu.

Lorsque cela se produit, tous les habitants de Lux font silence et se tournent vers le mont du Berceau, en baissant la tête. Ils écoutent alors le « chant » de l'Unique, une terrible et lugubre lamentation qui résonne à travers la capitale de l'Empire et se fait entendre à des lieues à la ronde. Pendant que les Cinq procèdent à leurs sanglants sacrifices et tendent leurs âmes vers l'Unique, de nombreux fidèles se pressent sur les flancs ou au pied du mont. Parfois, il arrive que le Vox Aedes « chante » en dehors de ces occasions, ce qui se produit de plus en plus souvent.

Si quelques personnes dans les milieux érudits de Lux ont connaissance de la Prophétie de l'Oracle, le Culte quant à lui nie jusqu'à son existence. Certains esprits audacieux pensent que l'Oracle s'était trompé et que c'est l'avènement de l'Unique et non le retour des dieux disparus qu'elle avait annoncé. Cependant, ils se gardent bien de partager leur croyance, de peur d'attirer l'attention sur eux.

Les Luxéens ne s'éloignent guère de leurs morts. Ils les inhument dans des nécropoles souterraines, sous leurs pieds. Le défunt est emmailloté de tissu imprégné d'herbes odorantes, puis emmené sous terre par les fossoyeurs qui lui trouveront une place dans l'une des innombrables niches des nécropoles. Il n'est pas rare qu'on pousse les derniers fragments de dépouilles plus anciennes, presque tombées en poussière, pour faire de la place aux nouveaux arrivants. La population de l'Empire n'accorde aucun honneur particulier aux dépouilles des morts et les cadavres sont bien plus égaux devant l'Unique que les vivants. Le plus souvent, il n'y a pas d'oraison funèbre ou de cérémonie, lorsque les fossoyeurs arrivent dans la maison du défunt pour l'emmener à sa dernière demeure. Sauf exception, un prêtre est présent pour accepter l'âme du défunt, ou la rejeter, ce qui se traduit par l'abandon de la dépouille en pleine nature ou dans les ordures. On ne rend aucun culte aux morts, car seul l'Unique est digne d'être vénéré et le fidèle qui souhaite s'adresser à ses chers disparus peut le faire durant ses prières au dieu. Ainsi, personne en dehors des fossoyeurs ne se rend dans les nécropoles.

L'ULTIME CHANDELLE

L'ordre du Cercle Noir sait qu'au cœur même de la capitale se cache l'hérésie. Non seulement les citoyens et les patriciens de l'Empire peuvent s'écarter du droit chemin, mais certains vont plus loin. Depuis des générations déjà, le Cercle Noir s'est efforcé d'éradiquer une secte (ou une société secrète) qui s'oppose à la fois à la vérité de l'Unique et à l'Empire. Les sectateurs, qui se sont baptisés *Lux Aeterna*, la lumière éternelle, ont été décimés à plusieurs reprises et on les a parfois crus éradiqués une bonne fois pour toutes. Mais tôt ou tard, ils finissent par réapparaître. Fâché de ne pas être parvenu à éliminer cette menace définitivement, le Cercle Noir conserve pour lui toutes les informations concernant ce mouvement, au point que le reste du Culte ignore tout de ces ennemis de l'intérieur. Ainsi, seuls les membres du Cercle peuvent réaliser qu'un groupe organisé se trouve derrière l'agression sauvage d'un prêcheur isolé ou l'incendie « accidentel » d'un temple, mais personne en dehors du Cercle Noir ne sait quoi que ce soit sur la structure de la Lux Aeterna, de sa direction ou de ses véritables intentions.

LES LÉGIONS NOIRES DE LUX

En dehors de quelques gardes du corps privés et des patrouilles de licteurs, les légions impériales sont la seule force armée autorisée dans l'Empire. L'uniforme luxéen est une simple tunique gris anthracite, ornée de bandes noires sur les manches. Les officiers quant à eux sont vêtus de noir et leurs manches sont ornées de bandes de couleur : blanches pour les *optio* (sergents), argentées pour les centurions et dorées pour les *praetor* (généraux). Une cuirasse, un casque ouvert et un solide bouclier complètent le tout. Les centurions décorent leur armure d'incrustations d'argent, les praetor quant à eux utilisent l'or. Chaque légionnaire se voit remettre un couteau et un gladius, une épée courte dont la lame s'est progressivement allongée au fil des siècles.

L'Empire compte des dizaines de légions, mais les plus réputées sont les vingt-quatre légions correspondant aux heures de la journée et de la nuit, que l'on appelle légions majeures (*legio majoris*). Les plus prestigieuses sont les légions XII et surtout XXIV.

La légion XII est « la légion du zénith ». Elle est liée à la mi-journée, lorsque l'œil de l'Unique domine la voûte céleste et voit l'ensemble du monde. Cette légion est traditionnellement chargée de protéger la capitale impériale et le palais de l'Empereur.

La légion XXIV est nommée « légion de l'avènement », car elle correspond à minuit, lorsque la prière nocturne à l'Unique doit être accomplie. Les soldats de la XXIV ont la charge de la protection des prêtres du Culte lorsqu'ils quittent la capitale en mission. Ils montent également la garde au pied du mont du Berceau, s'assurant que les fidèles n'en font pas l'ascension.

Les légions mineures (*legio minoris*) sont numérotées à partir de XXV. Leur prestige est bien moindre et la plupart de leurs guerriers préféreraient renoncer à une promotion dans leur propre unité pour intégrer en tant que simple légionnaire l'une des legio majoris, si on leur en offrait la possibilité. Quelques légions mineures se distinguent par la qualité de leurs commandants et les victoires de leurs soldats, mais elles sont généralement dénigrées par les soldats des legio majoris.

Une légion compte vingt-quatre centuries, pour un total de 2 400 hommes. Là encore, les centuries XII et XXIV sont symboliquement les plus notables. La centurie XII accompagne traditionnellement le praetor qui commande la légion et la XXIV est l'unité d'élite que l'on réserve aux combats les plus dangereux ou aux missions les plus périlleuses. Dans une légion, six centuries sont composées de cavaliers (équipés de cottes de cuir et de javelots) et six d'archers (autrefois frondeurs). Les douze autres centuries comptent des fantassins dans leurs rangs et portent le pilum, une lourde lance servant à la fois dans la mêlée et comme armes de jet. Les centuries XII et XXIV sont généralement au nombre des centuries de cavalerie.

Les légions XIV, XV et XVI sont organisées différemment des autres puisqu'elles constituent la marine de l'Empire. Elles ont fort à faire avec les corsaires tégéens qu'elles ne parviennent pas à surclasser.

L'état-major de l'Empire est formé par les praetor des legio majoris. Lorsque l'un d'eux prend sa retraite ou décède, les autres offrent sa place à un talentueux praetor des legio minoris, ou à l'un des centurions de la légion du défunt. L'état-major luxéen s'est montré très intéressé par les arbalètes avhoraeennes. Des modèles luxéens ont été testés avec succès, mais restent encore difficiles à fabriquer. Les arbalétriers ne constituent donc que quelques décuries dispersées au sein des centuries d'archers de certaines légions majeures.

PATRONYMES LUXÉENS

Tous les citoyens impériaux ont un nom de famille. Il est suivi chez les patriciens d'un surnom (*cognomen*) qui indique la lignée dont leur famille est originaire ou qui revêt une valeur honorifique. Les empereurs honorent ceux qui les ont précédés sur le trône en portant le même prénom, grâce au cognomen Primus, Secundus, Tertius, etc. Ainsi, l'actuel souverain est Nero, de la famille Crassus, premier porteur de ce prénom à siéger en tant qu'Empereur.

Prénoms féminins : Alba, Beatrix, Beltana, Calida, Cassia, Drusilla, Edria, Juliana, Lavinia, Lea, Lucinda, Lydia, Mira, Petra, Prisca, Quintinia, Rufina, Selena, Serena, Stella, Valeria, Veronia.

Prénoms masculins : Aetius, Aloysius, Astranus, Belisarius, Caeso, Caltarias, Cato, Claudius, Drusus, Edrius, Gaius, Leo, Lucius, Marcus, Marius, Menas, Parsimus, Petrus, Quintinius, Quintus, Reginaldus, Sertor, Severius, Sextus, Stravus, Valerius.

Noms de famille et cognomens : Acilius, Aelius, Albanus, Barrius, Borellus, Caecina, Caledus, Calatorius, Caprenius, Decius, Facilis, Fulvius, Labeo, Minerus, Naso, Nuncipio, Oranius, Petronius, Pomponus, Pontius, Rufus, Rusonius, Salonius, Sejanus, Septimus, Silius, Tarquinus, Trebellius, Umbrenius, Validara, Varius, Vedius, Veranius, Vespasia, Vipus.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LES PRINCIPALES BRANCHES DU

CULTE DU SOLEIL NOIR

Menés par le Conseil des Cinq, les prêtres sont rassemblés en plusieurs ordres aux missions bien définies. Les plus connus des étrangers sont les suivants :

L'Ordre de l'Œil

Branche principale du Culte du Soleil Noir, veillant au respect des Lois religieuses. Cet ordre est le plus prestigieux et nombre de Luxéens dévots souhaitent l'intégrer, quoique seule l'élite y parvienne.

L'Ordre de la Ténèbre

Célèbre pour son exactitude et son impartialité, il prélève la dîme due par les fidèles. Les prêtres de la Ténèbre sont aussi les scribes du Culte et ses bibliothécaires.

L'Ordre de la Voix

Les prêcheurs du Culte et ses membres les plus nombreux en dehors de l'Empire, ils ont pour mission de convertir les infidèles. Dans l'Empire, en tant que porteurs de la parole de l'Unique, ils sont aussi chargés de procéder aux exécutions des criminels.

Le Cercle Noir

Il constitue la branche inquisitoriale du Culte, traquant les païens et les hérétiques bien au-delà des frontières de l'Empire et veillant à ce que les citoyens impériaux ne s'écartent pas du chemin tracé par l'Unique. Le Cercle Noir surveille tout le monde et agit parfois sans prévenir les autres branches du Culte.

Les Enfants du Soleil Noir

Il s'agit en fait de l'ordre qui accueille les jeunes enfants des deux sexes, destinés à rejoindre le clergé une fois initiés. La plupart sont des pupilles de l'Empire, mais certaines familles patriciennes « placent » l'un de leurs enfants dans le Culte. La génération actuelle est considérée comme particulièrement bénie, car elle assistera à l'avènement de l'Unique.

Les Immaculées

Les filles et sœurs des empereurs rejoignent systématiquement cet ordre de vestales cloîtrées dans le Templum Primaris. Les simples fidèles ignorent tout des nombreux rites et dévotions que pratiquent les Immaculées à l'écart du reste du Culte. Elles ne quittent pour ainsi dire jamais le temple et lorsque l'une d'elles s'aventure dans les rues de la capitale, les gens s'écartent prudemment. Toucher, bousculer ou blesser une Immaculée est le plus terrible crime qu'il soit aux yeux de l'Empire et même le Conseil des Cinq respecte leur sainteté. On raconte que la pureté des Immaculées est telle que l'Unique prolonge leur existence et écarte d'elles maladies et accidents.

LE MASSACRE DU SOLEIL NOIR

La principale fête religieuse du Culte a lieu le cinquième soir du mois du Glaive Sanglant. Partout dans l'Empire, on organise de véritables orgies et dans chaque maison, on sacrifie de manière violente un esclave, ou à défaut un animal au pelage blanc dans les foyers les plus modestes. En cette occasion, les excès et la débauche atteignent des sommets, même si les fêtards veillent à rester suffisamment sobres jusqu'à minuit. Ils peuvent ainsi participer à la prière sacrée du Culte, avant de retourner à leurs amusements grotesques.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

UN NOUVEL ESSOR

L'avènement des Sombres Pèlerinages s'est accompagné d'un effort militaire colossal alors que les légions se préparent à livrer bataille aux ennemis de l'Empire pour les écraser définitivement. Depuis quelques années, les escarmouches frontalières se multiplient tandis que l'Empire établit de nouveaux avant-postes à travers La Frontière, tente de s'implanter plus solidement chez son nouvel allié Babel et brave les nomades du sud pour se rendre jusqu'aux franges de la jungle impénétrable de Tuuhle. La République de Thalos, la Horde et l'Empire d'Avhorae sont ses principales cibles, mais les difficultés sont nombreuses. La flotte de la République surpasse la marine impériale. Les clans de la Horde sont presque toujours parvenus à l'emporter sur la cavalerie luxéenne et peuvent se replier à travers des étendues immenses et mal connues. Quant aux ordres chevaleresques avhoraeens, leur discipline et leur courage valent ceux des légionnaires impériaux.

Le recours à des unités auxiliaires est donc devenu une pratique courante, même si les légions rechignent à combattre aux côtés de simples mercenaires et préfèrent les guerriers qui se convertissent à l'Unique. Les auxiliaires sont donc systématiquement rattachés aux legio minoris. La qualité de ces unités est variable, mais on peut en majorité les classer en trois grands groupes : les renégats des plaines centrales (venus de la Frontière ou des territoires de la Horde), les corsaires affrontant les navires thalosiens et enfin, les groupes de maraudeurs vaelkyrs, dont les services sont échangés contre des esclaves destinés à la perpétuation du peuple maudit.

L'implantation du Culte à l'étranger reste le meilleur garant de l'expansion de l'Empire, car les prêcheurs et les convertis peuvent constituer une véritable cinquième colonne. Si la reine de Babel a officiellement embrassé la foi du Soleil Noir, un changement dont la portée symbolique est presque aussi importante que son impact politique réel, la situation n'est pas aussi satisfaisante dans le reste des Terres Sauvages. Les Royaumes divisés restent trop méfiants les uns envers les autres pour que le Culte parvienne à y jouer un rôle fédérateur. Les neuf cités de Ool se sont révélées totalement hostiles à ses émissaires et ceux qui furent envoyés jusqu'à Saeth n'ont pas donné signe de vie. Les prêtres de l'Unique sont attaqués à vue dans les steppes de la Horde, sur le territoire de la République de Thalos ou à l'intérieur des frontières d'Avhorae, alors qu'indifférence et méfiance les accueillent systématiquement à Tuuhle.

moi fdghjjj (Order #31880644)

LA HORDE

LES CAVALIERS DU CHAOS

mail ldqhjjl (Order #31830544)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LA HORDE
LES CAVALIERS DU CHAOS

Si l'on en croit les vieux contes, le peuple katai vivait autrefois dans la glorieuse cité de Khokhan, berceau foisonnant de connaissances et de richesses. Ce paradis urbain lui avait été offert par les dieux, afin qu'il survive plus aisément à un monde hostile et sans égard pour la vie humaine. Or, la population prospère n'ayant de cesse de croître, Khokhan ne put bientôt plus accueillir tous les Katai. Le monde extérieur, le Grand Au-Delà, devint alors synonyme d'épreuves et d'exil. Personne ne souhaitait être forcé de quitter Khokhan pour risquer sa vie dans ce Grand Au-delà, car la déesse Amarakh y attendait patiemment les âmes pour les juger avec rigueur.

Puis vint le Soleil Noir. Et voici qu'une terrible tempête s'abattit sur Khokhan et sa force ne faiblit pas jusqu'à ce que la cité disparût entièrement et que la gloire des Katai fût elle-même balayée par les vents. Décimés et affamés, les survivants durent s'aventurer dans le vaste monde qu'ils redoutaient. Ils découvrirent que d'autres hommes vivaient dans l'Au-delà, des hommes différents, vénérant des dieux étrangers. Les Katai tuèrent ou asservirent ceux qu'ils rencontrèrent, avant de poursuivre leur chemin sans but. Ils se dispersèrent pour survivre, mais n'oublièrent jamais complètement leurs origines. Depuis, le rêve de ce paradis perdu ne cesse de les hanter.

Les siècles ont passé et le sang des Katai s'est mélangé à celui de leurs captifs, ainsi qu'à celui des parias et des renégats qui réussirent à devenir membres de leurs clans. Les cavaliers métissés se nomment désormais eux-mêmes les Daishids (guerriers) ; pour les autres, ils sont simplement les ravageurs de la Horde. Des pillards insensibles qui haïssent tous les peuples « civilisés », jalousant les cités emmuraillées qu'ils s'efforcent de détruire. Ceux dans les veines desquels coule encore le sang des Katai guident discrètement les clans à travers les steppes dans l'espoir de retrouver peut-être les ultimes vestiges de Khokhan. S'ils y parviennent, alors les dieux se feront de nouveau entendre et ils révéleront leur nouvelle destinée aux descendants des exilés et à ceux qui les ont rejoints.

Les étendues de l'Au-delà

Le territoire que parcourent les cavaliers de la Horde est le plus vaste des Terres Sauvages. Il s'étend en d'immenses steppes depuis les limites désertiques du désert, à l'ouest, jusqu'au pied des chaînes montagneuses proches de l'océan oriental. Plus au sud, le climat se radoucit et les steppes se transforment en savane. Lorsque le vent souffle depuis le levant, il apporte la pluie qui éveille la terre, mais lorsqu'il vient du couchant, il jaunit l'herbe et assoiffe les bêtes comme les hommes. Au printemps, les tempêtes sont fréquentes. Elles sont suivies par une saison des orages aussi courte que violente qui noie les cuvettes des steppes et donne naissance à une multitude de petits lacs, lesquels disparaissent lentement durant les mois qui suivent. En hiver, c'est le froid mordant venu du nord-ouest qui s'installe, accompagné par quelques tempêtes de sable dont la seule vertu est d'adoucir légèrement la température. Une chose néanmoins ne change jamais : l'immensité des terres et du ciel.

Toutes ces terres, la Horde les a parcourues ; elle y a affronté tous les peuples qui s'y trouvent. Les nomades du désert des Murmures, les tribus à la peau noire de la savane, les clans et les petites cités-états de la Frontière, les légions de Lux et les soldats de la République de Thalos, tous ont à un moment ou à un autre été aux prises avec les féroces cavaliers, et souvent été vaincus. Cependant, la Horde ne cherche pas à conquérir. Elle ne bâtit rien. Les clans continuent à arpenter l'Au-Delà, se nourrissant de la chasse, de la cueillette et surtout du pillage, continuant à raser les villages et les villes qui osent leur rappeler ce qu'ils ont perdu.

Le vent d'acier

Un chef de guerre, un tarkhan, fait parler de lui depuis trois ans environ. On le nomme Uldin le vent d'acier et il semble déterminé à agir contre l'Empire du Soleil Noir. Les rapports

entre les Luxéens et la Horde ont toujours été hostiles, mais Uldin est déterminé à aller plus loin. Ses guerriers harcèlent les légions et les caravanes. Cette attitude ne plaît pas à tous les chefs de clans, car certains redoutent que l'Empire ne se détourne un temps de ses projets d'expansion, pour mener la vie dure aux Daishids. Néanmoins, la majorité des clans n'éprouvent guère d'inquiétude, car les terres de la Horde sont bien plus vastes que tout ce que les légions pourraient espérer contrôler.

Les clans de l'Au-delà

On estime que plusieurs centaines de clans composent la Horde. Leur taille peut aller du simple noyau familial étendu d'une quinzaine d'adultes à plus d'un millier de cavaliers. Traditionnellement, le chef du clan, le hetman, occupe une position héréditaire, mais cela n'est pas toujours le cas dans les clans les plus méridionaux, lesquels donnent le droit aux guerriers de défier leur chef lors d'un duel à mort. Plusieurs clans peuvent s'unir pour livrer bataille contre un ennemi commun et le hetman du clan le plus puissant prend alors le titre de tarkhan. Les alliances claniques privilégient les liens de sang entre les clans et il arrive au moins une fois par génération qu'un tarkhan tente de consolider son pouvoir pour fonder une dynastie. Jusqu'à présent, aucun n'y est parvenu, car tous ces rois en herbe ont été vaincus par l'alliance de leurs ennemis ou trahis par leurs propres alliés. Uldin, le Vent d'Acier, n'inquiète pas outre mesure les hetmans des clans les plus puissants, car ils sont convaincus que s'il devenait problématique, son histoire se terminerait comme celle de tous ses prédécesseurs.

Les peuples de la Horde

On peut diviser en trois grands groupes géographiques les clans de la Horde et, dans une certaine mesure, on peut observer des différences culturelles et ethniques correspondant à cette division. D'ouest en est, on trouvera donc les clans des sables, les clans des herbes et les clans des rocs. Le sang des Katai fondateurs s'exprime encore parmi les clans, quoique de manières diverses. On reconnaît ceux chez lesquels il coule avec vigueur à leurs yeux en amande, leur stature trapue et leurs cheveux noirs, qu'ils aiment tresser, de même que leur barbe.

Les clans des sables se caractérisent par une peau qui tire davantage vers le brun et ils ont souvent des yeux moins bridés que ceux de leurs cousins orientaux. Les membres des clans des herbes, quant à eux, se reconnaissent par leur stature plus élancée et leur peau légèrement dorée. Enfin, les clans des rocs ont la peau très pâle et comptent un certain nombre d'individus aux cheveux châtains ou roux. Leurs traits sont aussi plus arrondis que ceux des Daishids des herbes et des sables. On pourrait même considérer qu'il existe un quatrième groupe ethnique et géographique, en envisageant les clans méridionaux dans leur ensemble. Le sang venu d'Ool ou des cités jumelles de Mandrin est en effet très présent en leur sein, comme en attestent nombre de Daishids à la peau foncée ou noire. Cependant, les méridionaux ne semblent pas éprouver le besoin de se distinguer outre mesure de leurs voisins nordiques ni de rompre les anciennes alliances et traditions. On les retrouve donc au nombre des clans des sables, des herbes et des rocs. De fait, par le jeu des mariages et des alliances, on peut aussi rencontrer des Daishids à la peau noire ou cuivrée jusqu'aux frontières septentrionales des steppes. De même que parmi les cavaliers qui regardent avec convoitise les cités de Ool, certains ont les yeux clairs de leurs ancêtres venus des clans des rocs.

Pillards et survivants nomades

Les cavaliers de la Horde sont peu portés sur l'artisanat et se limitent à ce qui concerne leur survie. Les artisanats du cuir, de la fourrure, du bois et des os sont indispensables et le gros du travail est réalisé par les femmes. Les forgerons daishids sont peu nombreux et très convoités,

REJOINDRE LA HORDE

Il arrive que des exilés ou des parias issus d'autres peuples tentent d'être admis dans un clan. Le plus souvent, ils espèrent ainsi se venger de ceux qui les ont forcés à l'exil, ou souhaitent simplement devenir des pillards plutôt que des victimes. Les Daishids ne donnent jamais cette possibilité à ceux qu'ils sont en train d'affronter, mais ils se montrent attentifs aux étrangers qui se présentent à eux et déclarent vouloir les rejoindre. Un hetman peut décider que le plus simple est de tuer les intrus, mais il peut aussi accepter de les écouter. En premier lieu, le candidat à l'adoption devra offrir du métal, des armes ou de l'or au clan. Ensuite, homme ou femme, il devra faire la preuve de ses aptitudes à survivre et à combattre. On lui demandera de rapporter le corps d'une proie dangereuse dans un délai précis, ou il devra affronter un guerrier désigné par le hetman. Dans ces affrontements, l'étranger a seulement besoin de mettre son adversaire hors de combat, il n'est pas obligé de le tuer (le clan n'aime pas se priver de guerriers expérimentés). En revanche, il n'a pas la possibilité de se rendre ou de renoncer : soit il triomphe, soit il meurt. Si le candidat survit à cette épreuve, il lui sera ensuite demandé de s'infliger des scarifications faciales, comme le font les jeunes guerriers. Pendant quelques saisons, il sera étroitement surveillé, se verra imposer des missions dangereuses ou pénibles et subira diverses brimades afin de s'assurer qu'il sait mettre sa fierté de côté dans son désir d'intégration. Au bout d'un an environ, on lui choisira une épouse ou un mari parmi les célibataires disponibles et il sera considéré comme un membre à part entière du clan.

de même que le métal dans lequel ils peuvent forger les tulwars des guerriers et leurs fers de lance. Le minerai de fer et le charbon (pour fabriquer l'acier) sont souvent les butins les plus convoités par les pillards. Si un Daishid doit choisir entre un vase précieux en or, une cotte de mailles ou des lingots de fer, il y a fort à parier qu'il préférera l'armure ou les lingots. Aussi, le fer est-il suffisamment précieux pour que la plupart des pointes de flèches soient en os ou en silex. On reconnaît donc facilement le guerrier réputé, car son hetman lui offrira régulièrement des flèches à pointes de métal pour lui témoigner son estime.

Les clans font du troc entre eux, mais les échanges avec les étrangers sont très limités. Concrètement, un hetman considérera toujours une caravane marchande comme une proie potentielle ; s'il semble que la piller lui coûtera trop de guerriers, il acceptera de faire du troc. Sinon, il y a fort à parier qu'il mobilisera rapidement ses hommes pour s'emparer de toutes les marchandises. Lors de leurs rares échanges commerciaux avec les étrangers, les clans demandent du fer, de l'acier, du charbon ou de l'obsidienne en échange de fourrures, de peaux et parfois de femmes esclaves.

L'élevage des chevaux est évidemment crucial pour la Horde, mais si les montures des Daishids peuvent galoper à une vitesse respectable, elles sont surtout élevées pour être endurantes. Les chevaux ne sont presque jamais troqués, ni aux autres clans ni aux étrangers. Les Daishid élèvent aussi quelques bœufs pour tirer leurs chariots, ainsi que des chiens pour les aider à la chasse et à la surveillance du campement, mais ils n'ont aucune estime pour ces espèces. Traiter un Daishid de bœuf ou de chien constitue un grave outrage.

La Horde méprise la sédentarité, même si les clans sont obligés de faire halte en fonction des migrations saisonnières de leurs proies. Les déplacements d'un clan sont toutefois assez lents, car seuls les adultes en âge de combattre ont le droit de monter à cheval. Le reste du clan se déplace donc dans des chariots (si le clan est assez prospère pour en avoir) ou à pied. Les enfants s'éloignent souvent pour cueillir des baies, des noix ou des fruits sauvages, et les Daishids forment un peuple assez dur pour ne pas se soucier de leur devenir. Plusieurs dialectes daishid utilisent d'ailleurs le même mot pour désigner un enfant et une fourmi : on attend de lui qu'il ramène aux siens ce qui est nécessaire à leur survie, mais sa vie n'a guère d'importance. Ainsi, lorsqu'un enfant a le malheur d'être victime d'un accident ou d'un prédateur, ses parents se contenteront le plus souvent de hausser les épaules avec fatalisme. De même, si les vieillards sont assez respectés, ceux qui ne peuvent pas suivre et dont la sagesse n'a rien de remarquable sont simplement abandonnés à leur sort, comme les blessés graves ou les malades les plus affaiblis.

Les yourtes de peau d'origine katai constituent l'habitat de base de la Horde qui n'élève aucune structure permanente. À moins d'être pris au dépourvu par une tempête ou la violence d'un orage, les Daishids préféreront dresser leurs yourtes et s'y blottir plutôt que de se réfugier dans les ruines d'une bourgade ou d'un avant-poste pillé. Ces vestiges jonchent les vastes étendues sur lesquelles règne la Horde, souvenirs de périodiques tentatives menées par les autres peuples de s'établir dans ces terres prometteuses. Mais les clans ne font guère preuve de tolérance pour les étrangers.

L'abandon des morts

Indépendamment de leurs origines, les nomades de la Horde pratiquent tous une coutume aussi simple que radicale lorsque l'un des leurs meurt : ils le placent dans un endroit calme, avec quelques possessions personnelles, et laissent les charognards et les bêtes s'occuper de sa dépouille. La coutume veut que le défunt garde un couteau pour que son âme, une fois libérée de sa chair par les bêtes, puisse se défendre contre les fantômes du pays des morts. Cependant, armures, sabres et arcs sont généralement récupérés par le clan. Les Daishids ne pillent pas les dépouilles qu'ils trouvent durant leurs voyages, tant qu'il reste de la chair sur les os. Une fois celle-ci dévorée, on considère que ce qui reste peut être récupéré, car l'âme est déjà partie rejoindre le royaume chtonien où séjournent les morts.

Les clans des sables attachent une certaine importance aux guerriers célèbres et aux hetmans. On dresse généralement autour de leur dépouille un muret circulaire de pierres sèches, haut de plusieurs mètres, afin que seuls les oiseaux puissent s'en repaître. Dans les croyances des clans proches

LA CITÉ ÉPHÉMÈRE

Au début de chaque automne, la plupart des clans convergent vers le site du rassemblement annuel de la Horde, marqué par un grand rocher dont la forme évoque une tête de cheval. Les cavaliers se déplacent en arborant un drapeau blanc, devenu à la longue un signe de trêve reconnu à travers toutes les Terres Sauvages, pour se rendre à ce rassemblement. Pendant près d'un mois, des centaines de milliers de Daishids dressent leurs campements autour du rocher sacré, au pied duquel les anciens se rassemblent pour discuter. Pendant ce temps, les autres troquent des biens, nouent des alliances, déclarent des trêves, organisent des mariages entre clans, etc. Curieusement, la cité éphémère est un endroit où les Daishids vivent dans un état d'harmonie remarquable et les affrontements y sont extrêmement rares. À la fin de cette période paisible, les clans se dispersent petit à petit pour s'en retourner sur leurs territoires et se préparer à l'hiver.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

du désert, cela permet à l'âme défunte de ne pas rejoindre le pays des morts, mais de rester dans le monde des vivants pour entrer au service de la déesse errante Amarakh qui parcourt le monde en quête d'âmes à juger. De la même manière qu'ils surpassaient les autres quand ils étaient en vie, ces hommes et femmes prestigieux échappent ainsi au sort commun des morts. Les clans des sables sont également très attentifs aux rêves qui surviennent lorsque le vent souffle, car ils pensent que les morts qu'ils ont honorés viennent leur prodiguer de précieux conseils sur la conduite à tenir pour être jugé avec clémence par Amarakh.

Une violence a plusieurs facettes

Pour les cités et les peuples qu'elle menace, la Horde est l'incarnation de la sauvagerie. Ses guerriers ne capturent que les femmes en âge d'enfanter ou les enfants et massacrent le reste de la population. Certains clans vont plus loin et prennent quelques prisonniers de sexe masculin dans le but de leur faire connaître de terribles supplices au cours des réjouissances qui célèbrent les raids couronnés de succès. Lorsqu'ils s'affrontent entre eux, les clans sont au contraire plus mesurés. S'ils sont d'une puissance comparable, chacun essaiera de prendre des captifs dans l'optique de les échanger contre les guerriers capturés par l'ennemi ou de négocier des concessions qui peuvent de temps à autre mener à une trêve durable. Lorsqu'un clan s'attaque à un rival très inférieur à lui, il finit souvent par lui donner l'occasion de réclamer la fin des hostilités et de se soumettre. Les vaincus rejoindront alors le clan des vainqueurs et après quelques saisons, ils seront traités comme s'ils n'avaient jamais été étrangers au clan. Les Daishids ne sourcillent pas à l'idée d'exterminer la population d'une ville peuplée d'étrangers, mais il est impensable pour eux d'envisager cela pour un autre clan, même s'ils le haïssent.

Cette différence de traitement tient évidemment dans la manière dont la Horde se perçoit vis-à-vis du reste du monde. Pour les cavaliers sauvages, leur peuple est le seul qui soit digne d'accéder à la civilisation, car d'après les ultimes descendants des Katai, elle leur fut donnée, et reprise, par les dieux. Les autres peuples nomades (qui parcourent les déserts de l'ouest, la Frontière et les savanes entourant Ool) sont des rivaux misérables qu'il faut remettre à leur place. Ceux qui bâtissent des cités et des nations sont des impies ; ils ont l'audace de se réfugier derrière des mythes mensongers pour voler les dons des dieux ancestraux. Seul l'étranger qui se présente librement devant un clan et parvient à s'y faire admettre peut échapper à l'esclavage ou à la mort, car il rejoint la Horde et abandonne son ancienne existence derrière lui.

Les jeux des enfants de la Horde impliquent aussi bien les garçons que les filles dans leurs excès les plus violents. Cependant, les jalousies et les rancœurs personnelles sont activement découragées, car le clan doit toujours présenter un front uni face au monde. On oblige souvent les enfants rivaux à subir des épreuves communes et à se serrer les coudes afin que leur antagonisme s'estompe.

Les unions se font toujours avec l'approbation du hetman qui considère en premier lieu l'intérêt du clan. Un bon chef s'efforce aussi de cerner les inévitables jalousies et mesquineries qui s'expriment parmi ses suivants, et cela influence toujours sa décision finale.

LE TRAVAIL DE LA PEAU

Le peuple de la Horde privilégie les vêtements en peau, en cuir ou en fourrure et fait très peu usage de fibres végétales. Les femmes portent de longues robes, mais revêtent, lorsqu'elles partent en guerre, d'épais pantalons similaires à ceux de leurs compagnons. Bottes et mocassins de cuir protègent les pieds, et les lourdes pelisses de fourrure aident à affronter le froid hivernal. Les clans de l'ouest et du sud doivent aussi compter avec la chaleur, aussi apprécient-ils les vêtements plus amples et plus légers qui laissent souvent les bras et les jambes dénudés. Tous les individus ont les pommettes ornées de scarifications rituelles qu'ils s'infligent eux-mêmes lorsqu'ils atteignent treize ans et deviennent des adultes. Il s'agit généralement de motifs dentelés réguliers qui s'avèrent très douloureux pour la chair des joues. Garçon ou fille, le jeune Daishid doit faire preuve de stoïcisme, car le moindre cri ou mouvement de douleur gâcherait la régularité des marques dans sa peau. Avec le temps, d'autres scarifications célébrant les exploits du guerrier orneront petit à petit son torse et ses avant-bras, se mêlant avec les cicatrices de ses combats. La plupart, en particulier dans les clans des rocs, arborent également divers trophées. Cela peut aller des pièces de monnaie aux oreilles coupées, en passant par les pointes de flèche, les bijoux, les morceaux de tissu ou même de parchemin.

Dans les clans des herbes, les femmes aiment peindre des motifs de couleur sur leurs joues, leur front et leur nez. Elles sont à peu près les seules dans la Horde à connaître l'art de la teinture et à utiliser les plantes de la savane. Leurs cousines des clans des sables gardent le visage nu, mais au fil du temps, les motifs teints des clans des herbes ont fini par susciter leur intérêt. Celles des clans des rocs ont de leur côté entrepris d'expérimenter les tatouages faciaux, utilisant de longues aiguilles de fer et des teintures obtenues auprès des clans des herbes. Ces tatouages minimalistes ont un but esthétique, mais suscitent aussi le respect admiratif des autres femmes du clan, car ils sont très douloureux à endurer.

Les Daishids s'intéressent très peu aux arts visuels, mais ils raffolent des instruments de musique et du chant, survivances des Katai d'autrefois. Flûtes droites et traversières, tambourins, guimbardes et cymbales sont très répandus. Les clans des herbes fabriquent aussi de magnifiques luths, dont les meilleurs sont parfois troqués contre un jeune cheval tant ils sont réputés. Plusieurs clans détiennent aussi une des légendaires Cornes de Vent. Ces étranges instruments sont faits avec les os de carcasses monumentales, vestiges gigantesques d'animaux inconnus qu'on trouve parfois dans les vastes plaines de l'Au-Delà. Les Daishids laissent le vent s'engouffrer dedans pour produire d'étranges gémissements gutturaux, modulés par des panneaux de peaux et de bois qui permettent de « jouer » de la Corne de Vent. Les chants de la Horde sont rythmés et s'appuient sur des refrains simples, exaltant le courage et la volonté, indépendamment du sujet du chant dans son ensemble. Les Daishids sont friands de bijoux en tout genre et apprécient particulièrement les boucles d'oreilles, bracelets et colliers de bois taillé, d'obsidienne ou de cuivre. Comme de juste, ils convoitent également les bijoux qu'ils peuvent prendre sur les victimes de leurs pillages.

Hetmans et anciens

Théoriquement, la seule autorité que connaissent les nomades de la Horde est celle des chefs de clans, les hetmans, ou celle des chefs de guerre qui parviennent à unifier plusieurs clans, les tarkhans. Ces derniers ont généralement un règne de courte durée, car les clans n'acceptent leur autorité que dans la perspective d'affronter une menace sérieuse ou de piller une cible bien défendue. Les alliances entre clans ne durent guère et chacun en vient rapidement à reprendre son chemin.

Le pouvoir d'un hetman sur les siens est absolu. Il rend justice comme il le souhaite et l'exil punit tous ceux qui osent le contredire. Cependant, les Katai d'autrefois ont compris il y a plusieurs siècles que cette autorité pouvait s'avérer nuisible, car un certain nombre de clans ont disparu par la faute de hetmans malavisés ou trop orgueilleux. C'est ainsi que furent établis les conseils d'anciens, chargés de donner au hetman une autre perspective sur les évènements. Assez rapidement, ces petits groupes de guerriers et guerrières expérimentés en vinrent à généraliser avec les hetmans un partage des responsabilités assez similaire d'un bout à l'autre des terres de la Horde. Le hetman s'occupe du clan au quotidien, les anciens veillent à ce qu'il perdure. Dans les clans les plus petits, le Conseil des Anciens se réduit généralement à un ou deux vieillards, mais dans les plus importants, il peut compter jusqu'à une vingtaine de membres. Les anciens se cooptent eux-mêmes, choisissant parmi les rares Daishids à atteindre les soixante ans ceux qui rejoindront leur assemblée. L'influence d'un conseil d'anciens sur son hetman est très variable d'un clan à l'autre, mais comme

il arrive souvent qu'un hetman âgé rejoigne le conseil lorsqu'il abdique en faveur de son fils, la plupart sont attentivement écoutés par les chefs de clan.

Souvent, les anciens sont également chargés de conclure les traités de paix lorsque deux clans en ont assez de s'affronter et certains conseils en sont venus à échanger régulièrement avec leurs homologues des clans voisins, ou plus largement lors de l'assemblée annuelle à la cité éphémère. C'est ainsi que l'idée de la quête de Khokhan s'est petit à petit répandue à travers la Horde. Les anciens se voient généralement comme les gardiens de l'âme du peuple errant. Ceux qui arborent les traces visibles de l'antique sang katai jouissent d'un fort respect de la part des autres nomades.

Le Don Céleste

Les dieux disparus des Katai étaient rassemblés sous la tutelle du Pilier Céleste, Vur-Tulguur, figure patriarcale dont la chevelure blanche se mêlait aux nuages. Parce qu'il menait les autres dieux et qu'il décida de prendre pitié des ancêtres démunis des Katai, ces derniers ont fait de lui le dieu suprême. Vur-Tulguur utilisa son poing pour creuser un cratère dans lequel il invita les mortels à se réfugier. Puis, ses enfants partagèrent leurs bienfaits avec les humains. Tsalvar des Sources leur donna une fontaine, Togal des Orages leur enseigna le feu et Ul'chin, le chien divin de Vur-Tulguur, leur apprit à chasser. Enfin, la déesse du Savoir, Medlekh, leur apprit bien des mystères et leur donna envie d'en découvrir davantage. C'est ainsi que les Katai bâtirent leur cité paradisiaque, se détournant du monde extérieur, de l'Au-Delà où les attendait Amarakh, la juge suprême, déesse revenue du monde des morts en s'arrachant à la terre.

Les clans métissés de la Horde ont plusieurs croyances concernant la Nuit du Soleil Noir et le silence des dieux qui les avaient adoptés. Pour la majorité, Vur-Tulguur est à la source de cet évènement cataclysmique. Le Pilier Céleste a jugé que ses protégés étaient devenus trop orgueilleux et indolents. Ainsi, la fin de Khokhan et l'exil dans l'Au-delà les força à redécouvrir l'humilité. Un jour, les dieux se concerteront avec Amarakh et ils jugeront à leur juste valeur les âmes des exilés morts depuis le Soleil Noir, ainsi que celle de tous ceux qui ont rejoint la Horde. Ils décideront que les errants ont suffisamment souffert et ils feront à nouveau pleuvoir leurs bienfaits sur eux. Cependant, les anciens qui s'efforcent de perpétuer les mythes katai et de guider la Horde en conseillant les hetmans espèrent que les clans retrouveront eux-mêmes les ruines de Khokhan. C'est ainsi qu'ils feront la preuve de leur valeur et que les dieux en viendront à leur rendre les dons qui leur furent offerts et retirés.

D'autres voient les choses différemment et pensent que les dieux sont bel et bien morts. La recherche de la cité perdue est donc à leurs yeux la quête de tous les savoirs que les Katai ont oubliés. S'ils réussissent, ils pourront enfin accomplir l'ultime destinée des Daishids : devenir une civilisation humaine glorieuse, affranchie des dieux et du passé, assez puissante pour conquérir le reste des Terres Sauvages et bâtir un empire sans pareil.

La Horde est depuis longtemps hostile à l'empire oriental et elle méprise la foi sombre venue de Lux. Pour les Daishids, les seuls dieux qui existent sont ceux du Don Céleste, ceux qui ont veillé sur les Katai et les ont sortis de la barbarie dans les temps mythiques. Les autres ne sont qu'illusions, chimères, mensonges. Confrontés à une manifestation de pouvoir lié à l'Unique ou à une autre divinité, les cavaliers de la Horde se montreront donc violents, déterminés à anéantir l'incompréhensible menace sur le champ. Toutefois, un Élu pouvant apporter la preuve qu'il a été choisi par l'un des dieux d'autrefois serait accueilli comme un véritable messie. Les clans se précipiteraient pour le rencontrer dans l'espoir qu'il leur annonce que la longue errance se terminera bientôt. Et dans l'ombre, les anciens acharnés à retrouver

UN RÊVE D'EMPIRE

Le tarkhan Uldin en particulier est partisan de cette vision du monde selon laquelle les Daishids devraient bâtir leur propre gloire sans se soucier davantage des dieux morts. Il se rêve lui-même empereur de cette glorieuse nation à venir. Mais le Vent d'Acier craint aussi de mourir bien avant que la cité perdue ne soit retrouvée, car cela fait des siècles que la Horde parcourt le monde en vain. Alors, il regarde l'Empire du Soleil Noir, il écoute les captives asservies et les étrangers qui rejoignent son peuple parler des coutumes qui furent autrefois les leurs ; il croit fermement qu'une illustre civilisation humaine pourrait naître à nouveau, à condition que les clans parviennent à utiliser les connaissances et les richesses de leurs voisins à leur profit, au lieu de se contenter de tout dévaster et de chercher la cité mythique. Pour la première fois, la Horde abrite en son sein un chef de guerre puissant dont la vision embrasse la destinée de tout son peuple. Uldin ne veut pas se contenter de piller, il veut aussi soumettre. Accaparer les connaissances et les espérances des vaincus pour fonder son propre empire. Il lui faut cependant couvrir ses arrières et éviter que les autres clans ne se dressent contre lui. Or, le meilleur moyen d'y parvenir est de devenir si puissant que le reste de la Horde ne pourra que se joindre à lui ou s'écarter de son chemin. Alors, il sera temps de s'abattre sur des cibles intéressantes, non pour se livrer aux orgies de massacres habituelles, mais pour conquérir.

Khokhan et le fier Uldin regarderaient cet émissaire divin avec méfiance, car il serait aussi une menace pour eux.

Mobilité et peur, les fondamentaux de la Horde

Pour les Daishids, l'offensive prime toujours. Il s'agit de déstabiliser l'ennemi sans lui laisser le temps de se réorganiser, dans l'idéal de pétrifier par la peur les guerriers adverses ou de les inciter à fuir. Presque toutes les attaques commencent par un déluge de flèches tandis que les guerriers chargent en poussant des cris terrifiants. Entre la vitesse, les cahots du terrain et la poussière soulevée par les chevaux, les archers montés de la Horde ne sont pas assurés de toucher leurs cibles en dépit de leur talent indéniable, mais n'importe quel adversaire pensera avant tout à se protéger plutôt que de prendre une flèche perdue. Ensuite viennent les différentes variantes tactiques utilisées par les hetmans. Les guerriers peuvent poursuivre leur attaque et entreprendre de sabrer les ennemis désorientés avec leurs tulwars, ou les empaler sur leurs lances. Ils peuvent aussi se retirer brutalement, pour contourner l'ennemi avant de le frapper à nouveau sur un autre flanc ou, au contraire, l'encercler et rester à distance, le harcelant de flèches avant de s'éloigner ou de lancer une nouvelle charge. Pour leur protection, la plupart des guerriers arborent des armures de cuir, couvertes de fourrure si le temps le permet et des casques sommaires en bronze ou en fer. On trouve aussi des cottes de mailles, des cuirasses luxéennes et des armes amenées par ceux qui rejoignirent les clans au fil des siècles. Cependant, nombreux sont ceux qui chevauchent torse nu, afin d'exhiber fièrement leurs scarifications et leurs cicatrices de guerre.

La plupart des hetmans décident de la tactique menée avant de lancer l'attaque, car il est difficile de donner des ordres lorsque les cris de guerre, les bruits de cavalcade et les hennissements des chevaux s'entremêlent. Il est assez fréquent qu'un ou plusieurs guerriers agissent seuls, rompant avec leurs alliés pour s'en prendre à un ennemi ou une proie facile. Le talent tactique d'un hetman est donc un art délicat, car il doit à la fois faire preuve de courage personnel en participant aux combats, tout en gardant la possibilité de s'écarter un instant des affrontements afin de jauger la situation dans son ensemble. Si nécessaire, il soufflera alors dans son cor pour que les guerriers se retirent un temps et puissent recevoir de nouveaux ordres.

Pour assiéger les bastions et les villes de leurs ennemis, les clans en périphérie de l'Au-Delà emploient des catapultes et des balistes, traînées sur de lourds chariots. Un clan en marche pour la guerre produit un lointain grondement qui sème la crainte dans le cœur de ceux qui seront ses prochaines victimes.

PATRONYMES DE LA HORDE

Prénoms féminins : Bahac, Chanay, Damya, Jebet, Mudiba, Seddig, Tekla, Tiwul, Ultafa.

Prénoms masculins : Agzeram, Aksim, Maisar, Medour, Oginga, Osano, Salif, Timur, Udad, Zev.

Noms de famille : Aknin, Gupta, Kosgei, Leng, Muhavi, Nyugi, Odoyo, Shah, Tabaam, Zaman.

Bien que la majorité des Daishids n'aient aucune trace visible de sang katai, tous mettent un point d'honneur à baptiser leurs enfants en utilisant les noms du peuple originel de la Horde. La plupart du temps, l'adoption définitive d'un étranger est marquée par son mariage avec un membre du clan, occasion pour lui de changer de prénom et de prendre également le nom de famille de son épouse ou de son mari.

Un guerrier de la Horde ne descend de cheval que lorsqu'il pense que tous les ennemis à découvert sont morts ou se sont enfuis. Vient ensuite l'attaque des demeures ou des chariots et le pillage à proprement parler. Les Daishids essaient de quitter les lieux avant la tombée de la nuit afin de s'éloigner sans que des ennemis cachés ou une force de représailles puissent les attaquer sous le couvert des ténèbres. Le hetman utilise son cor pour signaler la retraite et les pillards mettent le feu à tout ce qu'ils peuvent avant de partir, traînant derrière leurs chevaux les captifs attachés à leurs selles chargées de butin. Les cavaliers de la Horde se soucient peu du sort de leurs semblables dans la bataille. Si un Katai est blessé, tué ou s'est égaré, nul ne reviendra sur ses traces afin de le chercher. Lorsque le cor du hetman retentit pour que les pillards se retirent, tant pis pour ceux qui n'ont pas entendu cet appel ou qui ne peuvent pas lui obéir : si personne n'est là pour les soutenir, ils sont livrés à eux-mêmes. Ce pragmatisme brutal contribue d'ailleurs à l'aura intimidante qui entoure les cavaliers de la Horde aux yeux des peuples voisins. Malheureusement, il leur a parfois coûté cher, car un guerrier capturé et forcé à parler peut en révéler beaucoup aux ennemis du clan.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Masque de bronze

Aussi loin que remontent les contes, il y a toujours eu une femme portant un étrange masque de métal, une cavalière redoutable qui arpente les steppes. Nombreux sont ceux qui ont raconté qu'il s'agissait de la déesse Amarakh, celle qui juge les morts. Mais les clans des sables en savent davantage au sujet de cette étrange guerrière. Masque de bronze est une femme mortelle ou, plus précisément, une succession de femmes qui ont porté l'étrange masque de métal, de mère en fille pour la plupart. La guerrière au visage dissimulé ne rôde pas seule à travers les steppes, mais chevauche en avant d'un clan hétéroclite, fait de Daishids exilés par les leurs et recueillis par la guerrière. Elle affronte en duel ceux qui lui demandent d'entrer à son service et jusqu'à présent, nul n'est parvenu à la vaincre. Cependant, rejoindre les suivants de Masque de bronze n'est que le début d'une longue épreuve, car la guerrière règne sans partage et de façon tyrannique sur les « siens ». Elle tue sans hésiter ceux qui lui désobéissent ou tentent de la trahir. Malgré de nombreuses tentatives, aucune des porteuses de masque n'a jamais été assassinée. De fait, comme Masque de bronze elle-même, la majorité de son « clan » est composé de descendants d'exilés, qui n'ont jamais connu d'autre vie que celle de parias, rejetés par les autres clans de la Horde.

Masque de bronze mène les siens contre leurs voisins lorsqu'ils ont besoin de se ravitailler, mais elle prend garde à ne pas le faire trop souvent, pour éviter qu'une coalition se monte contre elle. Surtout, les parias écument l'ensemble des territoires de la Horde, même s'ils se cantonnent aux territoires de l'ouest et du sud, ils s'efforcent de rendre leurs déplacements aussi peu prévisibles que possible. Périodiquement, ils effectuent aussi des raids rapides sur les cités de Ool, mais se contentent de caravanes et de voyageurs vulnérables comme cibles. Pourtant, chaque fois que les clans de la Horde se sont unis pour attaquer les Neuf Cités, les parias et Masque de bronze se sont toujours présentés sur le champ de bataille pour combattre les serviteurs des maîtres-sorciers.

Seuls ceux qui servent la guerrière connaissent ses intentions exactes. Ou tout au moins, eux seuls comprennent ce qu'elle désire, et eux seuls savent aussi que Masque de bronze est à la fois leur souveraine et l'esclave d'un très ancien désir de vengeance. Le souhait fervent de la fille oubliée du sorcier Ool.

Kuuma l'orgueilleuse

La cité libre au bord du fleuve Silencieux est un défi que les clans de l'ouest ne peuvent manquer de relever et ils tentent de l'attaquer au moins une fois par génération. Curieusement, ils n'ont jamais réussi à prendre les soldats de Kuuma par surprise et si les Daishids ont plusieurs fois réussi à pénétrer dans les faubourgs de la cité libre pour de brèves razzias, il leur en a toujours coûté fort cher en pertes humaines.

Kuuma est prospère et ses hautes murailles narguent la Horde, tandis que les caravanes traversent la Frontière pour venir répandre leurs marchandises sur ses marchés. Avhorae, les Royaumes divisés, Babel et l'Empire y ont de nombreux représentants. S'il n'y avait pas la menace des cavaliers sauvages, la cité libre serait encore plus prospère et puissante. Le fleuve constitue une autre voie commerciale majeure, mais il relie Kuuma aux rivaux que sont l'Empire du Soleil Noir et la République de Thalos. Le trafic fluvial n'est donc pas aussi dense que le triumvirat qui dirige la ville pourrait le souhaiter. Ces trois personnes sont les chefs des trois antiques lignées qui se partagent le contrôle de la cité. Chaque lignée règne sur ses propres quartiers et seuls les soldats arborant ses couleurs peuvent y déambuler armés. À tour de rôle, chaque membre du triumvirat en devient le chef pour une durée de dix ans et parle au nom du groupe. Les troupes du triumvirat sont rivales, mais veillent à défendre avec soin les sections de la muraille sous leur responsabilité.

Des histoires circulent sur le fait que Kuuma n'ait jamais été vraiment menacée par la Horde, en dépit de ses attaques. Elles affirment que le triumvirat détient un objet enchanté, un orbe ou un miroir, qui lui révélerait l'approche et la composition de toute armée souhaitant assiéger la cité libre. Néanmoins, la plupart des gens semblent croire que le triumvirat est assez prospère pour employer des espions particulièrement talentueux et des éclaireurs remarquablement silencieux.

TÉGÉE ET LA RÉPUBLIQUE DE THALOS

LES ENNEMIS IRRÉDUCTIBLES DE L'EMPIRE

mail Hadjil (Order #31533640)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

TÉGÉE ET LA RÉPUBLIQUE DE THALOS

LES ENNEMIS IRRÉDUCTIBLES DE L'EMPIRE

Lorsque les Caelius renversèrent la République de Lux et proclamèrent ouvertement la domination de leur dieu sur le monde, cela ne se fit pas sans troubles civils. Mais les usurpateurs avaient bien préparé leur coup et ils pouvaient compter sur le soutien d'un certain nombre de familles parmi les plus influentes de Lux. Dans les mois qui suivirent, des purges sanglantes eurent lieu à travers les cités de Viridia et au fur et à mesure que l'Empire naissant étendait son pouvoir, il repoussait de plus en plus loin ceux qui s'opposaient à son existence.

De nombreux patriciens et négociants impliqués dans le commerce avec la Tégée parvinrent à persuader leurs équipages de les aider à se réfugier à Thalos. Ils s'installèrent dans la cité insulaire, amenant leurs hommes et leurs navires avec eux et furent rejoints par d'autres dans les années qui suivirent.

Lorsqu'il devint évident pour les cités-États tégéennes que l'Empire du Soleil Noir se préparait à ajouter leurs terres et leurs richesses à ses possessions, les débats ne durèrent guère. Leurs forces coalisées convergèrent sur Thalos et s'unirent pour attaquer les ports ennemis, incendiant la flotte d'invasion que l'Empire achevait de construire. Douze ans après la proclamation de l'Empire du Soleil Noir, les principaux potentats tégéens décidèrent de créer une nouvelle république. Du fait de sa puissance commerciale et son rôle important dans le contrôle de la mer Scintillante, Thalos fut décrétée capitale de la jeune nation et assez rapidement, l'ancienne désignation de république tégéenne disparut au profit d'une nouvelle : la République de Thalos.

Depuis sa naissance, la République s'est toujours opposée aux ambitions de son puissant voisin et rival, et leurs conflits périodiques ont probablement retardé l'expansion de l'Empire pendant des générations. Malheureusement, Lux redouble d'efforts depuis la prise de pouvoir de Nero Crassus Primus et la ferveur religieuse de son peuple lui a permis d'obtenir des gains significatifs. Au Sénat de Thalos, des voix encore minoritaires, mais de plus en plus nombreuses, pressent la République de se préparer à une inévitable nouvelle guerre.

Une contrée idyllique

Les Tégéens ont toujours pu jouir d'un climat relativement doux, grâce aux courants chauds venus de l'orient. Le relief doucement vallonné des territoires de la République est occupé par une grande diversité d'essences végétales qui côtoient les vastes champs des exploitations agricoles et les vignes les plus réputées des Terres Sauvages. La mer Scintillante, poissonneuse, joue un rôle notable dans la

prospérité de la République malgré la présence des navires de guerre impériaux. Et Hun, la grande mer orientale, ne manque pas non plus de ressources. Les Protectorats, au sud des monts de Fer, sont dans une situation moins enviable en raison des orages et des maraudeurs venus des steppes de la Horde. Leurs principales cités se blottissent sur la côte orientale, aussi loin que possible des cavaliers sauvages.

La dernière grande offensive lancée par l'Empire contre la République (la quatrième campagne de Soumission) remonte à plus d'un siècle, lorsqu'une fois encore, les navires de la marine républicaine parvinrent à repousser les agresseurs. Cependant, les hommes ont la mémoire courte et les élites actuelles de la République sont sensiblement moins avisées que par le passé. La prospérité de la Tégée n'a fait que croître et jusqu'à l'avènement de Nero Crassus Primus, nul ne soupçonnait que l'Empire pût se montrer aussi dangereux et déterminé. Le Sénat peine encore à arrêter une véritable politique de défense, car dans l'ombre, les agents du Culte s'efforcent d'exciter les antagonismes autour des intérêts régionaux. La République de Thalos est peut-être riche et puissante, mais elle est aussi trop confiante en ses succès passés…

Un Sénat divisé

La structure politique de la République est complexe, car si elle n'a qu'un seul organe de gouvernement, son fonctionnement encourage l'essor de factions et de partis aux intérêts opposés. La Tégée est découpée en circonscriptions et un sénateur est élu dans chacune pour porter ses intérêts au niveau national. Quatre cent douze élus siègent ainsi à Thalos. À l'origine, les fondateurs de la République considéraient que chaque sénateur avait une voix et que son vote valait celui des autres. Cependant, très rapidement, les circonscriptions les plus peuplées protestèrent contre cette situation, de même que les cités les plus importantes sur le plan militaire ou économique. Le système actuel est donc un compromis dans lequel le poids effectif d'un sénateur correspond à un nombre de voix dépendant de la densité de population et de l'importance économique ou militaire de sa circonscription. À titre d'exemple, le sénateur d'une circonscription composée principalement de terres agricoles et de villages au pied des monts de Fer ne pèse qu'une seule voix, alors que le vote de son homologue de Thalos en pèse quinze. Ainsi, les sénateurs les moins influents ont tendance à s'unir afin de constituer des groupes de pression qui prêtent leurs votes aux grandes circonscriptions, c'est-à-dire les principales cités tégéennes, en échange de garanties lorsque des questions les concernant viennent à être abordées. Avec le temps, cette pratique s'est polarisée et les grands courants au sein du sénat de la République sont désormais essentiellement liés à des intérêts régionaux. À l'heure actuelle, on peut dénombrer trois grandes factions à peu près stables au sein du Sénat. L'Union des Lances, menée par Thalos, peut être considérée comme la faction belliciste dont le principal souci est de contrecarrer l'Empire ; ses sénateurs sont pour l'essentiel ceux des ports de la mer Scintillante. Le Parti de la Prospérité rassemble en son sein la majorité des circonscriptions proches des monts de Fer, lesquelles souhaitent surtout la stabilité et le développement économique de la nation. Enfin, les sénateurs de Neropoli et Chira sont à la tête de l'Alliance des Voiles. Ils ne s'intéressent qu'au commerce maritime, ainsi qu'au développement des Protectorats et comptoirs côtiers de la mer de Hun. Ces trois principaux groupes rassemblent environ 60 % des voix du Sénat.

La cité d'Anteros constitue avec un certain nombre de petites circonscriptions un quatrième bloc, mais il n'a pas de nom ni d'objectifs déclarés. Les trois autres factions du Sénat s'efforcent donc de courtiser et de manipuler ce regroupement pour obtenir ses voix. Enfin, on trouve une soixantaine de sénateurs sans affiliation particulière qui rejoignent parfois l'une ou l'autre faction. Comme les sénateurs sont élus pour une durée de six ans, les changements en leur sein amènent parfois des rééquilibrages inattendus, voire la naissance d'éphémères factions de petite taille qui disparaissent quelques années plus tard.

Une population tolérante et métissée

Les Tégéens sont généralement de corpulence mince et nerveuse, avec des cheveux bruns, blonds ou noirs et une peau mate. Cependant, les unions avec les Luxéens exilés lors de la fondation de l'Empire, ainsi que, dans une moindre mesure, celles avec les Katai de la Horde et les noirs des cités jumelles de Mandrin ont introduit une certaine diversité et on peut trouver des yeux en amande, des carnations pâles ou brunes et des cheveux crépus parmi la population. Les Tégéens modernes n'attachent guère d'importance aux origines de leurs compatriotes et se distinguent en cela de la majorité des peuples des Terres Sauvages. Hommes et femmes affectionnent le port de tuniques simples et les toges, si communes dans l'Empire, ne sont guère portées que par les sénateurs, les érudits ou les bourgeois les plus aisés. Les Tégéens aiment les bijoux et les colifichets de toutes sortes, mais ils attachent bien plus d'importance à la beauté de l'ornement qu'à la matière dont il est constitué. Bracelets de cuivre, colliers de perles et boucles d'oreille en or côtoient donc les anneaux de bronze, les peignes en bois verni et les fibules d'os ou de cristal de roche.

Le tégéen est la langue officielle, mais nombre de citoyens ont des notions d'une ou plusieurs langues étrangères. Le babelite et le viri ancien sont assez répandus, de même que l'imperi, car malgré les tensions entre l'Empire et la République, de discrets, mais notables, échanges commerciaux ont toujours eu lieu à l'abri des regards officiels. On peut même rencontrer des gens qui parlent le katai ou le tuuhl et quelques lettrés se sont efforcés d'apprendre l'avhoraeen ancien, pour mieux comprendre les peuples de l'ouest.

La recherche de l'idéal esthétique

Les Tégéens accordent énormément d'importance à l'expression artistique sous toutes ses formes. Le théâtre, la musique, la danse, la peinture et la sculpture sont des domaines explorés avec passion par de nombreux artistes, lesquels doivent souvent rivaliser pour obtenir les faveurs des mécènes. L'architecture n'est pas en reste et ses maîtres se sont inspirés du style classique de leurs ancêtres Tégéens et Luxéens, tout en se détournant de l'austère froideur promue par l'Empire du Soleil Noir. Dans la République, les bâtiments sont fréquemment ornés de mosaïques multicolores d'une grande complexité, tandis que les demeures aisées sont agrémentées de patios fleuris où règne l'harmonie des couleurs et des senteurs. Si les vêtements tégéens sont assez simples, il est cependant aisé de se procurer des habits de toutes les couleurs et les teinturiers sont parmi les plus respectées des guildes artisanales. Les compositeurs cherchent à intégrer des instruments venus de toutes les Terres Sauvages à leurs partitions, et certains orchestres spécialisés dans l'accompagnement des représentations théâtrales sont d'une étonnante diversité.

L'ambition de la quasi-totalité des artistes de la République est d'obtenir le statut de trésor national. Si leur notoriété, leur talent et leurs relations parviennent à convaincre un sénateur de porter leur candidature au Sénat et qu'elle est défendue avec succès, ce statut leur donne le droit à une modeste rente qui leur est versée jusqu'à leur mort. Une source de revenus indépendante des fluctuations et des aléas de leur carrière artistique à proprement parler.

Autarcie et désirs d'expansion économique

La mer et les plaines centrales de Tégée fournissent en abondance les denrées les plus diverses, de même que les monts de Fer lui procurent de belles quantités de métaux et de pierres précieuses. Cependant, la République est aussi une puissance marchande importante. La marine marchande de la République qui s'aventure sur la Hun est la plus importante des Terres Sauvages. Le gros de ses échanges a lieu avec les Protectorats côtiers, ainsi que les cités jumelles de Mandrin et, dans une moindre mesure, avec certaines tribus tuuhles du bord de l'océan. Une autre voie maritime importante (actuellement compromise par les navires impériaux) mène jusqu'au fleuve Silencieux, que l'on peut remonter jusqu'à la cité marchande de Kuuma. Par voie terrestre, les Protectorats sont les principaux partenaires commerciaux de la République. Viennent ensuite les caravanes à destination des neuf cités d'Ool et de la lointaine Babel, malgré les risques considérables que représentent les clans nomades de la Horde. Au fil des siècles, les rapports avec l'Empire du Soleil Noir ont été tour à tour tendus ou circonspects, mais il y a toujours eu de discrets échanges, plus ou moins intenses, relevant davantage de la contrebande que du commerce. Les deux pays y trouvent également leur compte, car ces échanges sans existence officielle sont aussi propices à l'espionnage. À l'heure actuelle, leur volume demeure néanmoins très faible, car le Culte a décidé d'éliminer la plupart des criminels luxéens qui s'enrichissaient de cette manière.

Le souhait principal de la République est de stabiliser ses routes commerciales terrestres, ce qui implique notamment de parvenir à conclure des accords avec les clans de la Horde. Malheureusement, ces derniers restent notoirement hostiles. L'autre possibilité, c'est le fleuve Silencieux, sur le cours duquel les Tégéens espèrent établir des comptoirs commerciaux, ainsi que dans la cité libre de Kuuma où plusieurs cartels tégéens sont déjà présents. Cependant, les marchands républicains redoutent que les ambitions impériales en direction du couchant finissent prochainement par concerner la cité libre.

Le règne discret de l'argent et de la notoriété

La République se vante d'être la nation la plus éclairée des Terres Sauvages, un pays de tolérance où chacun est citoyen, sans ces privilèges que s'arrogent les nobles et les rois des autres nations. D'après la loi, aucune position n'est héréditaire ou permanente. Tous les dirigeants, à quelque niveau que ce soit, sont élus et doivent périodiquement remettre leur mandat en jeu. Maires, magistrats, sénateurs, représentants des guildes professionnelles… seuls les capitaines de navire et les officiers militaires peuvent prétendre à une position hiérarchique sans être élus.

Il ne se passe donc pas une journée dans la République sans que quelqu'un, quelque part, n'affronte ses adversaires pour obtenir un poste ou s'y maintenir. La plupart des postes civils (maires, magistrats, sénateurs) sont octroyés selon des mandats de six ans, renouvelables indéfiniment. Les guildes, de leur côté, ont chacune leurs propres modalités, mais la loi interdit les mandats dont la durée dépasse six ans.

En réalité, il suffit de regarder d'un peu plus près pour constater que les choses sont sensiblement différentes de ce que les Tégéens affirment aux étrangers. En effet, pour être candidat en tant que maire, magistrat ou sénateur, il est nécessaire d'avoir fait des études en droit et les universités tégéennes ne sont pas aisément accessibles. Il faut surtout parvenir à persuader les citoyens concernés par le poste qu'on brigue de voter pour vous. Le meilleur moyen d'y parvenir est de faire campagne pour mettre en avant ses propres qualités et accomplissements, tout en dénigrant et minorant ceux des autres candidats. En la matière, les Tégéens sont habitués à une bonne dose de rouerie et d'exagération, voire de mensonge, et ils se délectent lorsque les propos excessifs d'un candidat lui reviennent dans la figure ou qu'on lui met le nez sur ses affabulations. Toutefois, il est clair qu'avoir de l'argent et un tissu de relations solides s'avère crucial, si ce n'est indispensable, pour avoir des chances de réussir. Les illustres inconnus aux poches vides ne parviennent pour ainsi dire jamais à se faire élire et, comme de juste, les gens déjà en place qui ont su entretenir leurs réseaux de partisans plus ou moins intéressés disposent d'un avantage de taille.

L'érosion du sentiment républicain

Les fondateurs de la République n'étaient pas dépourvus de sagesse et la plupart avaient l'expérience de la défunte grandeur républicaine de Lux. Ainsi, ils décidèrent qu'un même citoyen ne pouvait exercer plusieurs responsabilités électives simultanément. On peut donc être maire, magistrat ou sénateur, mais il n'est pas possible de cumuler ces fonctions. Les deux principales conséquences de cette décision-sont d'éviter la constitution à l'échelle du pays de véritables partis politiques, tout en affaiblissant dans le même temps le sentiment d'appartenance nationale des citoyens. En effet, ces derniers font aisément la distinction entre les candidats qu'ils soutiennent au niveau local, en prise directe avec leurs préoccupations, et ceux qu'ils espèrent porter au Sénat qui incarnent plutôt la manière dont ils voudraient être considérés par le reste de la République. Les candidats aux postes de maires ou au sein de la magistrature s'affrontent donc le plus souvent autour de questions purement locales et leurs relations avec les notables sont déterminantes, même s'ils ne peuvent se permettre de négliger l'ensemble des citoyens. Ceux qui briguent une charge de sénateur doivent cependant mettre en avant une conception idéologique de la République et veiller à ce que leurs électeurs restent persuadés qu'ils ne feront jamais passer cette grande et belle idée avant les intérêts de leur circonscription.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Ainsi, les discours électoraux tégéens sont toujours confits de figures de style et le succès à long terme d'un élu pour se maintenir à son poste repose pour une bonne part sur son talent à faire oublier ses promesses, ou à fournir des explications qui feront porter à ses rivaux la responsabilité de ses échecs. Il en résulte que les citoyens sont de plus en plus nombreux à faire preuve de cynisme envers leurs élus et que l'idée d'une refonte de la République autour de bases plus saines se répand insidieusement parmi la population.

Des lois égalitaires, mais aussi discriminantes

Si la loi républicaine garantit l'égalité à tous les citoyens, dans les faits, elle est bien plus restrictive qu'elle ne le prétend. En premier lieu, seuls les hommes de plus de quinze ans peuvent prétendre à voter ou à être candidats à des fonctions électives. Les femmes sont également des citoyennes, mais elles ne peuvent exercer de pouvoir civil et n'ont pas le droit de vote. Un puissant mouvement, les Électionnistes, s'efforce depuis plusieurs générations de fédérer les femmes afin qu'elles obtiennent une pleine égalité au regard de la loi. En s'opposant aux institutions et aux traditions de la République, les Électionnistes ont également été amenées à enfoncer quelques portes ouvertes sur d'autres discriminations concernant les femmes. Ainsi, bien que l'éducation soit garantie à tous jusqu'à l'âge de treize ans, les écoles républicaines dispensent des cours différents aux classes de garçons et à celles de filles. Aux premiers, les bases des lettres et les sciences sont abondamment enseignées dans l'espoir qu'ils puissent rejoindre les écoles professionnelles, ou pour une minorité intégrer les universités d'État. Aux secondes, l'enseignement de la comptabilité et des travaux manuels, pour qu'elles deviennent de bonnes épouses, prime sur les arts, les lettres et les sciences. Seules les jeunes filles issues d'un milieu aisé peuvent recevoir l'enseignement de précepteurs privés et espérer rivaliser avec les garçons pour intégrer les universités ; à condition qu'elles parviennent à surmonter les nombreuses embûches et discriminations qui les attendent, car l'écrasante majorité des étudiants et des professeurs continuent à les percevoir comme des intruses. Les lettres et l'histoire restent assez accessibles aux jeunes femmes, mais tout est fait pour les empêcher de mener à terme des études permettant de devenir juriste, médecin ou architecte, par exemple. D'ailleurs, si la République peut se vanter d'avoir eu plusieurs femmes architectes dans son histoire, aucun médecin, savant ou mathématicien de sexe féminin ne figure dans la liste de ses esprits célèbres.

La deuxième discrimination concerne les étrangers et les parias. Les étrangers ne peuvent prétendre au titre de citoyen à moins que le Sénat ne leur accorde la nationalité tégéenne. La citoyenneté est cependant automatique pour tous ceux nés sur le sol de la République, quelles que soient les origines de leurs parents. Toutes les naissances sont minutieusement consignées dans les registres de chaque agglomération, pratique héritée de l'époque des cités-États antérieures à la République. Les parias quant à eux sont les criminels, délinquants et indésirables. Les tribunaux républicains sont assez pointilleux (même si beaucoup de magistrats savent se montrer complaisants envers ceux qui peuvent favoriser leur réélection…) et pratiquement toutes les condamnations, à l'exception de la peine capitale réservée aux meurtriers, s'accompagnent d'une privation des droits du citoyen, temporairement déclassé en paria. Pendant une durée de deux à cinq ans, le paria ne peut plus voter ni être candidat ou se maintenir en tant qu'élu et ne peut plus acheter de propriété foncière. Ces peines ont une durée cumulative, ce qui signifie par exemple que si un citoyen est emprisonné pendant un mois pour une rixe et condamné à deux ans de privation de ses droits en prime, toute autre condamnation avant que ces deux années soient écoulées s'ajoutera à la précédente. Les délinquants récidivistes peuvent donc passer plusieurs années en prison et cumuler plusieurs décennies en tant que parias, durant lesquelles ils ne pourront acheter ni maison ni terrain et n'auront pas le droit de voter ou de se faire élire. Cette mesure a pour effet pervers de transformer en parias permanents de nombreux citoyens issus des franges les plus vulnérables de la population, plus sujettes à la délinquance et aux abus des autorités.

Les Électionnistes, qui ne rassemblaient à l'origine que des femmes soucieuses d'égalité, recrutent de plus en plus parmi les milieux défavorisés et sont en train de devenir un mouvement réformiste qui pourrait bien menacer l'équilibre de la République.

L'ÉDUCATION RÉPUBLICAINE

La République finance des écoles d'État qui accueillent tous les enfants de six à treize ans. Ensuite viennent les institutions privées, financées par les guildes artisanales pour préparer les futurs artisans, comptables, etc. La République prend également en charge les universités, desquelles sortiront les historiens, les philosophes ainsi que les médecins, les mathématiciens et autres érudits. Près de la moitié des étudiants de ces dernières s'inscrivent en droit, car ces études sont indispensables à ceux qui veulent exercer des fonctions électives. Les universités sont cependant onéreuses et imposent des examens d'entrée qui sont suffisamment ardus pour que seuls les jeunes gens issus des milieux les plus aisés puissent avoir de bonnes chances d'y entrer. La République dispose d'un système de bourses au mérite destinées aux candidats impécunieux qui font la preuve de leurs qualités en réussissant brillamment leurs examens. Ils restent cependant peu nombreux et la plupart des universités ne se privent pas de snober les étudiants aux origines modestes.

Le scandale Giespolemis

Il y a quatre ans, l'université de médecine de Neropoli a été secouée par une affaire qui n'a pas fini de faire parler d'elle. Un étudiant exceptionnellement doué a suscité la jalousie de ses confrères qui ont fini par découvrir qu'il était en réalité une jeune femme. Fille d'un magistrat et d'une comédienne, Amelia Giespolemis avait été éduquée dans la perspective de devenir actrice, mais les mystères de la vie et de la médecine avaient toujours été sa véritable passion. Elle avait réussi à donner le change pendant deux ans avant d'être démasquée. Lors de son expulsion de l'université, la jeune femme déclara qu'un jour viendrait où les femmes de la République n'auraient plus à rester chez elles ni à se faire passer pour des hommes. Amelia est devenue l'égérie des Électionnistes. Son histoire a fait l'objet de plusieurs pièces de théâtre, peu prisées du grand public, et Amelia elle-même a parfois joué son propre rôle. On sait de source sûre qu'elle anime également un dispensaire dans les quartiers les plus miséreux de Neropoli et des rumeurs circulent sur une poignée de femmes auxquelles elle enseignerait les bases de la médecine. Elle est cependant protégée par les familles de ceux qu'elle soigne et il est possible que plusieurs notables la soutiennent discrètement en coulisses. Au grand dam de nombreuses familles aisées, son aventure a suscité plus d'une vocation et ces quatre dernières années, des dizaines de jeunes femmes bien nées se sont efforcées d'obtenir par la ruse une place traditionnellement réservée aux hommes. En au moins trois occasions, les intéressées ne furent démasquées qu'après avoir réussi à acquérir un diplôme ou un poste auquel leur sexe leur aurait normalement interdit de prétendre.

Les agoras de la longue veille

Avant la Nuit du Soleil Noir, chaque cité de Tégée (et de Viridia, d'ailleurs), avait son esprit tutélaire, entouré d'une vaste cour d'esprits mineurs qui représentaient toutes les facettes de la vie et de la nature. Les prêtres de l'esprit local essayaient de le faire reconnaître et vénérer par les bourgades et les fermes des alentours, et le rayonnement économique ou politique de la cité allait de pair avec celui de son esprit tutélaire. Lorsqu'une cité était vaincue et soumise par une autre, son esprit tutélaire devenait vassal de celui du conquérant et finissait par disparaître de la mémoire collective. Quant aux innombrables esprits mineurs, leurs cultes étaient d'une incroyable diversité et cohabitaient sans trop de difficultés, évoluant au gré des changements politiques.

Les Tégéens prirent très au sérieux la prophétie du retour des dieux énoncée par l'Oracle de Lux, plus encore lorsque le Culte du Soleil Noir se révéla et fit de son mieux pour en

effacer toute trace. Les anciens temples n'ont plus de prêtres depuis longtemps, mais les Tégéens les entretiennent avec soin et ont pour coutume d'y faire résider en permanence une personne, un Veilleur ou une Veilleuse, chargée d'attendre le retour des esprits. Les Veilleurs ne sont pas eux-mêmes prêtres, ce sont de simples citoyens du voisinage qui prennent sur leur temps libre pour s'assurer que les édifices autrefois dédiés aux esprits restent capables de les accueillir quand ils reviendront. Les érudits visitent souvent les anciens temples et y débattent avec leurs occupants des attributs, mérites et commandements des esprits. À la longue, ces bâtiments sont donc devenus des lieux de rencontre entre penseurs, philosophes et historiens, et on les désigne désormais sous le terme d'agoras.

Alors que les universités de la République sont assez formalistes, souvent conservatrices dans la forme et le fond de leurs enseignements, certaines agoras se sont fait connaître comme des endroits où se rassemblent athées, libres-penseurs, mystiques et autres, pour débattre de leurs idées et croyances. Les disputes y sont fréquentes, mais dépassent rarement des échanges verbaux très vifs et quelques insultes. Certaines agoras dans les grandes villes organisent des séances régulières de discussions, avec un ordre du jour déterminé à l'avance et quelques-unes sont même devenues des lieux notables de la vie locale : on s'y rend comme si l'on allait au théâtre, pour assister aux échanges entre les orateurs présents. Cependant, la coutume veut que l'entrée soit gratuite et que nul ne gagne la moindre pièce parce qu'il entretient une agora ou y défend ses convictions.

La tradition des agoras considère que les croyances sont innombrables et que chacune est donc légitime. Même un étranger venu de l'autre bout du monde connu peut entrer dans une agora et y expliquer ses croyances, pour en débattre avec les personnes présentes. Cependant, le Culte du Soleil Noir n'a jamais été autorisé à y faire acte de présence. Les Tégéens ont compris depuis l'aube de l'Empire quelles étaient ses intentions et ils n'ont aucun désir de nourrir en leur sein une vipère qui veut anéantir leur culture. Actuellement, les fidèles du Soleil Noir dans la République pratiquent donc toujours leur foi dans la clandestinité et la loi tégéenne frappe de condamnations aux travaux forcés la vénération de l'Unique. Parfois, certains d'entre eux organisent des attentats contre une agora ou une personnalité qui les offense, mais leurs activités se sont notoirement réduites depuis deux ans environ. Aux yeux des citoyens les plus méfiants, cela signifie certainement que les différents groupes d'adorateurs ont été repris en main par des agents infiltrés, venus de Lux avec des consignes bien précises…

La présence d'un Élu dans une agora en ferait rapidement un lieu d'intérêt majeur et il y a fort à parier qu'un petit culte local puisse voir le jour, à condition que la divinité mise en avant par l'Élu soit considérée comme digne d'intérêt et compatible avec les besoins de la population des alentours. Tenter de répandre le culte d'un dieu de la mer au pied des monts de Fer n'a donc guère de chance de se révéler productif. Par ailleurs, l'émissaire d'une divinité intéressante serait rapidement considéré comme un outil utile sur le plan politique par les notables de la République, notamment les sénateurs. Un Élu essayant de bâtir un culte autour de sa divinité sera donc rapidement impliqué dans toutes les manigances et les complots des personnages influents des alentours, voire de la capitale.

LES CIMETIÈRES TÉGÉENS

Alors que leurs voisins de l'Empire emmènent les morts dans leurs nécropoles souterraines, sous les pavés des rues, les habitants de la République préfèrent leur dédier des espaces particuliers. Les défunts sont portés par des fossoyeurs accompagnés de pleureuses jusqu'au cimetière où leurs corps sont inhumés. Des stèles identifient ceux qui reposent sous la terre afin que leurs parents puissent venir leur parler s'ils en éprouvent le besoin. Les cimetières sont des lieux de recueillement et les rites d'inhumation sont dépourvus de toute dimension religieuse. Chacun est libre d'adresser ses prières à qui il souhaite, ou de croire ce qu'il veut sur le devenir des défunts. L'opinion la plus répandue, héritière des anciennes croyances antérieures à la République, veut simplement qu'ils attendent là le retour des anciens esprits. Les familles les plus riches font construire des mausolées et des caveaux dans des jardins privés. Ces constructions ne sont ouvertes que pour y placer un nouveau corps. Elles sont entourées de socles en pierre sur lesquels reposent les bustes en bronze des défunts. Les lignées les plus anciennes voient ainsi leur caveau familial entouré d'un ou plusieurs alignements de bustes funéraires, les plus anciens, rongés par la corrosion, se trouvant au plus près du mausolée.

Une armée composite

Chaque maire de la République est chargé d'organiser la sécurité et la défense de son agglomération ainsi que des alentours. La plupart ont mis en place un système de milice citoyenne, encadrée par des soldats de métier qui servent d'officiers. Les agglomérations les plus prospères préfèrent faire appel à des mercenaires, liés par des contrats de longue durée. La qualité des milices est donc à l'évidence très variable, de même que leur équipement. D'une façon générale, les milices les plus proches des monts de Fer ou de la mer Scintillante sont mieux entraînées que les autres, car les territoires qu'elles contrôlent sont les premières cibles des pillards de la Horde, ou d'une tentative d'invasion par l'Empire. Lances et frondes sont les armes les plus répandues au sein des milices. En majorité, elles sont équipées de plastrons de cuir et de boucliers ronds. Les plus performantes incluent en leur sein des unités d'archers et des épéistes de talent, mais rares sont les milices réputées

Le Mur des Anciens

La République a fixé ses frontières officielles en considérant la menace récurrente de la Horde. Pour bonne part, elles sont donc constituées par les monts de Fer, dont les vallées et cols sont soigneusement fortifiés. Cependant, elles s'appuient aussi sur les vestiges d'une antique muraille, si ancienne qu'on a oublié qui l'avait dressée, et pourquoi. Cette muraille impressionnante, haute de neuf mètres et épaisse de trois, était bâtie en pierres de taille colossales et s'étirait du rivage de la mer Scintillante jusqu'aux monts de Fer. Cependant, il n'en reste que quelques tronçons à l'heure actuelle. Si ces derniers, dont le plus long fait près de quarante kilomètres, constituent un obstacle majeur pour les cavaliers de la Horde, on a tendance à croire que le Mur ne fut pas dressé pour s'opposer à eux, mais contre un ennemi oublié, aussi mystérieux que l'identité de ses bâtisseurs.

Les circonscriptions frontalières s'efforcent d'entretenir les vestiges de la muraille colossale, mais il leur faudrait bien plus de ressources et d'hommes pour y parvenir. La frontière est donc très loin d'être sûre. Cependant, les unités miliciennes qui en ont la surveillance, comme celles qui gardent les vallées et les cols des monts de Fer, sont parmi les plus aguerries de la République. Leurs archers comptent sur le soutien d'éclaireurs montés et sur la multitude de pièges et de chausse-trappes installés autour des routes situées sur le territoire de la Horde. Cela n'a jamais découragé les raids des Daishids, mais ils subissent chaque fois suffisamment de pertes pour que les garnisons puissent limiter les pillages et les massacres à grande échelle.

pour leurs unités montées. La plupart de leurs dirigeants continuent à les considérer comme des forces essentiellement défensives et la cavalerie se réduit le plus souvent à quelques escouades de patrouilleurs, luttant contre le banditisme, et des messagers rapides.

Le véritable atout militaire de la République est sa marine, contrôlée par un état-major désigné par le Sénat. Il s'agit de la seule véritable force armée nationale de la Tégée. Les navires et les équipages de la marine républicaine n'ont pas leur pareil dans les Terres Sauvages et leurs affrontements avec la flotte de l'Empire où les pirates de la Hun font l'objet de nombreuses histoires. Cependant, depuis la dernière tentative d'invasion par l'Empire il y a plus d'un siècle, les dépenses militaires ont progressivement décru. Les effectifs et le nombre de navires de la marine ont lentement diminué, jusqu'à atteindre la moitié de ce qu'ils étaient au siècle précédent.

À l'exception notable de l'Union des Lances, le Sénat se sent encore peu concerné par les nouvelles ambitions luxéennes. La majorité des sénateurs pensent que l'Empire disperse trop ses forces et fait preuve de trop de précipitation dans ses efforts vers l'ouest. Surtout s'il doit compter avec Avhorae, son rival occidental. La récente conversion de la reine de Babel a été un choc pour beaucoup, car pour la première fois, Lux peut compter sur une alliée de taille en dehors de sa sphère d'influence traditionnelle. Cependant, les sénateurs restent majoritairement assez confiants, en tout cas ceux dont les circonscriptions ne se trouvent pas à proximité des frontières de la République.

Thalos et plusieurs cités côtières ont cependant pris les devants il y a quelques années : à défaut d'amener le Sénat à reconnaître leurs préoccupations, elles ont décidé d'encourager la piraterie, contre les navires luxéens. Plusieurs capitaines pirates ont été approchés et persuadés de devenir corsaires pour la République, en échange d'un accès à des ports qui leur sont habituellement interdits. Jusqu'à présent, ce programme n'a pas encore donné de résultats remarquables, mais les corsaires ont cependant fait quelques belles prises. Cependant, il est malheureusement certain que plusieurs d'entre eux continuent de se livrer à leurs activités criminelles : ils ne touchent pas aux navires de leurs partenaires, mais s'en prennent aux autres marchands tégéens. On peut même aller jusqu'à affirmer que quelques maires ou sénateurs sont favorables à ces actions, frappant des voisins qui nuisent à leur enrichissement personnel.

PATRONYMES RÉPUBLICAINS

En majorité, les noms et prénoms dans la République sont d'origine tégéenne. Dans l'ouest, on observe néanmoins une présence notable de patronymes luxéens, l'héritage des transfuges qui s'installèrent à Thalos lors de la fondation de l'Empire du Soleil Noir. À l'inverse des Luxéens, les Tégéens n'emploient pas le cognomen.

Prénoms féminins : Adrastia, Aéropé, Aliké, Athinaïs, Baléria, Barsamia, Briséis, Chloé, Chrysé, Clio, Danaé, Daphné, Eirini, Eléni, Enias, Erigone, Faidra, Flora, Galéné, Hésione, Illyria, Iris, Ivonni, Jocaste, Leto, Mariori, Ourania, Pandora, Sotiria, Stéfi, Tania, Tzéni, Xeni, Zinovia.

Prénoms masculins : Abel, Acrisios, Adrianos, Aetios, Agenor, Agésilas, Alékos, Apellis, Astéros, Baios, Barnabas, Basileos, Daidalos, Damon, Doukas, Elios, Eolos, Eron, Ermès, Fotinos, Gavril, Ioanis, Ioulios, Lauros, Mantis, Nasos, Nestor, Omiros, Péris, Petros, Rafail, Seryos, Thanasis, Timonas, Xanthos.

Noms de famille : Allovaras, Bolimakos, Calzerakos, Comaris, Corfiotis, Coronas, Damilakos, Exarkos, Figuras, Garidakos, Manetas, Melataky, Mitrofanis, Paramanos, Scutaris.

AON
LE PEUPLE GRIS

mr.indigo Order #31539410

moi fdghjjjj (Order #31880644)

AON
LE PEUPLE GRIS

Aux yeux du reste du monde, les insulaires d'Aon sont des gens taiseux, vêtus de couleurs ternes, qui vivent dans un archipel pluvieux. Ils forment un peuple sévère, quittant rarement ses îles natales, si ce n'est pour se livrer à la piraterie. Les charpentiers qui construisent les bateaux d'Aon sont renommés, mais plus encore les maîtres-forgerons, ainsi que les Hommes d'Acier, seuls à connaître le secret pour obtenir l'Acier Véritable, métal incomparable dans lequel sont forgées des épées rarissimes.

S'ils ne s'opposent pas à ce que les étrangers accostent dans leurs ports, les gens d'Aon ne se montrent guère hospitaliers. Qui plus est, la rigueur du climat, le caractère farouche des autochtones et le peu d'importance qu'ils attachent à la cuisine ne contribuent pas à rendre leurs auberges attrayantes. Néanmoins, ceux qui parviennent à se lier aux natifs d'Aon découvrent rapidement des gens attentifs, dotés d'une ironie tranquille et d'une parole on ne peut plus fiable. Derrière leur froideur et leurs manières frustes, les habitants d'Aon sont des gens sincères qui savent apprécier les joies simples.

Les habitants des îles

Les continentaux désignent les insulaires comme « les gens d'Aon ». Les intéressés s'attachent davantage à mentionner leur île natale et se définissent avant tout comme aeoniens, baniriens ou vellans. Lorsqu'ils éprouvent le besoin de parler d'eux en tant que peuple uni, les insulaires se désignent en utilisant le mot *folk* (peuple) ou *islefolk* (peuple des îles).

Les Trois Sœurs

L'archipel d'Aon compte trois grandes îles, les Trois Sœurs : Aeon, Vell et Banir. Les hauts fonds abondent dans l'archipel et la grande majorité des côtes est constituée de falaises, trouées çà et là de plages de galets grisâtres. Les vents soufflent du large à travers des paysages pelés et rocheux, martyrisant le robuste feuillage de bosquets tenaces.

Aeon est la plus distante et la plus grande des sœurs, c'est aussi le centre du pouvoir dans l'archipel. « Aeon mène Aon, mais Aon est plus qu'Aeon », dit un vieux proverbe. On dit aussi souvent « Aeon et les deux sœurs » quand on parle d'Aon. La capitale de l'archipel, Ker Veheril, est la seule véritable cité d'Aon. Populeuse, elle est néanmoins sale et ne paie vraiment pas de mine. Le palais royal de Kaer Gaen, un bastion assez sinistre, abonde quant à lui en couloirs venteux et en toitures mal isolées. Si les côtes, notamment sur la façade occidentale, sont labourées par les vents océaniques, l'intérieur de l'île est relativement abrité par le relief et la terre, si l'on est rude à la tâche, produit son fruit de manière satisfaisante. Des chemins boueux et quelques routes sommaires relient une multitude de hameaux et bourgades.

Située entre ses deux sœurs, l'île de Vell est paradoxalement la plus indépendante de l'archipel. La rade de Glassport est le principal site d'échange entre les insulaires et les continentaux, mais Vell est aussi tristement réputée pour ses confréries pirates. De fait, certains marchands se rendent justement à Glassport afin de négocier une « protection » et se garantir des attaques des pirates de l'île… ou pour acheter une partie de leur butin. Glassport est l'endroit le plus animé, baroque et dangereux d'Aon. Le reste de l'île est particulièrement inhospitalier, mais quelques villages de pêcheurs pelotonnés dans des criques abritées subsistent tant bien que mal. Les plus proches de Glassport par-

HOMMES D'ACIER ET FORGERONS

Ceux qui travaillent le métal sont considérés comme des mystiques à travers Aon. Leur artisanat est à la fois ésotérique et sacré. L'Homme d'Acier, ou Stahman, tient de l'alchimiste et du prêtre, car c'est par son travail que le minerai noir donne l'acier sombre et l'Acier Véritable. Le forgeron, lui, permet la transformation de la matière pour lui donner sa forme définitive et la faire entrer dans la vie des hommes. Si les forgerons de l'archipel, notamment ceux de Banir, prennent quelquefois un apprenti étranger, les Hommes d'Acier gardent jalousement leurs secrets, lesquels ne sont généralement transmis que de père en fils. Symboliquement, les femmes, donnant la vie, ne peuvent devenir Stahman car, selon les mythes des îles, la nature du minerai noir, l'Anaon, relève de la mort elle-même.

viennent même à s'en sortir de manière satisfaisante, car ils ravitaillent la ville pirate avec le produit de leur pêche.

Banir est la plus petite des trois îles et la plus proche du continent. Souvent surnommée « le Bouclier », elle accueille en effet une bonne moitié de la flotte royale, prête à repousser des envahisseurs continentaux. Banir est aussi, et cela n'est pas étranger à la présence massive des soldats royaux, une île dont les plages et les falaises abondent en un métal noir bien particulier, l'Anaon. De ce minerai, les Hommes d'Acier de Banir tirent l'acier sombre renommé et surtout l'Acier Véritable sans égal. Les forgerons d'Aon sont très réputés, et ceux venus de Banir plus encore. Leur artisanat est de loin le plus représenté dans la modeste ville d'Ael Denn. Cette dernière accueille les marins de la flotte royale en bordée et ses nuits sont aussi animées que ses journées résonnent du brouhaha des forges.

Tensions maritimes

L'archipel se soucie peu du reste des Terres Sauvages et rares sont les gens d'Aon désireux de s'installer ailleurs. La cour du roi Gaelann à Kaer Gaen est cependant préoccupée, notamment par les expéditions de pillage que les navires de Valdheim mènent depuis plusieurs années. Non contents de s'en prendre parfois aux villages côtiers d'Aon, les Valdhs n'hésitent désormais plus à affronter en haute mer un navire venu des îles, qu'il s'agisse d'un respectable marchand ou d'un pirate.

Les raids contre les côtes d'Aon sont rares, car les pillards savent que la flotte royale veille au grain, mais la cour s'inquiète des rumeurs sur le caractère violent et imprévisible du nouveau roi de Valdheim. La flotte royale a été dispersée entre Aeon et Banir, la majeure partie de ses navires mouillant dans les eaux portuaires de Ker Veheril et Ael Denn, tandis que les autres patrouillent sur les côtes.

Les capitaines pirates de Vell, de leur côté, n'apprécient pas du tout que les drakkars valdhs s'en prennent désormais à eux, comme à leurs proies. Certains envisagent d'effectuer des raids côtiers en représailles, mais si la majorité des pirates n'ont guère l'expérience des combats à terre, la réputation des guerriers valdhs dans ce domaine n'est plus à faire.

Pour l'instant, Aon et Valdheim conservent officiellement des rapports cordiaux qui préservent leurs nombreux échanges commerciaux. Toutefois, la réalité est moins paisible : les marchands valdhs éprouvent des difficultés croissantes à négocier les meilleurs prix pour leurs marchandises et les pirates d'Aon sont visiblement bien plus enragés que par le passé lorsqu'ils s'en prennent à leurs navires.

La couronne des îles

Aon a toujours été un royaume et Gaelann le Quatrième est l'héritier d'une longue dynastie, les Elden, qui régnait déjà depuis Kaer Gaen avant la Nuit du Soleil Noir. Une trentaine de vassaux, hommes et femmes, portant le titre d'Earl, se partagent les terres de l'archipel, à l'exception notable de Glassport. La Confrérie de Vell, qui rassemble la majorité des pirates de l'archipel, suit les ordres de son Premier Capitaine, Arwon Cinq-Fois-Mort. Arwon et ses sbires laissent les Earls de Vell tranquilles, tant que ces derniers font de même avec Glassport.

D'une façon générale, les rapports entre le roi et ses vassaux sont cordiaux quoiqu'assez distants. Chacun préférant sa tranquillité, on accomplit ses obligations dans l'idée que cela continue. Le roi collecte les impôts qui servent essentiellement à entretenir la flotte et les troupes royales, les Earls de leur côté peuvent gérer leur domaine comme ils le souhaitent tant qu'ils respectent les lois. Les occasions d'inviter les Earls à la capitale sont assez rares et il s'agit généralement du couronnement ou des funérailles du roi. Les gens d'Aon préfèrent mettre des hommes sur le trône, mais la continuité de la lignée royale leur importe davantage. On a compté deux reines au cours du siècle écoulé, neuf en tout depuis la Nuit du Soleil Noir. D'une façon générale, à partir du moment où une femme doit assumer des responsabilités politiques, la majorité des insulaires considèrent que c'est la volonté des dieux et ne la traitent pas différemment d'un homme : on la juge selon ses actes, non selon son sexe.

Dans l'histoire de la dynastie Elden, on peut compter quelques faits sanglants lors de querelles de succession, mais contrairement à la plupart des monarchies des Terres Sauvages, Aon n'a jamais connu de révolte et aucune armée n'a jamais assiégé Kaer Gaen. Pour la plupart de ses sujets, le roi est une figure lointaine qui veille sur leur sécurité. Le palais royal pourrait tout aussi bien se trouver à l'autre bout du monde. Les changements politiques sont rares et la très grande majorité des souverains d'Aon se sont caractérisés par un paternalisme conservateur.

Des insulaires revêches et méfiants

Physiquement, les natifs des Trois Sœurs sont majoritairement bruns aux yeux foncés, mais on trouve tout de même quelques roux ou blonds, souvenirs d'unions passées avec des Valdhs. Le peuple de l'archipel est assez peu expansif, et encore plus discret et distant avec les inconnus. Les habitants de Ker Veheril sont un peu plus ouverts et accueillants, alors que la population de Glassport est la plus cosmopolite de l'archipel. Néanmoins, la plupart des étrangers qui résident à Glassport vivent concentrés dans des rues spécifiques. La Confrérie de Vell est toujours à la recherche de gens fiables ou talentueux et elle accueille volontiers les continentaux dans ses rangs. Plusieurs capitaines pirates parmi les plus réputés sont d'ailleurs des natifs du continent.

L'importance cruciale de la mer

Le climat des Trois Sœurs est rude et la majorité des habitants du littoral risquent leur vie en tant que pêcheurs. Il n'y a guère qu'à l'intérieur des terres d'Aeon que l'on trouve une quantité appréciable de paysans et d'éleveurs qui transportent une partie de leur production depuis Ker Veheril jusqu'aux autres îles. L'artisanat tourne autour des produits nécessaires aux habitants et seul l'acier sombre et les épées issues des forges de Banir et d'Aeon sont vendus aux étrangers. La piraterie, qui épargne comme de juste les vaisseaux d'Aon, a permis le développement d'une économie florissante autour de l'écoulement des butins, certains produits et denrées étant revendus jusqu'aux recoins les plus éloignés de l'archipel. Le roi Gaelann, comme ses prédécesseurs, ferme les yeux sur les activités des pirates, car elles contribuent à la relative prospérité du pays.

L'acier sombre d'Aon est convoité par les continentaux et vendu au prix fort. Les forgerons de Banir et du reste de l'archipel sont également renommés pour leurs épées et leurs fers de lance. De leur côté, les insulaires apprécient les vins venus des Royaumes divisés, les bijoux valdhs et les étoffes avhoraeennes.

Sobriété et labeur

Les habitants des Trois Sœurs sont industrieux et tenaces. Il leur faut bien des efforts pour arracher leur subsistance à la mer et plus encore au sol rocailleux des îles. Le climat oblige aussi très souvent les insulaires à vivre en intérieur et la plupart, en particulier dans le nord d'Aeon, ont de bonnes compétences pour le petit artisanat. Dans chaque famille, on trouve quelqu'un qui s'y connaît en poterie ou en vannerie, en tissage, cardage, menuiserie, etc. Les gens d'Aon n'aiment pas l'oisiveté et quand ils n'ont rien d'autre à faire, ils s'occupent les mains avec des petits travaux, du reprisage ou de la couture. Hommes et femmes entretiennent d'ailleurs eux-mêmes la majorité de leurs vêtements.

Dans le même temps, l'islefolk est friand de musique et de chant. Il est rare qu'un foyer n'abrite pas au moins un joueur de harpe ou de flûte. Les autres instruments ont aussi leurs partisans et les fêtes villageoises sont d'autant plus animées et bruyantes que la bière coule à flots. Les chants sont volontiers mélancoliques, mais il existe un beau répertoire de ballades pirates, de chansons paillardes de marins et de chants paysans destinés à fouetter le sang et réveiller l'âme. S'ils sont d'ordinaire travailleurs, les habitants de l'archipel n'affectionnent rien tant qu'une soirée entre amis, à pousser la chansonnette autour d'une bonne bière. Un étranger peut considérer qu'il est accepté par la communauté à partir du moment où on le convie à une telle occasion et qu'il en ressort les oreilles bourdonnantes et la tête engourdie.

Linteaux de portes, piliers, portiques et poutres maîtresses abondent en frises et motifs évoquant les croyances des insulaires. Le motif le plus récurrent est le triskèle, représentation des trois dieux de l'archipel, orné de quartz. Les motifs floraux et marins sont également très présents. Les maisons les plus aisées sont faites de briques et coiffées de toits d'ardoise ou de tuiles, mais la grande majorité des insulaires préfèrent la pierre de taille, ou de solides planches en bois, pour leurs demeures aux toits de chaume de roseau.

Après la forge, la construction de navires est l'artisanat le plus prisé dans l'archipel. Les insulaires préfèrent les

coques de taille modeste et capables de se faufiler entre les hautes lames du large. Leurs bateaux de pêche sont robustes et fiables, au point que les riches seigneurs côtiers du continent recrutent parfois des charpentiers d'Aon pour leur fournir des embarcations dignes de ce nom à l'usage de leurs propres pêcheurs. Les vaisseaux pirates d'Aon ne sont guère imposants et un équipage typique compte rarement plus d'une quinzaine de membres. Ces vaisseaux sont cependant des prédateurs rapides qui attaquent en groupe et leurs capitaines savent jouer des vents comme personne. Seuls les marins les plus expérimentés de Valdheim peuvent en remontrer à ceux de Vell.

Les îles de l'acier

Aon est le seul lieu des Terres Sauvages où l'on trouve l'Anaon, un minerai noir et brillant, qui jonche les plages des Trois Sœurs, et plus particulièrement de Banir. De l'Anaon, les Hommes d'Acier tirent deux alliages très réputés : l'acier sombre d'Aon est la principale source de richesse de l'archipel, et les forgerons du continent s'efforcent depuis toujours d'apprendre les techniques des forgerons insulaires. Ceux qui savent forger l'acier sombre peuvent en tirer armes et armures d'excellente qualité. Bien plus difficile à obtenir, l'Acier Véritable est gris foncé et semble veiné de rouille. Un examen attentif montre que ces marques sont légèrement brillantes, comme si elles étaient faites d'un vernis évoquant le sang. Aucun métal ne peut tenir la comparaison avec l'Acier Véritable que les forgerons de Banir n'utilisent que pour fabriquer des épées. Ces lames sans égales sont convoitées par les Earls et bon nombre de leurs sujets, mais plus encore par les rois et les seigneurs du continent. Si l'on en croit les Baniriens, il est rare que plus d'un étranger par génération se voie offrir une lame d'Acier Véritable, et les maîtres-forgerons de Banir connaissent les noms de chacun de ces élus.

DE L'IMPORTANCE DES TATOUAGES

Beaucoup d'insulaires aiment porter des marques tatouées à l'encre noire, lesquelles finissent presque toujours par tourner au bleu ou au vert. Si la majorité des motifs ont un rôle décoratif ou symbolique, certains sont liés à des statuts particuliers. Seuls les druides, les Stahman et les forgerons ont le droit d'arborer des tatouages sur le visage et leurs motifs sont toujours codifiés pour indiquer leur vocation.

BASSE ET HAUTE JUSTICE

La société des Trois Sœurs ne compte que deux grands groupes : les hommes libres et les nobles (les Earls et la famille royale). Si une certaine politesse est de mise en présence d'un noble, les démonstrations de soumission ou de flagornerie sont rares, de même que les règles de l'étiquette sont simples. Il suffit de ne jamais oublier de dire « m'lord », ou « m'lady » à un noble pour s'exprimer correctement. Traditionnellement, les villages élisent un conseil d'anciens, qui arbitre les litiges et prononce également les peines en cas de crimes. Cependant, au fil du temps, les Earls ont petit à petit pris le pas sur cette façon de faire. De plus en plus fréquemment, l'Earl siège une demi-journée par semaine et rend la justice à ses sujets. Les gens concernés s'expriment d'eux-mêmes, sauf si leur état de santé ne le leur permet pas. La justice rendue par un conseil d'anciens ou un Earl est souveraine et ne peut être contestée. La mort condamne tous les crimes de sang, ainsi que le pillage, l'incendie et le vol d'Acier Véritable. L'exil, après une peine de travaux forcés qui peut durer jusqu'à trois ans, sanctionne la plupart des autres crimes, mais il y a des disparités considérables d'une région à l'autre et dans certaines communautés, on préférera par exemple trancher la main d'un voleur.

Depuis une cinquantaine d'années, la couronne se réserve également certaines affaires et mandate des officiers royaux, dépositaires du pouvoir judiciaire, les Juges de Pierre. Ces magistrats itinérants interviennent pour régler les conflits de voisinage les plus sérieux et les crimes de sang concernant les Earls ou leur famille. Les Juges de Pierre sont également chargés de s'assurer qu'aucun des sujets du roi ne complote contre Aon, en vendant des secrets stratégiques à des étrangers, par exemple. Les dégradations commises contre les anciens sites sacrés entrent aussi dans le domaine de compétence de ces juges itinérants, mais dans la pratique, le problème a généralement été réglé par les locaux bien avant qu'ils en prennent connaissance. Enfin, ils s'assurent aussi que personne n'entrave la mission des collecteurs d'impôts et que ces derniers n'abusent pas de leur charge.

Le code des pirates

D'une façon générale, les pirates de Vell prennent leurs engagements très au sérieux, essentiellement pour des raisons pragmatiques. Une certaine solidarité est de mise entre pirates. On porte donc secours aux confrères en détresse, charge aux sauveteurs de négocier après coup une compensation. De même, les règles du partage de butin sont énoncées par le capitaine et approuvées par un vote à main levée avant que le navire ne quitte le port. Une fois en mer, la question ne doit pas revenir sur le tapis.

Les pirates acceptent de faire des prisonniers, généralement relâchés à bord d'une chaloupe par la suite. Maltraiter les captifs ou les vendre n'est guère prisé de la plupart des pirates, mais certains équipages ont une réputation plus ambiguë. Il existe aussi une poignée de pirates qui s'en prennent aux bateaux de leurs compatriotes, mais si cela s'apprend, la confrérie de Vell et les autres groupes, sans parler de la flotte royale, leur tomberont rapidement dessus et ne feront pas de quartier. Ces renégats ont donc tendance à éliminer tous les témoins, afin de préserver leur anonymat le plus longtemps possible.

Une vieille tradition pirate veut qu'on laisse filer une proie potentielle lorsqu'elle est à proximité d'un port (entre autres pour éviter qu'elle ne reçoive des renforts). Selon la coutume, lorsqu'on peut voir l'étendard de l'Earl qui contrôle le port depuis le navire pirate, c'est qu'on est arrivé dans la zone où on laisse filer la proie. Cependant, le temps est souvent pluvieux ou brumeux et nombre de pirates en profitent donc pour attaquer bien plus près de la côte qu'ils ne sont censés le faire.

LA MONNAIE DE FER

Il y a peu de mines d'or ou d'argent dans les Trois Sœurs qui n'offrent que quelques gisements de cuivre importants. De même, les profondeurs de l'archipel ne recèlent guère de pierres précieuses, à l'exception de géodes de quartz, utilisées à des fins essentiellement décoratives. À l'inverse, le fer est très présent et la couronne frappe sa monnaie dans ce métal. Le *groat* de fer est une lourde pièce, dont la valeur dans les îles est à peu près équivalente à celle d'un sabiirhi d'argent. En dehors de l'archipel, le groat ne vaut que cinq ou six sabiirhu de cuivre. Lorsqu'ils ont besoin de payer des sommes importantes aux continentaux, les marchands d'Aon règlent avec de petits lingots d'acier sombre. Ces barres de métal appelées *gaelt* sont généralement acceptées contre une dizaine de pièces de bon or.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

L'ANAON, LIEN ENTRE VIVANTS ET MORTS

La légende veut que le minerai noir brillant soit un cadeau de Morad à ses enfants : les restes cristallisés des âmes défuntes, ramenées jusqu'au rivage pour être collectées par leurs descendants. L'acier sombre tiré de l'Anaon n'est pas le véritable produit recherché par les Stahman, mais l'inévitable fruit de leurs échecs, tant le minerai noir s'avère difficile à travailler. L'Acier Véritable, en revanche, est sacré, car dans ses marques rougeâtres vivent les souvenirs des défunts. Certains pourraient même lire dans ces motifs l'histoire ou les messages des ancêtres. Les lames forgées d'Acier Véritable sont toujours ornées d'un Triskèle, le symbole célébrant la Trinité divine, et leurs propriétaires sont considérés comme des personnes saintes. En effet, ils portent à leur taille l'âme d'un défunt, ou de plusieurs. Celui qui trouve ou se voit offrir une telle lame sait qu'en la prenant, il prend aussi en charge le fardeau du passé : les ancêtres le voient, les ancêtres le jugent et les ancêtres auront certainement un jour une tâche difficile à lui confier.

Des lames exceptionnelles, mais maudites ?
Les épées en Acier Véritable ne subissent pas de Détérioration (si vous utilisez cette règle optionnelle) et infligent 1 dommage supplémentaire (2 dommages supplémentaires contre les créatures liées à l'Essence de la Mort). Elles ne peuvent pas devenir des Éclats, car leur nature les en empêche.
Seul le propriétaire légitime d'une telle lame peut l'utiliser, quiconque la porte sans y être « autorisé » subit un malus de -1D sur tous ses jets, perpétuellement harcelé par des voix et des visions qui semblent provenir de l'au-delà et peuvent, à terme, le plonger dans la folie.

L'éternelle Trinité

Les mythes des islefolk disent qu'ils sont issus de la mer et furent amenés sur leurs îles par la volonté des trois dieux primordiaux de la Trinité : Morad la Mer, Avelaï le Vent et Enes la Terre. Ces trois divinités sont perçues comme la conscience et la personnification de l'Eau, de l'Air et de la Terre. Elles embrassent la totalité du monde, pour les insulaires, et il suffit de marcher sur le sol, d'inspirer de l'air ou de boire de l'eau pour renouer avec l'essence même des dieux. En un sens, il n'y a pas de réelle distinction entre les dieux et le monde, pas plus qu'entre les dieux et les hommes. Pour le peuple d'Aon, la mer est source de vie, tandis que le royaume des morts s'étend dans ses profondeurs infinies. Les vents insufflent volonté et inspiration aux hommes tout en les maintenant à leur juste place par leur force irrésistible. Enfin, la terre nourrit et protège ; elle permet au corps d'exister et forme un sanctuaire transitoire où l'âme se rend en naissant de la mer originelle et qu'elle quitte pour retourner aux vagues en mourant. Ainsi, on ne trouve pas de tombeaux en Aon, car tous les morts sont rendus à la mer. Il n'y a guère que dans les endroits les plus isolés et éloignés du littoral que les gens sont obligés de procéder autrement : les défunts sont incinérés et leurs cendres confiées à Avelaï qui les emportera vers l'océan. Les rares insulaires qui peuvent imaginer l'étendue du continent peinent à l'accepter. Comment des hommes peuvent-ils vivre à des milliers de kilomètres de la mer, que deviennent-ils après leur mort ?

Pour le peuple des îles, la Trinité existe toujours, puisque le vent continue à souffler sa colère, la mer s'affaire à son éternel ressac et la terre poursuit son œuvre patiente comme à l'accoutumée. Rien n'a véritablement changé depuis la Nuit du Soleil Noir. Il est vrai cependant que les dieux sont désormais silencieux et nul ne sait quand ils daigneront prendre à nouveau la parole. Le Soleil Noir est apparu pour annoncer leur silence, un autre signe viendra en temps utile annoncer leur retour.

Les sites traditionnels sacrés sont de deux ordres. Disséminés dans l'archipel, on trouve des cercles de pierres dressées, élevés autour d'un étang naturel ou artificiel de manière à être exposés aux vents. La présence d'Avelaï souffle entre les pierres dressées et ride la surface de l'eau, dévoilant parfois à travers ses murmures et les remous créés par le vent les présages transmis par Morad et Enes. Les druides de l'archipel entretiennent ces sites et procèdent aux cérémonies. Les principales se déroulent lors des solstices et des équinoxes. Il est fréquent de sacrifier un animal en ces occasions, mais il arrive aussi qu'un condamné à mort soit offert aux dieux. Dans tous les cas, la victime du sacrifice est immergée dans l'étang jusqu'à la noyade. L'archipel compte aussi un certain nombre de grottes sacrées où les druides aiment à établir leur demeure. On les reconnaît facilement à quelques stèles caractéristiques qui annoncent leur présence et surtout aux innombrables peintures rupestres et gravures qui ornent leurs parois. Les druides vivent à l'écart, mais font cependant pleinement partie de la société rurale. Ils prennent mari ou femme au sein des villages alentour et si la plupart transmettent leur charge à l'un de leurs enfants, ils peuvent librement prendre des apprentis.

Les ateliers des Stahman sont aussi des lieux sacrés et ces alchimistes sont également considérés comme des druides. Leur rôle cérémoniel est cependant cantonné à leur lieu de travail où personne ne peut entrer sans leur permission. Les forgerons sont à peine moins respectés, bien qu'on ne les considère pas comme des prêtres à part entière, mais plutôt comme des assistants. Le druide interprète la volonté des dieux, l'Homme d'Acier éveille les âmes défuntes et le forgeron les rend au monde des hommes. Depuis la Nuit du Soleil Noir, le silence des dieux a lentement clairsemé les rangs des druides, alors qu'à de rares exceptions près, les Hommes d'Acier ne prennent toujours que des apprentis issus de leur sang. À l'heure actuelle, si les ateliers des

Stahman restent majoritairement en activité, plus de la moitié des grottes sacrées et des cercles de pierres levées sont à l'abandon.

Confronté aux pouvoirs d'un Élu, un insulaire tentera dans un premier temps de relier ce qu'il voit à ses propres croyances. S'il peut interpréter ce qu'on lui raconte d'une façon compatible avec la Trinité, il aura tendance à laisser dire, même si l'Élu est visiblement dérangé et comprend tout de travers. Après tout, il a certainement été choisi par les dieux pour une bonne raison. L'Élu sera donc considéré comme un druide et respecté en conséquence tant qu'il ne commettra aucun sacrilège.

À l'inverse, si l'Élu se montre méprisant envers les croyances des insulaires ou nie l'existence de la Trinité, les réactions se feront rapidement hostiles. Les gens d'Aon n'ont pas l'habitude qu'on dénigre leur religion et ils prennent très mal toute agressivité ou insulte à leur endroit. Une agression, si ce n'est une lapidation en bonne et due forme, est à envisager.

Les rares marins d'Aon qui ont entendu parler du Culte du Soleil Noir sont assez perplexes, car ils savent peu de choses sur les nations et les dieux au-delà des côtes du continent. Ils ont tendance à considérer que les croyances des autres peuples sont erronées et que leurs dieux sont en fait des avatars mineurs de la Trinité, voire qu'ils n'existent pas. Dans le même temps, ils partent aussi du principe que si les dieux veulent s'adresser aux étrangers, ils sont assez grands pour le faire seuls. Ainsi donc, les insulaires considèrent que la multiplicité des croyances des continentaux n'a pas vraiment d'importance : soit les dieux en sont satisfaits pour d'énigmatiques raisons qui n'appartiennent qu'à eux, soit ils finiront par faire comprendre leur déplaisir. Le prosélytisme est étranger au caractère de l'islefolk. Ainsi, lorsqu'ils en apprendront davantage sur la foi venue de l'Empire de Lux, il y a fort à parier que les gens d'Aon la rejetteront en bloc. Cette histoire de dieu unique et invisible sera jugée comme non seulement prétentieuse, mais aussi complètement absurde. De même, les habitants des Trois Sœurs prendront certainement les armes dès qu'ils comprendront que dans l'esprit des adeptes du Soleil Noir, il n'y a pas de place pour d'autres croyances que la leur.

Un isolement prudent

L'Islefolk est très attaché à sa tranquillité et à ses traditions. Les troubles d'importance sont très rares dans l'archipel et les gens d'Aon ont du mal à imaginer ce qu'une véritable guerre peut être. Cependant, en dépit de leur isolement, on aurait tort de les prendre pour un peuple naïf. Depuis des siècles, les souverains de Kaer Gaen ont la charge de protéger les Trois Sœurs de tous les dangers. Ainsi, si chaque Earl dispose d'un petit contingent de soldats (principalement pour lutter contre le brigandage, repousser quelques créatures dangereuses qui vivent encore dans les gouffres et forêts les plus reculés ou affronter les occasionnels raids des drakkars valdhs), le royaume des îles entretient grâce aux impôts une flotte obéissant directement à la couronne. La flotte royale est également chargée de garder un œil sur les pirates de Vell. Ne serait-ce que pour s'assurer que leurs capitaines ne s'en prennent qu'aux navires étrangers. Et n'oublient pas à l'occasion de reverser discrètement une partie de leur butin au trésor royal. L'archipel n'entretient pas d'armée terrestre, si un envahisseur déterminé parvenait à prendre pied (après avoir subi des pertes majeures contre la flotte royale), il se heurterait vraisemblablement à des groupes de guérilla, formés de paysans, de chasseurs et de soldats au service des Earls.

Lorsqu'ils doivent combattre, les insulaires préfèrent utiliser des gourdins, haches et épieux solides, armes qui leur servent aussi bien d'outils que de moyens de défense pour affronter les bêtes sauvages. Les épées sont prisées par les nobles et les soldats de métier. Frondes, arcs et javelots sont couramment utilisés et la plupart des frondeurs ou des archers des Trois Sœurs sont redoutables. Ils s'entraînent régulièrement sur les mouettes et les corbeaux, afin de les maintenir à l'écart. Les armures sont généralement de cuir clouté, car l'entretien d'une cotte de mailles n'est pas une sinécure avec le climat des îles. Les Earls et les guerriers fortunés peuvent parfois s'offrir une armure de plaques, mais les insulaires n'apprécient pas trop ce genre de protection. En mer, les pirates sont généralement dépourvus d'armure et s'efforcent d'affaiblir leurs ennemis par des nuées de flèches avant l'abordage. À terre et plus encore en mer, on s'efforce de garder à l'écart plusieurs archers, dont le rôle est de tuer les chefs adverses ou les combattants trop dangereux.

PATRONYMES D'AON

Prénoms féminins : Abigail, Adamaris, Catriona, Dan, Deirdre, Donella, Elspet, Eona, Finella, Griselda, Hazel, Isobel, Lilias, Mardelle, Marlow, Minta, Nora, Paige, Qiana, Rowena, Taya.

Prénoms masculins : Aethelred, Aidan, Alan, Angus, Artus, Brian, Bruce, Craig, Ewen, Finlay, Ian, Ivor, Manley, Marlow, Moore, Ogden, Paige, Radcliff, Sean, Taryn.

Noms de famille : les habitants des Trois Sœurs ont un attachement certain pour leurs ancêtres et aussi loin qu'on s'en souvienne, l'usage des noms de famille a toujours été répandu dans les îles. La plupart de ces noms évoquent la profession, l'origine ou un attribut particulier. En voici quelques exemples : Ackerman, Arkwright, Ash, Attaway, Baker, Barnes, Blackwood, Brook, Carpenter, Cook, Draper, Fisher, Fletcher, Forrest, Granger, Hawking, Hightower, Keen, Lockwood, Sailor, Seaver, Shepard, Smith.

AVHORAE

L'EMPIRE DU PONANT

mel.tiglijll (Order #31880640)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

AVHORAE
L'EMPIRE DU PONANT

Avhorae (prononcé « Avhoré ») a toujours été une nation paradoxale : riche et fruste, civilisée et violente, moderne et superstitieuse. Ses villes de belle taille sont prospères et abritent nombre de centres d'érudition et de marchés importants, alors que ses paysans illettrés vivent pauvrement, en bordure de forêts impénétrables, sous la menace de bêtes sauvages, de bandits et de choses plus inquiétantes encore.

Au fil des siècles, les voisins d'Avhorae furent tour à tour ses partenaires, ses ennemis, ses proies et à nouveau ses partenaires. Qu'ils soient de simples serfs ou des nobles en vue à la cour, les Avhoraeens (prononcé « Avhoréens ») ont toujours considéré les autres peuples avec une certaine condescendance.

Depuis neuf ans, l'impératrice Sevire occupe le trône d'Avhorae qu'elle a pris de force à l'époux qui la martyrisait. À la suite de ce coup d'État sanglant, le pays a subi de considérables bouleversements. Les voisins d'Avhorae craignent désormais les ambitions de « l'impératrice rouge », alors que l'économie du pays se montre de plus en plus florissante et que ses soldats s'aventurent déjà à travers les vastes étendues de la Frontière. Loin dans l'est, l'Empire du Soleil Noir sait qu'il lui faut briser rapidement cette nation qui risque fort de devenir son principal adversaire et de remettre en cause jusqu'à sa pérennité.

Le pays sylvestre

Ce surnom évoque très bien la géographie d'Avhorae dont le territoire est principalement constitué de forêts particulièrement denses. La majeure partie de ces étendues boisées forme la Vieille Forêt qui résiste envers et contre tout aux efforts des bûcherons et des paysans s'efforçant de grignoter ses limites. La plupart des routes sont pavées et soigneusement entretenues, bien que la végétation essaie perpétuellement de les recouvrir.

Les prés et plaines d'Avhorae sont dans leur quasi-totalité occupés par les champs qu'entretiennent les serfs et les paysans libres. La terre s'avère très fertile et s'il est nécessaire de veiller à ce que la forêt ne reprenne pas ses droits, les champs avhoraeens contribuent largement à la prospérité de l'empire.

On évite de s'aventurer trop profondément dans les sous-bois peuplés de corbeaux innombrables et de meutes de loups. Bûcherons, charbonniers et bandits colportent les plus sinistres légendes sur ce qui peut se tapir dans les profondeurs sylvestres couramment nimbées de brumes humides. Sa lisière est parfois le théâtre d'étranges événements ; il arrive qu'une caravane disparaisse ou qu'un hameau soit abandonné précipitamment. Loin de leurs seigneurs, ceux qui vivent au contact de la forêt ne peuvent compter que sur eux-mêmes ou sur l'aide des chevaliers errants qui parcourent les routes.

Le contraste avec les cités aux rues pavées, aux maisons de pierres abritées derrière de hautes murailles en est d'autant plus marquant. Mais les grandes villes avhoraeennes ne manquent pas non plus de périls ; l'or a toujours attiré les opportunistes et les criminels de tout bois. Derrière les façades de pierres grises, à l'ombre des fontaines de la capitale, Altaron-la-Fière, complots et assassinats sont presque monnaie courante.

Un empire se lève

L'histoire d'Avhorae fut marquée par de nombreux antagonismes déclarés ou secrets entre les principales lignées nobles. Plus d'une dynastie montée sur le trône fut abattue avant de renaître de ses cendres quelques générations plus tard. Et pendant longtemps, les querelles intestines empêchèrent Avhorae de s'étendre comme ses dirigeants l'auraient souhaité. Il y a vingt ans, le duc Vadrik Vandelm se proclama roi au fil de l'épée et grâce à quelques alliances judicieusement conclues, notamment avec son principal rival, le duc Arion de Miren. Le prix de cette alliance fut la main de la fille cadette d'Arion, Sevire. Avec l'aide des Miren,

Vadrik parvint à rassembler les huit lames légendaires de la Phalange d'Argent. Il s'octroya la plus puissante d'entre elles, Jugement, et confia les sept autres à ses plus loyaux guerriers. Les porteurs de ces armes légendaires, devenus plus redoutables encore, l'aidèrent ainsi à asseoir son pouvoir.

Mariée de force à un tyran alors qu'elle n'avait que douze ans, Sevire devint le souffre-douleur de son époux. Lorsqu'il n'essayait pas de l'engrosser ou ne la forçait pas à participer à quelque manifestation publique, Vadrik enfermait sa femme dans un lugubre donjon du palais royal. Là, Sevire impuissante n'avait pour compagnie que les corbeaux qui nichaient dans les combles de la tour venteuse.

Quatre ans à peine après son mariage, Sevire fut publiquement mutilée par son mari. Alors qu'il lui avait demandé de danser pour honorer ses vassaux à la suite d'une série de victoires contre les armées coalisées de plusieurs des Royaumes divisés, la jeune épouse brava son seigneur et refusa d'obéir. Vadrik ivre de colère lui creva l'œil droit de sa dague, ordonnant qu'elle ne couvrît jamais l'orbite vide et laissât visible de tous la marque de sa honte. Profitant de l'occasion pour se débarrasser d'un allié encombrant, le roi éradiqua la maison Miren. L'œil valide de Sévire, pourtant, ne versa pas une larme sur ceux qui l'avaient vendue au tyran.

Six ans plus tard, après s'être mystérieusement évadée de sa prison, la jeune femme accomplit sa terrible vengeance : elle profita d'un repas officiel lors duquel les principaux nobles d'Avhorae étaient présents et saisit la dague de son époux, celle-là même qui l'avait privée de son œil, pour le poignarder en plein cœur. Puis, s'emparant de Jugement, elle se déclara impératrice et prit le contrôle de la garde rapprochée de Vadrik. Ensemble, ils massacrèrent tous les nobles présents. La garde impériale parcourut les rues d'Altaron et, sous la conduite de l'impératrice borgne, extermina tous les nobles qu'elle put trouver. On ne nommerait plus cette nuit autrement que la « nuit Rouge ». À l'aube, la capitale en émoi se pressa en foule devant le palais, sous un ciel lourd de menaces. Alors que la pluie commençait à tomber, Sevire apparut au sommet des murailles et brandit Jugement. À cet instant précis, l'épée frémit entre ses doigts et l'œil clos qui ornait sa garde s'ouvrit pour contempler une foule tétanisée. Alors la pluie devint sang. Et le sang coula sur les pavés de la capitale, préfigurant le nouveau massacre à venir. Dans les mois qui suivirent, la jeune impératrice décima la noblesse avhoraeenne, démantela la nation qui l'avait vue naître et la remodela en un outil de pouvoir qui n'obéissait qu'à elle seule.

Fiers, prudents et ambitieux

Les Avhoraeens sont des gens qui s'attendent toujours au pire, mais se croient généralement capables de surmonter les épreuves. Nation riche, au carrefour d'importantes routes commerciales, l'empire de l'ouest abrite un peuple métissé, au sein duquel on peut trouver de nombreuses traces de sang étranger. Si les carnations pâles et les cheveux clairs venus du nord semblent répandus, les épidermes plus foncés propres aux nations du sud sont également présents et les traits avhoraeens affichent une grande diversité.

Près du tiers de la population de l'empire avhoraeen réside dans ses impressionnantes cités et la petite bourgeoisie prolifère depuis environ un siècle. Les citadins sont cosmopolites, assez grégaires, fiers et très souvent condescendants. Les ruraux sont moins diserts et ne cachent pas leur méfiance envers les étrangers. Surtout s'ils sortent des bois à la nuit tombée ou que leurs origines ne sont pas évidentes. Les Avhoraeens aiment porter braies et tuniques sobres, mais nobles et bourgeois arborent volontiers des bijoux. Le velours et la soie sont recherchés par ceux qui peuvent se les offrir et le brocart en fil d'argent ou d'or est très couru des plus riches. Les robes de certaines dames de noble naissance valent le prix d'une armure de chevalier complète. Pendant ce temps, les serfs et une bonne partie des hommes libres les plus humbles s'habillent, faute de mieux, de vêtements rapiécés et se chaussent de sabots grossiers.

À moins d'être né serf, une condition définitive, tout Avhoraeen qui se respecte cherche à s'élever socialement. Pour ce faire, il sait se montrer travailleur et digne de confiance, mais également prompt à défendre son mérite et à critiquer ceux des autres. Fort heureusement pour les voisins d'Avhorae, les nombreuses rivalités qui animent la noblesse ont toujours fait obstacle à une véritable unité nationale. L'empire est ainsi resté un rêve glorieux, une vantardise sans réelle portée, du moins jusqu'à ces dernières années.

LA PHALANGE D'ARGENT

Les huit épées bâtardes qui forment la Phalange d'Argent sont forgées dans un métal aussi pâle qu'inconnu ; sa résistance est largement supérieure à celle des meilleurs aciers. Depuis la plus lointaine antiquité, ces armes apparaissent dans de nombreux contes. Leurs origines et leurs attributs font l'objet de bien des histoires contradictoires. Elles ont été portées par nombre de héros, de stratèges et de rois, mais il fallut attendre Vadrik pour qu'elles soient toutes rassemblées. Jugement est la lame originelle ; les sept autres lui sont complètement inféodées. Celui qui contrôle Jugement a tout pouvoir sur le reste de la Phalange. Ces armes sont les fragments d'un dieu oublié et elles ont été l'objet de bien des manigances ces dernières décennies. Les sept lames répondant à Jugement ont pour nom Sanguinaire, Loyale, Impétueuse, Fervente, Inébranlable, Téméraire et Impitoyable.

Carrefour culturel et économique

Avhorae n'est pas encore auréolée du prestige antique de la puissante Babel, mais sur le plan purement économique, elle l'a surpassée depuis bien longtemps. La monnaie avhoraeenne est appelée Souverain, et reprend les mêmes divisions que celle de Babel. Les pièces sont gravées d'une représentation de Veldensil, l'arbre divin des anciens mythes.

La terre produit suffisamment pour exporter et, malgré les dangers, le bois est aussi une richesse de première importance. Les forêts de l'empire sont riches en essences diverses, tant pour la menuiserie que pour la charpenterie ou les chantiers navals. Les artisans ne sont pas en reste et le brocart, le velours et le cuir avhoraeens jouissent d'une belle renommée. Les armes et armures sont également de qualité, bien que les forgerons d'Avhorae lorgnent avec envie leurs confrères du Valdheim et surtout d'Aon.

À l'instar d'Altaron la capitale, les principales villes sont dotées de quartiers dédiés à certaines activités : quartier des tisserands, des menuisiers, des drapiers, des bouchers, etc. De même, les étrangers sont regroupés dans des rues ou des enclaves selon leurs origines géographiques, même si les grands marchés en plein air accueillent des étals de toutes sortes. Dans les rues d'Altaron, on peut entendre parler un grand nombre de langues étrangères, au sein desquelles les accents des Royaumes divisés et du Valdheim prédominent nettement.

Les spectacles de rue et les danses populaires sont très prisés. Les gens plus aisés font venir des musiciens pour leurs fêtes et nombre d'entre eux apprennent à peindre, sculpter ou jouer de la musique auprès d'un précepteur. Les tableaux, notamment ceux qui dépeignent de grandes batailles ou des portraits flatteurs de leur commanditaire, sont particulièrement appréciés. Depuis une vingtaine d'années, les salons nobles accueillent des poètes, aussi bien professionnels qu'amateurs, et la correspondance des classes aisées abonde en petits poèmes et rimes improvisées.

Du chaos naît l'ordre

L'empire avhoraeen a rarement été à la hauteur de son nom, car peu de rois sont parvenus à fédérer les grandes familles. Au fil des siècles, les ambitions avhoraeennes permirent des gains territoriaux significatifs, mais la haute noblesse ne parvint jamais à présenter un front uni et aucune dynastie impériale ne dura plus de deux ou trois générations. À la longue, chaque noble en vint à mener ses domaines comme une nation réduite. Le Conseil impérial qui réunissait les ducs autour du roi était un panier de crabes et les barons savaient qu'ils n'avaient rien à attendre d'eux ni même du trône.

Sevire la Rouge a dissous le Conseil, après en avoir éliminé tous les membres, ainsi que la majeure partie de leurs parents, au cours de ses premiers mois de règne. Les survivants des familles ducales eurent le choix entre s'exiler ou accepter d'être rétrogradés au rang de baron et verser la majeure partie de leur trésor à la couronne. Des rangs de la petite noblesse, Sevire a tiré une poignée de ministres et d'experts destinés à la conseiller. Durant les neuf années de règne de l'impératrice borgne, les vastes domaines ducaux ont été démantelés et leurs restes distribués à ceux qui firent la preuve de leur loyauté.

La totalité du territoire de l'empire a été divisée en sept grands districts, placés sous l'autorité des porteurs de la Phalange d'Argent. Ces sept hommes qui formaient la garde impériale de Vadrik sont désormais appelés les Corbeaux funestes. Des armures ont été spécialement forgées pour eux, faites d'argent et d'acier sombre de Banir. Outre ses ministres, l'impératrice peut donc compter sur ces sept gouverneurs, dont le rôle est d'assurer l'unité nationale et de faire d'Avhorae une nation tournée vers l'avenir. Les Corbeaux ne sont guère communicatifs et semblent partager un caractère commun, taiseux, réservé et intimidant. Certains murmurent qu'ils sont complètement sous la coupe de leurs épées respectives, qu'en réalité, c'est Sevire qui parle par leur bouche et qu'ils ne sont plus que des enveloppes vides.

Parallèlement à l'essor de la petite noblesse, on assiste aussi à un développement des guildes d'artisans et d'une classe bourgeoise. Les richesses et les terres ducales redistribuées ont permis à un nombre important d'ambitieux de réussir une véritable ascension sociale, même si nombre de bourgeois aisés déplorent de ne pouvoir devenir nobles. Cependant, ils ont entrepris de marier leurs filles aux héritiers désargentés des ducs déchus.

Réformes et fermeté

Des cours de justice domaniale ont été créées, de manière à encadrer l'application des lois trop longtemps laissées à la libre interprétation des nobles. Les crimes sont durement punis et la peine de mort par pendaison répandue. Cependant, les cours de justice sont désormais gérées à la fois par les barons et par des magistrats représentant le trône impérial. Ces derniers ne rendent compte qu'aux Corbeaux funestes, et donc à l'impératrice. Le favoritisme et les passe-droits traditionnellement communs dans la justice avhoraeenne ne sont plus de mise. Ainsi, Sevire la Rouge peut compter sur le soutien du peuple qui apprécie la majeure partie des changements qu'elle a provoqué. Malgré sa prise de pouvoir sanglante et ses décisions radicales, l'impératrice suscite une forte admiration au sein de la population. Les Avhoraeens ne manquent pas de fierté ni d'ambition, et la persévérance, le courage et la fermeté de leur souveraine ne sauraient les laisser indifférents. Si les hommes et femmes libres de l'empire, ainsi que la majorité des barons, peuvent espérer de réelles opportunités, il n'en va pas de même pour les serfs. Cette classe paysanne liée aux domaines nobles vit rapidement ses espoirs dans le nouveau régime déçus. Les masses laborieuses sont pourtant essentielles à la prospérité des nombreuses fermes d'Avhorae. Par rancœur, certains serfs ont pris le maquis et sont devenus brigands. Plus que de simples criminels, la plupart de ces hommes sont désespérés et haïssent désormais tout ce qui peut incarner l'autorité.

Bookmark (Order #1880644)

LES VOISINS DES ARBRES

La forêt a toujours pesé sur la conscience collective des natifs d'Avhorae, au point qu'elle demeure au cœur de leur vie spirituelle. Dans les mythes anciens, on parle d'un immense arbre qui surplombait de ses branches la Vieille Forêt, quelque part dans le sud de l'empire. Veldensil, le Pilier Sacré, accueillait les druides et druidesses qui vivaient dans ses branches et lui rendaient un culte. À travers Avhorae, les prêtres de Veldensil assistaient aux naissances, bénissaient les mariages ainsi que les semailles et le bétail. Ils aidaient aussi les familles endeuillées à inhumer leurs défunts, plantant une jeune pousse d'arbre en hommage au disparu rendu à la terre nourricière.

Mais des querelles amenèrent le conflit entre les serviteurs de Veldensil et les druidesses furent chassées de sa présence divine, forcées à devenir ermites, sorcières ou rebouteuses. Les contes affirment que le Pilier Sacré se mit alors à dépérir et que ses druides plongèrent dans la folie. Finalement, ils infligèrent de sinistres sortilèges à l'arbre-dieu agonisant et le tuèrent en provoquant la naissance de sept fruits terribles, les Sacrilèges. Lorsqu'ils vinrent au monde, les Sacrilèges massacrèrent les derniers druides, puis se répandirent à travers l'empire, alors que la Nuit du Soleil Noir s'étendait sur les Terres Sauvages.

Les Sacrilèges se sont accrochés au peuple de l'empire comme des sangsues maléfiques, nourrissant les rêves de conquête, la jalousie, la haine et les désirs les plus impies cachés dans l'âme humaine. Voilà pourquoi les forestiers et les paysans se méfient des étrangers sortis des bois au crépuscule ou que les citadins ont un mouvement de recul perceptible quand on leur fait une offre qui semble trop belle pour être vraie. Les Sacrilèges ont été traqués à de nombreuses reprises, et souvent défaits, mais dans son cœur, chaque Avhoraeen redoute d'attirer sur lui l'attention d'un de ces êtres maudits.

Depuis la mort de Veldensil, les Avhoraeens sont devenus un peuple renfermé, en quête de spiritualité. On continue à pratiquer les anciens rites, mais il n'y a plus de prêtres pour les sanctifier, puisqu'il n'y a plus de dieu à vénérer. Cependant, la vie continue, les arbres sont toujours là et les hommes nourrissent l'espoir que, malgré tout, les choses n'ont pas tant changé que cela, même si leur cœur reste vide.

Certaines femmes prétendent avoir hérité des pouvoirs des anciennes druidesses, mais si quelques communautés rurales leur vouent un respect méfiant, on les considère comme des sorcières et non comme les porte-parole de l'arbre divin. Les sorcières avhoraeennes sont peu nombreuses et leurs motivations très diverses. Certaines ont commis des actes terribles, d'autres semblent plus charitables, acceptant de rendre service en échange ou non d'une compensation. Partant du principe qu'elles peuvent dissimuler des intentions sinistres, ou même servir les intérêts d'un Sacrilège, peu d'Avhoraeens cherchent à les rencontrer s'ils n'y sont pas contraints par le désespoir. En vérité, ils ont raison d'être circonspects, car certaines de ces femmes nourrissent de fortes rancœurs.

Rites funéraires

Dans les campagnes, on inhume les défunts dans des bosquets mortuaires que les bûcherons laissent en paix pendant plusieurs générations. Lorsqu'ils viennent finalement avec leurs haches, les hommes s'excusent auprès des arbres et de leurs ancêtres, car même eux doivent finir par jouer leur rôle dans le grand cycle. Un nouvel emplacement est choisi, où les défunts seront inhumés jusqu'à ce que, quelques générations plus tard, leurs descendants viennent à leur tour couper les arbres.

Les cimetières des grandes villes sont des parcs tranquilles, où l'on circule silencieusement parmi les arbres nés des morts. La coutume veut que l'on coupe un arbre lorsqu'il atteint cent ans, pour faire de la place, à moins que la famille du défunt ne paie pour renouveler cette concession. On ignore si cela est dû aux propriétés du sol ou à une influence plus mystérieuse, mais un corps inhumé selon les rites antiques disparaîtra complètement, os compris, en quelques décennies.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

UNE NOUVELLE AUBE ET UNE NOUVELLE OMBRE

Il y a un an environ, une rumeur s'est doucement propagée depuis le sud de l'empire, jusqu'à atteindre Altaron. Un groupe de chasseurs aurait découvert un arbre étrange, semblant pousser à vue d'œil, entouré par une multitude d'animaux de toutes espèces. Ces derniers se seraient unis pour effrayer les chasseurs et les forcer à partir. L'espoir du retour, ou de la renaissance, de Veldensil se répand désormais, même si personne n'est en mesure de dire de quel village venaient les chasseurs évoqués par la rumeur. Plusieurs expéditions improvisées, lancées vers les profondeurs de la Vieille Forêt dans l'espoir de localiser l'arbre merveilleux, n'ont rien trouvé. Cela n'est pas forcément une mauvaise chose, car toutes ces tentatives n'étaient pas animées des meilleures intentions.

Depuis une vingtaine d'années, les missionnaires du Soleil Noir ont commencé à infiltrer les terres de l'ouest, mais ils ne sont pas parvenus à prendre pied au sein d'Avhorae. Les conversions sont rares, et bien que l'empire n'ait pas de religion organisée, sa population semble vraiment réfractaire au message des sombres zélotes. Depuis l'ascension de Sevire, la situation est devenue encore plus tendue. Le Culte du Soleil Noir a été interdit et les Corbeaux Funestes ont organisé des purges à plusieurs reprises pour éliminer les congrégations clandestines. Les fidèles du Dieu Unique ne désarment pas et s'efforcent désormais de faire des émules parmi les survivants des familles ducales déchues, bien plus prometteuses en matière d'influence que les serfs. Comme dans les Royaumes divisés, le Culte tente d'utiliser les antagonismes sociaux et les jalousies au sein des élites pour faire avancer ses propres ambitions. Cependant, il se heurte désormais à la rumeur qui circule, évoquant la renaissance de l'arbre-dieu. Depuis Lux, l'Empereur a mandaté des agents avec la mission de confirmer l'existence de cet arbre impie et de le détruire. Dans le même temps, les principaux adeptes du Culte dans la noblesse des Royaumes divisés se préparent, car une croisade purificatrice sera certainement nécessaire dans un avenir proche.

S'ils découvrent l'existence d'Élus, les Avhoraeens seront très méfiants dans un premier temps. Ils n'ont (à de rares exceptions près) aucune envie de se compromettre avec de potentiels sectateurs du Dieu Unique. Dans le même temps, beaucoup n'osent croire que l'arbre-dieu Veldensil est bien revenu à la vie, tant cela leur semble incroyable. La nature de la divinité mise en avant par un Élu et surtout, la diplomatie et la prudence dont il fera preuve envers ses interlocuteurs seront déterminantes. Nombre d'Avhoraeens connaissent l'existence de l'antique prophétie annonçant le retour des dieux. Ils souhaitent qu'elle s'avère fondée, mais n'ont rien contre l'idée de vénérer de nouveaux dieux le cas échéant. Par-dessus tout, ils désirent conserver leurs rites ancestraux et ne pas se détourner des arbres.

La mort des impies

Lorsque Sevire frappa, elle choisit le meilleur moment : la garde impériale était présente et plusieurs des Sacrilèges se trouvaient à la cour. Le reste de l'empire l'ignore, mais dans les mois qui suivirent, la purge menée par la jeune impératrice visait autant à briser ses ennemis politiques qu'à traquer et éliminer les Sacrilèges survivants. Toutefois, les cinq druidesses originelles ne survécurent pas aux combats qui mirent fin à l'existence des entités maudites. Alors que Veldensil croit à nouveau et commence discrètement à nourrir de sa lumière les âmes des mortels, il n'y a malheureusement plus personne pour propager son culte et interpréter sa volonté. Du moins, pour l'instant…

La fin de la longue nuit

Le peuple d'Avhorae l'ignore encore, mais les Sacrilèges ne constituent plus une menace, grâce à Sevire. Pendant des siècles, les Sept régnèrent dans l'ombre sur Avhorae, se disputant, rivalisant et complotant. Le sort de l'ancien royaume passait bien après leurs nombreux antagonismes et leurs désirs égoïstes, mais ils encouragèrent les superstitions les concernant, pour semer davantage de peur et amener les humains à se méfier les uns des autres. À l'insu de leurs marionnettes, les Sacrilèges prirent souvent la place de membres des familles ducales, certains goûtèrent même un temps au pouvoir du trône. Cependant, cinq femmes, qui disaient être les dernières druidesses de Veldensil, complotèrent afin d'aider Vadrik à monter sur le trône, en rassemblant la Phalange d'Argent. Des visions leur avaient laissé croire qu'un souverain fort pourrait enfin éradiquer la menace des Sacrilèges. Découvrant trop tard que celui qu'elles avaient soutenu ne serait pas l'instrument qu'elles désiraient, elles comprirent qu'en réalité, il n'était qu'une étape. Son épouse serait la clef de la victoire contre les Sacrilèges. Les druidesses visitèrent Sevire sous la forme de corbeaux et la préparèrent pendant des années à prendre le pouvoir. Finalement, les cinq druidesses aidèrent Sevire à s'évader, l'emportant en pleine nuit à tire d'ailes.

mol ldgh|jj (Order #31880844)

LES CHEVALIERS D'AVHORAE

L'empire n'a pas d'armée de métier comparable aux légions du Soleil Noir. Les ducs se sont toujours efforcés de conserver la mainmise sur la défense de leurs domaines et les troupes de leurs barons vassaux leur étaient inféodées. Par les jeux d'alliance et de vassalité, certaines familles ducales contrôlaient des forces militaires considérables, mais aux équipements et compétences très disparates. Dans le même temps, il était nécessaire de maintenir une certaine sécurité sur les routes et aux frontières de l'empire, charges dont peu de nobles voulaient s'acquitter. C'est ainsi que naquirent les ordres chevaleresques d'Avhorae, responsables de missions précises devant le trône et le Conseil impérial.

Mené par des connétables et un grand commandeur, chaque ordre recrute parmi les cadets de la petite noblesse, ou les gens du peuple qui font la preuve de leurs capacités et sont capables de fournir leur propre monture. Seuls les serfs n'ont pas le droit de se présenter et on trouve un petit nombre de femmes chevaliers depuis des générations. Le candidat passe d'abord deux ans comme simple novice. Il monte la garde et assure les tâches les plus humbles. Il prend ensuite le grade d'écuyer et sert sous les ordres d'un chevalier pendant une période d'au moins trois ans. S'il n'est pas rejeté, il reçoit ses éperons et peut porter le blason de l'ordre lorsqu'il est adoubé chevalier.

La Frontière

Un simple coup d'œil sur une carte des Terres Sauvages montre une immense étendue sur laquelle aucune nation n'est encore parvenue à poser sa marque. La Frontière est vaste et pour l'essentiel composée de prairies, parsemées de cours d'eau et de modestes forêts. Elle ne recèle pas de ressources majeures, mais une multitude de communautés éparses, de minuscules cités-États et de nomades qui y vivent depuis toujours. Les gens de la Frontière rassemblent des groupes aux ethnies facilement reconnaissables qui côtoient des populations dont les origines sont bien plus difficiles à cerner. Cette mosaïque de cultures se défait et se recompose en permanence, au gré des épidémies, des migrations, des sécheresses ou des conflits. Depuis l'Empire du Soleil Noir, les serviteurs de l'Unique se sont répandus à travers la Frontière et un grand nombre de communautés ont été converties, ou anéanties. La rumeur en est parvenue jusqu'à Altaron. Ainsi, les territoires les plus au nord de la Frontière sont devenus le théâtre d'accrochages violents, opposant les éléments avancés des légions du Soleil Noir et leurs convertis aux populations réfractaires, soutenues par les chevaliers d'Avhorae.

LES ORDRES CHEVALERESQUES

Les ordres chevaleresques sont divisés en deux grands groupes : les ordres des marches et les ordres intérieurs. Les ordres des marches sont les plus prestigieux, car ils ont maille à partir avec des menaces récurrentes venues de l'extérieur. Ils sont répartis de la manière suivante :

La marche des Brumes, qui veille sur la frontière avec les terres maudites de Radsla, est gardée par les ordres de l'Aigle et du Sapin. Les hommes-bêtes du pays de la peur et les maraudeurs vaelkyrs sont leurs principaux ennemis.

La marche des Herbes est protégée par les ordres du Faucon, de l'Orme et du Loup. Ils surveillent les étendues herbeuses de la Frontière et affrontent d'occasionnels pillards nomades, ainsi que les légions du Soleil Noir ou les peuplades qu'elles ont converties.

La marche des Feuilles se situe dans le sud-ouest de l'empire, face aux Royaumes divisés. Les ordres du Cerf, du Chêne et du Sanglier repoussent les bandits venus de l'autre côté de la frontière, ainsi que les attaques périodiques des Royaumes divisés les plus proches.

Les ordres intérieurs sont ceux du Renard, de la Fougère et du Corbeau. Ils surveillent les principales voies de circulation, ainsi que la lisière de la Vieille Forêt. Bandits et animaux sauvages sont les menaces qu'ils affrontent le plus souvent, mais parfois, une créature sortie des profondeurs sylvestres nécessite leur intervention. La grande majorité des chevaliers errants qui parcourent l'empire sont membres des ordres intérieurs et si leurs confrères des marches ainsi que les citadins les prennent de haut, ils sont plutôt appréciés des populations rurales.

Sevire la Rouge s'appuie énormément sur les ordres chevaleresques placés sous son autorité directe. Des fantassins conscrits en nombre important renforcent désormais leurs effectifs. Les chevaliers se déplacent souvent en petits groupes ou seuls à la tête d'escouades de fantassins.

Les ordres intérieurs se financent grâce aux péages dont ils assurent la garde, ainsi que par les relais fortifiés pour accueillir les voyageurs. Les tensions avec la noblesse locale sont fréquentes, mais débouchent rarement sur la violence. Les ordres des marches sont directement financés par le trône impérial.

L'ordre du Corbeau a été remanié il y a huit ans et divisé en sept compagnies. Chacune sert sous les ordres d'un Corbeau funeste, agissant comme ses yeux dans le district qu'il gouverne. Ces justiciers itinérants sont également chargés de guetter les signes d'un éventuel retour des Sept Sacrilèges. L'impératrice borgne n'est pas totalement convaincue que ces êtres maudits ont été définitivement vaincus. Dans le doute, et pour ne pas donner de faux espoirs au peuple, le secret sur leur défaite est soigneusement gardé.

Bien qu'ils rivalisent pour obtenir gloire et respect, les ordres chevaleresques sont dévoués à la protection de l'empire dans son ensemble et les grands commandeurs se sont toujours efforcés de rester à l'écart des antagonismes entre familles nobles. Il y a dans les rangs des chevaliers un sens de la fraternité que l'on ne rencontre guère dans le reste de la société. En comparaison, les troupes seigneuriales sont bien plus nombreuses, mais seule leur loyauté envers leur suzerain est à peu près garantie. Lorsque deux familles nobles s'affrontent et mobilisent leurs troupes, personne n'est réellement surpris d'entendre parler de pillages ou de viols. Plusieurs fois par an, les chevaliers des ordres intérieurs doivent affronter des troupes seigneuriales pour empêcher ou punir les exactions. À tout prendre, un baron a tout intérêt à laisser ses hommes se faire tailler en pièces et prétendre ignorer leurs crimes. En effet, si Sevire apprenait qu'il a ordonné ou couvert leurs actes, sa famille pourrait bien rejoindre la liste des victimes de l'impératrice rouge.

PATRONYMES D'AVHORAE

Prénoms féminins : Armance, Beatrice, Cléore, Elia, Ermengarde, Estrelle, Magda, Manon, Maugene, Pirleva, Solène, Undivelle.

Prénoms masculins : Alain, Adalric, Anthime, Brian, Cyrille, Edgar, Gondacre, Nathan, Oltain, Victor, Yvan, Valtemir.

Noms de famille : Alten, Andan, Belkatz, Ciurnon, Durnain, Freux, Hardi, Magoreme, Roussefeuille, Valhavre.
Seuls les nobles ont des noms de famille et avec la disgrâce des maisons ducales, certains le regrettent désormais amèrement.

De l'importance des armes

Les Avhoraeens aiment les épées et préfèrent reforger une lame abîmée plutôt que la remplacer. L'épée bâtarde, inspirée par la Phalange d'Argent, est l'arme de prédilection des chevaliers à la guerre et bon nombre de combattants suivent leur exemple. À la cour, ou en temps de paix, les Avhoraeens arborent une rapière robuste, arme élégante qui requiert un certain talent. Elle sert pour les duels ou en cas d'agression dans les rues populeuses. En dépit de la tradition, Sevire et les sept porteurs de la Phalange ne se séparent jamais de leur épée bâtarde. Les citadins sans aptitudes martiales sont fréquemment armés d'une dague, alors que tous les ruraux portent au moins un bon couteau. Les haches de bûcheron sont également très répandues. Arcs et frondes sont appréciés, mais il est difficile de s'en servir dans les fourrés les plus touffus. On leur préfère alors les armes de jet : dagues, hachettes ou épieux de chasse. On doit à l'inventeur Léonce d'Altaron l'arbalète avhoraeenne qui est devenue de plus en plus répandue au cours du siècle dernier et commence à obtenir une certaine popularité dans les Royaumes divisés. La cotte de cuir clouté ou l'armure de mailles sont couramment utilisées par les troupes de l'empire, mais seuls les nobles ou les chevaliers ont le droit de porter l'armure de plaques complète.

ROYAUMES DIVISÉS

LA LUMIÈRE DÉCHUE

mel.tdgdjj (Order #31880640)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

ROYAUMES DIVISÉS

LA LUMIÈRE DÉCHUE

Par bien des aspects, les Cetomagus (les « enfants du bois ») et leurs cousins d'Avhorae (les « enfants des feuilles ») partagent un héritage commun, même si les destins de leurs pays respectifs divergent en de nombreux points. Les clans cetons entretenaient de bien meilleurs rapports entre eux que leurs voisins nordiques et vivaient en bonne intelligence. Cette relative stabilité tenait à la structure sociale antique, car les clans étaient rassemblés en fédérations, menées par des chefs élus, les Teutater. Leur rôle était justement de tempérer les rivalités et si les affrontements entre clans ne manquaient pas, ils étaient de courte durée et l'embrasement parvenait toujours à être évité.

La disparition des dieux fut un traumatisme et, de désespoir, certains clans firent scission ou prirent le contrôle de fédérations affaiblies pour entrer en guerre avec leurs voisins. Fort heureusement, un homme providentiel et charismatique sut rendre espoir aux Cetomagus. Ses origines exactes restent mystérieuses et de nombreux clans s'attribuent une parenté avec le héros. Après bien des exploits entrés dans une légende qui fait de nombreux sceptiques, Caedric le Bâtisseur unifia les Cetomagus en un véritable royaume. La nouvelle nation prit le nom de Cyvel, les Teutater devinrent les premiers nobles du royaume de Caedric et les chefs de clans ne tardèrent guère à suivre.

Pendant plusieurs siècles, Cyvel contribua à civiliser les terres de l'ouest et son influence se fit discrètement sentir dans les arts et les lois de ses voisins. Depuis leur palais à Andenn, la majorité des rois et reines régnèrent sagement et surent profiter des divisions entre les nobles de l'empire avhoraeen pour préserver leur nation. À l'inverse de son voisin belliqueux, Cyvel souhaitait avant tout la prospérité et la stabilité. Au sommet de sa puissance, on appelait le royaume « la lumière de l'ouest ». Pourtant, même les plus fortes lumières finissent par s'éteindre…

La chute brutale de la dynastie il y a une trentaine d'années a ouvert la voie à une ère troublée et Cyvel s'est rapidement fracturé en treize minuscules royaumes indépendants, jaloux les uns des autres. Avec l'implantation en force des adeptes du Soleil Noir depuis une génération et l'essor longtemps redouté de l'empire d'Avhorae, l'horizon s'est bien assombri pour les Cetomagus.

Entre la mer et les arbres

Les terres cetonnes jouissent d'un climat un peu plus doux que celui d'Avhorae, protégées des vents du nord par la Vieille Forêt et baignées par des courants océaniques assez tièdes. Les sols sont fertiles et le blé, l'orge, les pommes et les poires ont poussé longtemps en abondance. Pour autant, depuis la mort du roi Odric, le ciel est plus gris, les couleurs se sont affadies et la brume rampe furtivement dans les rues du défunt royaume de Cyvel. L'étranger attentif remarquera vite que les fruits n'ont pas autant de goût que leur aspect le suggère et que, d'année en année, les épis semblent plus rachitiques. De même, les vignobles cetons qui ont longtemps fait la fierté du royaume, offrent désormais des crus manquant tristement de bouquet ; et certains vont même jusqu'à dire qu'en levant trop le coude, on en vient à boire de mauvais rêves. Comme les Avhoraeens, les Cetomagus ont construit des cités de pierre et des routes pavées, étendant prudemment leur pouvoir jusqu'aux franges des vastes forêts, sans cesser de leur témoigner un respect craintif. Malheureusement, plusieurs décennies de troubles et de

conflits entre les royaumes de pacotille qui ont succédé à Cyvel ont causé de sérieux dommages. La plupart des anciennes routes ne sont plus entretenues, il n'est pas rare de voir des fermes incendiées et des châteaux en ruines.

Les cités de Cyvel n'ont jamais été massives ou impressionnantes, mais il faisait indéniablement bon y vivre avant la chute du royaume. Aujourd'hui, certaines s'efforcent encore de resplendir, mais la plupart sont négligées. L'entretien des rues laisse à désirer, les égouts encombrés ne sont que rarement purgés et des épidémies font périodiquement surface dans les quartiers les plus miséreux.

Les ports de petite taille sont nombreux sur le littoral, mais les Cetomagus ne sont pas de grands navigateurs. Ils préfèrent la pêche et le cabotage aux expéditions lointaines. Le climat dans le golfe de Rahzen est assez clément pour que les eaux y soient particulièrement poissonneuses. Les pécheurs méridionaux sont d'ailleurs les seuls à fournir encore des denrées appétissantes, lesquelles sont de plus en plus convoitées à travers les royaumes. Cependant, même leur nouvelle prospérité ne les empêche pas de succomber aussi au malaise général.

La fin de Cyvel

La mort du royaume est venue avec l'extinction de sa lignée royale, il y a vingt-sept ans. Les débuts du règne du roi Odric s'annonçaient pourtant sous les meilleurs auspices et, pendant plusieurs années, le peuple et la noblesse du royaume vécurent dans le contentement.

Une odieuse tragédie eut lieu, lorsque le jeune prince Hiden tomba durant ses jeux dans un puits du palais royal. L'enfant se noya, de même que sa mère, la reine Kairie, qui avait tenté de le secourir. Deux ans plus tard, le roi sortit de son deuil et épousa la jeune Aya, une femme aimante qui semblait lui apporter un grand réconfort. Lorsque le royaume apprit peu après que la nouvelle reine était enceinte, on se prit à espérer que la tragédie touchait à sa fin.

Aya périt en couches, et son enfant avec elle. On entendit dire que le bébé était contrefait et qu'il était déjà mort en sortant du ventre de sa mère. Certains affirmèrent même que la mort de la jeune reine était plus liée à l'horreur qu'elle avait éprouvée en découvrant le petit cadavre malformé que des suites de l'accouchement. Les deux corps furent discrètement inhumés en pleine nuit, ce qui ne fit que donner plus de crédit à ces histoires. Pendant plus d'une semaine, le roi erra, hagard, à travers son palais, murmurant aux ombres qu'il était maudit.

Puis, peu à peu, il se laissa aller à la débauche. L'alcool et les prostituées prirent leurs habitudes auprès du roi qui négligea sa charge et se négligea lui-même. Par caprice, il distribua de l'or à des valets douteux et des putains, traitant par le mépris les habitués de la cour qui tentaient de le raisonner. Lorsqu'il lui arrivait encore de donner des ordres au sujet du royaume, il était si imprévisible et illogique qu'il semait panique et consternation. Rapidement, ses ministres en vinrent à le laisser autant que possible à ses coucheries, pour diriger Cyvel à sa place. Cette situation bancale dura près de trois ans. Enfin, on trouva le roi mort.

Nul ne sait à ce jour qui poignarda le roi Odric dans le silence sépulcral d'une nuit embrumée. Son corps, jeté par la fenêtre depuis laquelle il saluait le peuple en des temps plus heureux, fut trouvé à l'aube par un mendiant. Le roi, désarticulé, gisait sur les pavés les yeux grands ouverts et la poitrine ensanglantée. On se mit rapidement à raconter que dans sa chambre, ses meurtriers avaient inscrit en lettres de sang royal les mots suivants : « Le roi est mort depuis longtemps. » En quelques semaines, les rumeurs sur sa mort enflèrent et vinrent rejoindre les histoires qui se racontaient autour d'Aya, Hiden et Kairie. On commença à parler de complots. Des noms circulèrent sur les lèvres, des accusations fleurirent, pour la plupart tellement grotesques qu'il aurait fallu être mesquin ou stupide pour les croire. Dans le même temps, une étrange vague de décès frappa les filles de joie d'Andenn et leurs enfants. Comme si quelqu'un voulait s'assurer qu'aucun bâtard royal ne risquerait de se faire connaître. La peur s'étendit sur la capitale, les accusations entre nobles se multiplièrent et l'on se mit à considérer avec méfiance ceux qui paraissaient convoiter la couronne ou se mettaient trop en avant.

Quelques assassinats et affrontements plus tard, la fin du royaume devint une réalité : les principaux comtes et ducs de Cyvel se mirent à revendiquer ouvertement le trône et plusieurs d'entre eux lancèrent des expéditions militaires contre leurs voisins. En moins d'une année, une multitude de petits royaumes indépendants, parfois cantonnés dans les murailles d'une ville, virent le jour, avant de commencer à s'entredéchirer. Actuellement, treize royaumes ont survécu à ces vingt-sept années de troubles. Les échauffourées entre eux sont nombreuses, la menace d'Avhorae trouble les esprits et le Culte du Soleil Noir compte chaque jour plus d'adeptes.

PATRONYMES CETOMAGUS

Ils sont très voisins de ceux des Avhoraeens, et comme eux, les Cetomagus n'ont de nom de famille que s'ils sont nobles.

Prénoms féminins : Alara, Armance, Beatrice, Cléore, Deirdre, Elia, Ermengarde, Estrelle, Gwennyn, Manon, Maugene, Modana, Pirleva, Solène.

Prénoms masculins : Alain, Adalric, Anton, Brian, Denez, Edgar, Evan, Juhel, Nathan, Oltain, Yvan, Valtemir.

Noms de famille : Andan, Coad, Drezen, Durnain, Freux, Guyon, Madec, Magoreme, Tassel, Vidament.

La spirale du chaos

« Souffler la chandelle d'une vie est banal.
Mais souffler celle d'un royaume… »
– Oiseau

Les petites nations rivales qui se sont partagé Cyvel et survivent encore à ce jour ont pour nom Brenor, Drak, Edelor, Glendal, Hevoris, Liala, Mirya, Nandrin, Temer, Thorn, Toveh, Vandrel et Verill. Chacun de leurs rois et reines autoproclamés se voit comme le bâtisseur d'un nouveau grand royaume qui succédera à Cyvel. C'est à peu près la seule chose qu'ils aient en commun. D'un royaume à l'autre, la situation est extrêmement variable, tant au niveau de la prospérité que des lois ou de la façon dont le petit peuple est traité.

Dans le nord, Edelor, Thorn et Verill craignent à la fois leurs voisins et surtout une possible invasion avhoraeenne. L'empire a en effet enfoncé ses griffes dans plusieurs bourgs frontaliers depuis l'ascension de l'impératrice rouge. Brenor, Glendal, Liala et Nandrin se disputent le contrôle de l'ancienne capitale, par le biais d'assassins et de « troubles spontanés » dans les rues d'Andenn. Chacun veut croire que s'il peut garder le contrôle d'Andenn pendant une année complète, il aura fait la preuve qu'il est digne de devenir le suzerain de ses rivaux. Jusqu'à présent, personne n'a pu maintenir son emprise sur la capitale plus de sept mois. Les royaumes côtiers de Drak et Toveh ont fort à faire avec les raids pirates valdhs, tandis qu'Hevoris, Mirya, Temer et Vandrel sont présentement embourbés dans de féroces conflits locaux. Nombreux sont ceux qui pensent que dans les mois qui viennent, un ou plusieurs des treize royaumes auront disparu, renforçant les ambitions de ceux qui se partageront leurs restes. Pendant ce temps, les ravages de vingt-sept ans de troubles ont causé la prolifération des brigands et les routes sont devenues dangereuses. Et pendant que les rois de pacotille s'entretuent, leurs peuples paient lourdement le prix de leurs ambitions.

La multitude de petits barons qui peuplait autrefois Cyvel a été décimée par les rivalités entre les royaumes actuels. En première ligne par loyauté, ou pour obtenir gloire et richesses, les barons ont été saignés à blanc au fil des innombrables embuscades, attaques, batailles et trahisons de ces vingt-sept dernières années. Il n'est pas rare de voir les décombres d'un château dans les campagnes des Royaumes divisés. Les derniers héritiers des lignées ruinées sont devenus mercenaires, ou chevaliers brigands pour les moins scrupuleux. D'autres ont jeté leur épée et sont partis sans se retourner.

Un peuple en plein déclin

Il est difficile de déterminer dans quelle mesure les cultures de Cyvel et d'Avhorae se sont mutuellement influencées dans les temps légendaires, mais l'ancienne langue avhoraeenne s'est imposée presque partout chez les Cetomagus. Toutefois, les patois locaux, héritage des clans antiques, sont encore très pratiqués et dans les provinces proches de la Vieille Forêt et de l'empire, l'avhoraeen est considéré comme une langue d'étrangers. Il faut dire qu'au fil du temps, les accrochages dans les sous-bois n'ont jamais manqué entre les nobles ambitieux d'Avhorae et ceux de Cyvel.

mol fdghjjjj (Order #31880644)

Les ports nordiques accueillent nombre de marchands venus de Valdheim ou d'Aon alors que ceux du grand golfe de Rahzen commercent intensément avec le Fakhar et reçoivent même des négociants venus de Babel. Les particularités et coutumes locales variaient déjà beaucoup du temps de Cyvel, mais elles ont été exacerbées par les souverains des nouveaux royaumes. Ceux de Vandrel, Liala et Glendal ont d'ailleurs décidé de promouvoir leurs patois locaux pour en faire de nouvelles langues officielles.

Sur le plan physique, il est difficile de distinguer un Cetomagus d'un Avhoraeen. Néanmoins, on trouve sensiblement plus de gens à la peau mate dans les treize royaumes (en particulier ceux qui jouxtent le golfe de Rahzen) que chez leurs cousins avhoraeens. Les blonds sont assez rares et les cheveux roux considérés selon les endroits comme un signe de distinction ou d'infortune.

Quel que soit leur royaume, les Cetomagus semblent s'enfoncer irrésistiblement dans la morosité et la défiance. Les étrangers qui séjournent trop longtemps dans les Royaumes divisés ne font pas exception et finissent par se sentir également déprimés, et menacés. Si les rois et reines rivaux semblent emplis de rancœur, de jalousie et d'ambition, leurs sujets quant à eux sont simplement résignés. Il est encore trop tôt pour qu'on s'en rende compte, mais même la fertilité des Cetomagus souffre de cette situation étrange. Parallèlement, l'ombre du Soleil Noir gagne du terrain et rampe jusqu'aux cœurs de tous ceux qui cherchent des assurances ou qui ont soif de réconfort. Un piètre réconfort qui ne fera sans doute qu'empirer les choses à long terme.

Les ruines de la prospérité

« Ça payait bien, faut le reconnaître. Mais les putains étaient trop passives et les vins trop fades. Tout ce foutu coin est bouffé par la morosité. Non, crois-moi, il y a de bien meilleurs endroits pour crever. »
– Galt, mercenaire valdh

Jusqu'à la chute de la dynastie royale et l'éclatement du royaume, rien ne laissait supposer que Cyvel se révélerait aussi fragile. Pendant des générations, la puissance et l'unité du royaume incitèrent même les Avhoraeens à modérer leurs ambitions expansionnistes. Certains, à Andenn et ailleurs, s'étonnent que l'impératrice Sevire n'ait pas déjà lancé une véritable expédition contre les royaumes d'Edelor, Thorn ou Verill.

La morosité circonspecte qui a étendu son règne sur les treize royaumes a également provoqué un ralentissement significatif de l'économie, laquelle est de plus en plus mobilisée à des fins militaires. Auparavant, les Cetomagus étaient réputés pour leurs talents de menuisiers et de charpentiers. On leur doit des meubles décorés de motifs forestiers, de solides barques de pêche, des hampes de lance fiables et bien d'autres choses. Le travail du bois (et dans une moindre mesure celui de la pierre) a toujours suscité les vocations en Cyvel. Tisserands et forgerons n'étaient pas en reste et n'avaient guère de difficultés à écouler leurs produits. Mais depuis la mort d'Odric, la qualité de l'artisanat ceton a sensiblement diminué d'année en année. Les exportations ont décliné et sont presque inexistantes à l'heure actuelle.

Les Cetomagus sont férus de musique et de sculpture, mais leurs artistes semblent désormais inspirés par des muses bien ternes et sinistres. La tristesse, la peur, la crainte sont devenues des thèmes si récurrents qu'on peine à imaginer que les choses aient pu être différentes il y a seulement une génération.

Les tensions, ou les affrontements, entre les treize royaumes ont également nui au commerce et à la prospérité générale. De plus en plus de paysans organisent des tours de garde afin d'éviter qu'on cueille leurs légumes ou qu'on vole leur bétail pendant la nuit. Ils craignent aussi les fantômes qui hanteraient les alentours des champs de bataille ou des châteaux seigneuriaux détruits. En ville, la mendicité a grimpé en flèche et certains quartiers sont devenus particulièrement dangereux à la nuit tombée. Des rumeurs évoquent d'étranges groupes, aux visées aussi douteuses que sinistres. On parle parfois de sorciers, dissimulés dans les rues ou les sous-bois des treize royaumes. Depuis trois ans, on voit un petit, mais constant, flot de gens aisés qui déménagent avec armes et bagages en Avhorae. D'aucuns pensent que sans la réputation effrayante de l'impératrice Sevire, ils seraient encore plus nombreux.

Chacun des treize royaumes bat sa propre monnaie et s'attache à fondre toutes les pièces de Cyvel qui paraissent au grand jour. Les taux de change sont médiocres et une pièce est parfois échangée pour la moitié de sa valeur… quand son propriétaire n'est pas agressé parce qu'il détient la monnaie d'un royaume ennemi. À elle seule, cette situation explosive a causé presque autant de ruine à travers les Royaumes divisés que tous les conflits depuis la mort du roi Odric. Les rares princes marchands qui ont réussi à résister préfèrent négocier au poids le métal précieux ou employer des monnaies étrangères qui seront toujours mieux considérées que les pièces des royaumes héritiers de Cyvel.

Le règne de l'arbitraire

Pendant longtemps, le royaume de Caedric le Bâtisseur fut un modèle pour les féodalités des Terres Sauvages. Les nobles avaient leurs privilèges, mais le peuple était bien protégé et il n'existait ni esclaves ni serfs. Évidemment, tout n'était pas forcément juste et il y eut quelques tyrans et rois déments au fil de l'histoire. Dans l'ensemble, on peut cependant dire que les Cetomagus connurent une paix sociale et une équité rarement constatées ailleurs. La chute n'en fut que plus rude.

Le système juridique s'est vu totalement désarticulé par les treize rois et reines actuels. Chacun a modifié, aboli ou amputé les anciennes lois au gré de ses fantaisies, ou pour plaire à des notables dont le soutien lui était nécessaire. Sur ce plan, la seule chose en commun que partagent désormais les Royaumes divisés est une justice brutale et expéditive : le seigneur local ou le plus haut responsable militaire présent juge et condamne sans que personne puisse aider les accusés, ou faire appel de leurs décisions. La mort, la mutilation ou la torture sont devenus des moyens commodes de maintenir l'ordre, même s'ils ne résolvent finalement rien. Ainsi, les bandits et les pillards sont devenus plus agressifs et impitoyables qu'ils ne l'étaient, car ils savent que de toute manière, on les condamnera à un sort terrible s'ils sont capturés. Les couronnes d'Edelor, Thorn et Vandrel sont un peu plus soucieuses de leurs sujets que la moyenne, mais à l'autre bout du spectre de l'injustice, Brenor, Glendal et Toveh sont dirigés par des régimes particulièrement cruels.

QUAND LES OMBRES SE LÈVENT

Avant la Nuit du Soleil Noir, les Cetomagus vénéraient un panthéon de dieux nés du couple divin, Uida la Nature et Kernudos le Père. L'arbre-dieu Veldensil cher aux Avhoraeens était considéré comme l'un des enfants de ce couple créateur, au même titre que le cerf-dieu Carnute, le corbeau argenté Argabrann et d'autres encore. Ces croyances n'étaient que l'un des nombreux points de tension entre les Cetomagus et les Avhoraeens et leurs druides respectifs se querellaient souvent.

En tant que dieu artisan, Kernudos incitait ses adorateurs à construire des sanctuaires de pierre et de bois, l'honorant ainsi que Uida en veillant à ce que ces sites sacrés respectent le relief et la nature environnants. Plus généralement, l'artisanat (en particulier du bois) a longtemps revêtu une portée sacrée, puis symbolique, car dans le mythe originel, Kernudos aurait façonné dans le bois les premiers Cetomagus. À présent, même s'ils ont oublié pourquoi, la majorité des menuisiers marquent encore, à l'aube, un temps de recueillement silencieux dans leur atelier avant de se mettre au travail.

Les coutumes des Cetomagus voulaient qu'ils retournent à la terre ; ils étaient alors inhumés dans des tumulus funéraires familiaux. Les plus importants sites funéraires étaient marqués par des statues représentant le premier défunt inhumé là, symboliquement chargé de veiller sur ceux qui viendraient ensuite le rejoindre. Au fil des siècles, depuis la disparition des dieux, ces traditions se sont perdues. Les temples sont tombés en ruine et la plupart des Cetomagus sont simplement enterrés dans des fosses communes, rejoignant parents et voisins dans la terre nourricière. Seuls les nobles s'acharnent encore à faire dresser des tumulus familiaux, ornés de portiques sculptés où figurent les exploits de leurs lignées.

Pour les Cetomagus, la Nuit du Soleil Noir a été causée par la folie de Kernudos qui massacra la plupart de ses enfants et plongea Uida dans le désespoir. La folie divine se propagea aux druides et c'est ainsi que ceux de Veldensil tuèrent l'arbre-dieu et donnèrent naissance aux sept Sacrilèges. Ces entités malfaisantes sont présentes dans les mythes cetons, mais beaucoup moins qu'en Avhorae, où elles semblent s'être bien plus acharnées. Après avoir massacré ses enfants, Kernudos se tua lui-même et Uida sombra dans le chagrin jusqu'à perdre conscience.

Les contes disent que quelques druides et druidesses survécurent à cette atrocité divine, mais que partout où ils cherchèrent les dieux, ils ne trouvèrent que la mort. Certains seraient devenus fous en tentant de sortir Uida de son désespoir et ils finirent par renoncer.

Les Cetomagus se réfugièrent dans l'espoir profane et concret offert par Caedric le Bâtisseur et leur civilisation s'efforça d'oublier les dieux massacrés. On continua à accomplir certains rites, notamment lors des mariages ou des changements de saison, mais ils perdirent toute dimension sacrée et persistèrent surtout de manière symbolique. Et pourtant, l'âme des Cetomagus avait encore soif de sens et souhaitait trouver de nouvelles assurances spirituelles. Pendant des siècles, sectes étranges et charlatans affirmant être bénis par des dieux de leur création prospérèrent, au détriment des crédules. Drogues, prestidigitation et complices leur permettaient de réaliser leurs « miracles ».

Les missionnaires de la Voix venus de Lux arrivèrent quelques années à peine après la mort du roi Odric. Patiemment, ils firent leurs premières émules et surent tirer parti à la fois de l'état d'esprit sans cesse plus sombre des Cetomagus et de leur crédulité. Quelques discrets assassinats et une ou deux démonstrations de leur pouvoir suffirent à leur assurer la prééminence et la plupart de leurs concurrents décidèrent de changer d'activité. Le Culte s'est infiltré à travers les Royaumes divisés et ses prêtres ont même un statut officiel dans les cours de Drak, Liala, Temer et Toveh. Le Culte joue sur deux tableaux à la fois. D'un côté, il se présente comme un garant de stabilité et s'efforce de rendre indispensables ses émissaires en tant qu'intermédiaires entre les différentes cours des treize royaumes. De l'autre, il agit à travers ses dupes pour entretenir les divisions et les antagonismes. Seuls quelques individus assez subtils commencent à comprendre les intentions du Culte, sans savoir qu'un triumvirat de prêtres coordonne ses actions à l'échelle des treize royaumes. Ces trois hommes veulent créer un noyau de rois et de reines convertis à leur foi, qu'ils uniront alors pour abattre les autres ou les contraindre à se soumettre. Finalement, Cyvel renaîtra, sous la forme d'une théocratie, avec les souverains fidèles récompensés par des territoires plus importants et des sièges dans le grand conseil de la foi qui verra le jour pour mener cette nation restaurée. Puis viendra l'heure de détruire Avhorae…

Les souverains de Nandrin et Vandrel sont à peu près les seuls à se montrer ouvertement hostiles au Culte, mais même parmi ses alliés couronnés, on compte peu de réels fidèles et une majorité d'opportunistes. L'autre obstacle principal aux visées du Soleil Noir est l'existence d'une sombre organisation dont il commence seulement à soupçonner l'existence : le Chœur des Âmes Noires (cf. *Livre de l'Oracle*).

Paradoxalement, si des Élus se manifestaient dans les Royaumes divisés, ils seraient probablement bien accueillis, à peu près partout en dehors de Drak, Liala, Temer et Toveh, où le Culte a le plus d'influence. Cependant, ils seraient aussi en grand péril, menacés à la fois par les adeptes de l'Unique et le Chœur des Âmes Noires. Les souverains des Royaumes divisés tenteront certainement de manipuler les Élus, ne serait-ce que pour obtenir leur soutien à des fins de propagande. Certains pourraient se convertir, par calcul, mais il n'est pas non plus impossible que d'authentiques croyants émergent, surtout si la foi prônée par un Élu s'avère moins mortifère et plus tolérante que celle du Soleil Noir.

Un état de guerre larvé

Bien que les Royaumes divisés ne soient pas embrasés par la guerre, il ne se passe pas une semaine sans que des soldats de plusieurs royaumes ne s'affrontent lors d'escarmouches. Depuis quelques années, les conflits majeurs ont sensiblement décru, car les soldats des treize royaumes ont subi des pertes notables après une génération de batailles, sans compter que le brigandage mobilise toujours plus d'efforts. Cependant, on peut assister à une bataille rangée ou à un siège en règle au moins une fois par saison. En ce qui concerne le voisinage, les forces coalisées d'Edelor, Thorn et Verill furent sévèrement étrillées, il y a quinze ans, lorsqu'elles tentèrent de s'emparer de terres avhoraeennes. Depuis lors, les royaumes nordiques se contentent de prudents raids, visant à empêcher l'empire de consolider une frontière instable à propos de laquelle personne ne s'est mis d'accord. Les raids valdhs sur les côtes sont également un problème récurrent, mais il n'affecte que les royaumes côtiers.

Pendant longtemps, les treize souverains se sont appuyés sur les chevaliers de la petite noblesse à leur service, pour encadrer leurs forces disparates. En première ligne dès le début des hostilités, la chevalerie des Royaumes divisés a versé son sang pendant une génération et ses rangs ont été littéralement décimés. Des conscrits issus du peuple sont parvenus à survivre assez longtemps pour devenir des officiers compétents, mais les frictions entre ces « parvenus » et les chevaliers cetons sont nombreuses, car ils ont conservé un schéma traditionnel où les véritables chefs militaires se doivent d'être nobles. La qualité des troupes et de leur équipement varie considérablement, et ceux des treize royaumes sont semblables à ce que l'on peut observer en Avhorae. Les chevaliers apprécient donc l'épée bâtarde (plusieurs contes cetons mentionnent d'ailleurs les fameuses lames de la Phalange d'Argent) et l'armure complète, mais ils sont de moins en moins nombreux à pouvoir s'offrir une telle protection. Les cottes de mailles et les pavois sont très répandus parmi les combattants professionnels. Le peuple préfère employer des haches ou des épées à lame courte, ainsi que des arcs et des épieux. Les arbalètes sont difficiles à entretenir et coûteuses. Elles sont généralement réservées aux gardes personnelles des treize rois et reines, ou à leurs troupes d'élite.

Guerrier et Bâtisseur

Les contes sur le premier roi de Cyvel lui prêtent entre autres talents d'avoir évidemment été un puissant et redoutable guerrier. Si certaines histoires évoquent le fait qu'il aurait manié une des légendaires épées de la Phalange d'Argent, on les a toujours considérées comme apocryphes. Les artistes continuent à dépeindre ou décrire Caedric le Bâtisseur armé d'une épée bâtarde, mais les gravures les plus anciennes et les rares sources écrites fiables qui ont traversé les siècles dressent un tout autre portrait. En tant que guerrier, il n'avait pas d'arme fétiche et maniait apparemment le plus souvent la lance ou la hache. Avant tout, il était rusé et s'efforçait de surprendre et de déstabiliser ses adversaires, que ce soit en combat singulier ou sur le champ de bataille. Caedric avait apparemment bien des qualités, mais il n'était pas un guerrier particulièrement honorable ou attaché au respect des formes. À ses yeux, le résultat était plus important que la manière d'y parvenir. Cet aspect de sa personnalité a été édulcoré dans les contes et on en a fait un roi aussi sage qu'honorable.

VAELOR

LE FLÉAU DU NORD

[redacted]

mul ltjpjjj (Order #31850544)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

VAELOR
LE FLÉAU DU NORD

Les histoires et les rumeurs qui courent à travers les Terres Sauvages ont toujours fait des Vaelkyrs des monstres sanguinaires, d'impitoyables barbares qui emportent vers les neiges éternelles des captifs promis à un sort terrible. Les voisins des terres gelées de Vaelor savent que toutes ces histoires sont vraies et qu'elles sont parfois même en dessous de la vérité. Car le peuple vaelkyr n'est pas seulement violent et sauvage, il est aussi férocement désespéré.

Aussi loin qu'on s'en souvienne, les clans vaelkyrs ont toujours lancé des raids sur leurs voisins, descendant en particulier le long de la rivière Noire pour attaquer fermes et villages. Guerrières et pillards aux yeux clairs, les maraudeurs venus du Nord s'abattent sur leurs ennemis et ne font aucun quartier à ceux qui leur résistent. Ceux qui implorent les Vaelkyrs sont enchaînés pour être emmenés dans le Nord. Les enfants captifs sont adoptés par les clans et éduqués comme s'ils étaient nés vaelkyrs. De fait, il y a de moins en moins de vrais Vaelkyrs, car telle est la tragédie de ce peuple sanglant : la malédiction de leur déesse-mère les a rendus presque complètement stériles. Ainsi, les captifs en âge de procréer sont forcés à s'accoupler avec les hommes et les femmes de Vaelor, dans l'espoir de fournir de nouveaux enfants pour pallier le déclin de la race nordique.

Les terres du nord

Les clans de Vaelor contrôlent de grandes étendues enneigées les deux tiers de l'année. Seuls quelques massifs de collines et les forêts de robustes sapins au bois dur offrent une modeste protection face aux vents glacés. La terre rechigne à laisser germer le grain ou à offrir le pâturage nécessaire aux bêtes, et les Vaelkyrs peinent à entretenir un modeste élevage de chevaux, de moutons ou de bœufs. La chasse et la cueillette restent essentielles à la survie du peuple du Nord, ainsi que le pillage des granges et des entrepôts de leurs voisins. Les Vaelkyrs supportent bien le froid, mais n'hésitent pas à couvrir de fourrure leurs armures ornées d'ossements. Les bottes fourrées sont également vitales sur les chemins de Vaelor, et seuls les chevaux locaux, des animaux trapus à poil long, peuvent espérer survivre plus de quelques jours aux rigueurs du territoire. Durant l'hiver, les clans se terrent dans des villages abrités, mais le reste de l'année, la majeure partie de la population se livre à la chasse, à la cueillette et au pillage. Depuis toujours, la Saison des Carnages voit chaque été des groupes de maraudeurs s'élancer vers les contrées voisines. Et depuis toujours, les populations attendent nerveusement l'arrivée des Vaelkyr, l'arme à la main.

Les maisons vaelkyrs sont faites de pierre sèche, ou de rondins de bois, et sont souvent mal isolées. Les toits sont de bois et d'ardoise ou de chaume. Les fenêtres sont étroites et relèvent davantage de la meurtrière. On peut les clore avec d'épais volets. Les demeures des notables et les tours de guet sont généralement construites en pierre de taille et dotées de véritables planchers. Des murets de pierre sèche ou des palissades de rondins servent d'enceintes aux hameaux et aux bourgs.

La malédiction de la Mère

Des captifs ayant réussi à s'échapper ont transmis aux peuples du sud des bribes de l'histoire du peuple vaelkyr, ou du moins de ce que les hommes du nord voient comme la destinée de leur peuple. À les en croire, lorsque les dieux se détournèrent des hommes, la grande Varna, déesse acariâtre au ventre gelé, maudit les Vaelkyrs et leurs terres, les sommant de se montrer dignes de son amour. Cette malédiction de la déesse des glaces s'est installée au fil du temps, sapant insidieusement les forces des Vaelkyrs, comme le froid hivernal lui-même qui s'acharne patiemment sur ses victimes. De génération en génération, l'hiver est devenu plus long, la terre moins fertile, les bêtes de plus en plus faméliques jusqu'à ce que même la semence des Vaelkyrs tombe sous le joug de la malédiction. Et pourtant, les Vaelkyrs s'entêtent et croient qu'ils peuvent reconquérir l'amour de la déesse Varna, leur Mère. C'est d'ailleurs pour lui prouver leur courage qu'ils ont entrepris une œuvre titanesque : construire la cité de Hellheim, destinée à accueillir les multitudes d'enfants de leur race, quand Varna aura accepté de leur sourire à nouveau.

Depuis la disparition des anciens dieux, la stérilité a progressivement rongé les Vaelkyrs et s'ils continuent à sacrifier les prisonniers devenus inutiles, ils n'ont toujours pas reçu la moindre réponse de Varna ni de leurs autres dieux. La situation aurait pu continuer ainsi, jusqu'à ce que leur peuple finisse par disparaître, si l'expansion de l'Empire n'avait pas offert de nouvelles perspectives aux Vaelkyrs. Depuis quelques décennies, l'influence du Culte du Soleil Noir s'est en effet étendue jusqu'aux frontières de leur territoire. Il est encore trop tôt pour que les missionnaires arpentent ouvertement les terres de Vaelor. Mais des contacts ont eu lieu et, rapidement, les adeptes de l'Unique ont réalisé qu'ils avaient une opportunité en or : les Vaelkyrs croient que le Soleil Noir reviendra lorsque Varna les jugera dignes de son amour. Alors, le monde sera plongé dans la nuit et les Vaelkyrs pourront déferler sur les autres peuples, étendant partout le règne d'un hiver éternel, froid et tranchant comme leurs lames. Le Culte du Soleil Noir méprise cette croyance aussi puérile qu'hérétique, mais compte bien s'en servir ; les adeptes de l'Unique offrent ainsi des enfants aux clans en échange des services de leurs guerriers. Ces derniers, souvent intégrés comme auxiliaires dans les légions impériales, sont utilisés par le Culte pour massacrer ses ennemis.

La mort du Dieu Cornu

Les chamanes vaelkyrs disent que c'est la jalousie de Varna qui l'incita à se détourner de ses enfants. La déesse détestait l'emprise que son compagnon sauvage, Gaath, avait sur le cœur indomptable des hommes du nord. Elle tua Gaath et enterra le cœur du Cornu, bouleversant l'ordre des choses et donnant le champ libre à la puissance de l'hiver.

LES HOMMES-BÊTES

Aux frontières des terres contrôlées par les Vaelkyrs et leurs cousins haïs de Valdheim, les bois et les collines sont peuplés par des tribus primitives aux origines inconnues. Ces hommes au corps trapu et à la peau mate vivent dans une sauvagerie extrême. Ils connaissent à peine le feu et ne savent pas travailler le métal. Les hommes-bêtes, comme les appellent les habitants des pays nordiques, refusent tout contact avec les étrangers et personne n'a jamais réussi à parlementer avec eux. Ils tuent tous les intrus à vue, quand ils ne sont pas occupés par leurs querelles tribales sanglantes. Parfois, ils lancent des raids pour massacrer tous ceux qu'ils croisent, mais la plupart du temps, ils préfèrent rester dans leurs territoires. Les Vaelkyrs méprisent ces sauvages et il ne leur viendrait pas à l'idée de les capturer pour assurer l'avenir de leur race. Les hommes-bêtes sont si hostiles et bornés qu'il est même impossible d'en faire des esclaves pour le chantier d'Hellheim.

Hellheim

La seule cité de Vaelor est un chantier titanesque et l'on serait bien en peine d'estimer combien de temps il pourrait encore durer. Les Vaelkyrs n'ont guère le sens de l'urbanisme, pas plus qu'ils ne sont portés sur la planification. Ils compensent leur approche brouillonne par un acharnement sans faille, mâtiné de fanatisme et d'espoir. Les esclaves étrangers de sexe masculin en état de travailler jouent un rôle important dans l'édification de Hellheim, mais chaque Vaelkyr qui peut se rendre à la « capitale » de Vaelor met un point d'honneur à consacrer au moins une journée à participer aux travaux.

Sur le plan architectural, la cité est positivement unique. Elle est entourée de murs de glace grossièrement taillés, hauts de plusieurs dizaines de mètres. Les rues sont sommairement pavées et les bâtiments semblent écrasés par l'ombre perpétuelle du mur d'enceinte. Cependant, leur muraille s'orne d'une multitude incroyable de frises honorant la déesse Varna et le courage de ses enfants vaelkyrs. Au cœur de la place principale de la cité, trône une magnifique statue représentant la déesse sous les traits d'une femme d'allure assez masculine, son regard affleure le sommet de la muraille extérieure. Un escalier de glace serpente le long du corps de la déesse, se hissant jusqu'au large trou qui se trouve à l'emplacement de son cœur. Les Vaelkyrs viennent remplir ce trou avec les crânes de leurs ennemis héréditaires, les guerriers de Valdheim. Face à la statue, le bâtiment du conseil des jarls est un bastion sinistre enténébré par l'ombre de la déesse.

FORCE ET SOLIDARITÉ

Dans l'ensemble, la société vaelkyr perpétue des principes qui la maintiennent dans la stagnation et, même parmi les jarls, rares sont ceux qui voient en cela un problème. L'obsession collective est de perdurer et de garder la tête haute jusqu'à ce que Varna décide que ses enfants sont à nouveau dignes de son attention et leur rouvre les portes de la puissance. Cette fierté rend les Vaelkyrs très susceptibles et les disputes ou affrontements violents sont quotidiens. Dans le même temps, tous les Vaelkyrs sont conscients qu'ils se doivent à leur race ; ils ont pour mission de garantir son avenir. Ainsi, les combats à mort prennent presque toujours la forme de duels ou très rarement d'affrontements impliquant trois ou quatre personnes. Contrairement à ce que l'on pourrait croire (et à ce que pensent les étrangers), les clans eux-mêmes, à de rares exceptions près, ne se sont plus affrontés depuis des générations. Les tensions existent bel et bien, mais elles s'expriment sous une forme de compétition : un clan gagne un prestige accru si ses maraudeurs ramènent butins et captifs en quantité ou si ses artisans et ses esclaves ornent de belle manière un bâtiment d'Hellheim, par exemple. Les rivalités claniques sont donc le plus souvent atténuées et ramenées à des querelles de personnes. De leur côté, les jarls se réunissent justement dans l'idée de garder cette situation sous contrôle et de régler les antagonismes potentiellement dangereux avant qu'ils ne dégénèrent. Les artisanats utiles aux clans sont également source d'influence et de prestige, notamment lorsqu'il s'agit de travailler le fer ou le cuir. En dehors des frises ornementales de leur capitale, les Vaelkyrs sont peu portés sur l'art et se limitent à des torques ou à des bracelets d'or ou de cuivre ornés de motifs simples. Tous les adultes connaissent par cœur les principaux chants et contes célébrant les héros antiques et les guerriers actuels ; il n'y a pas en Vaelor de véritables bardes. D'ailleurs, si les Vaelkyrs savent reconnaître une belle voix, ils n'attachent pas grande importance à cette beauté et leurs instruments de musique servent moins à enjoliver les paroles des chants et des contes qu'à les rythmer.

Lorsqu'il vieillit, un Vaelkyr, quel que soit son sexe, cherche à mourir au combat. Sinon, il se donne la mort, en s'offrant à l'autel de Varna. Son corps est alors abandonné aux bêtes, puis ses ossements sont récupérés pour orner les armures des guerriers auxquels il prêtera sa force.

Le conseil de Vaelor

À l'heure actuelle, trente-huit clans regroupent l'ensemble des Vaelkyrs. Il n'y a guère que quelques parias pour échapper à leur autorité. Les chefs des clans, les *jarls*, se réunissent chaque solstice à Hellheim, la capitale officieuse de Vaelor. Là, ils s'informent de l'avancée des travaux, participent à des rites sacrificiels et tiennent conseil. Seules quelques rares personnes à Hellheim savent que les trente-huit jarls ne sont pas vraiment les dirigeants de Vaelor. Dans l'ombre de la métropole en chantier, les Sept Devins, issus du peuple disparu des Premiers Hommes, sont les véritables maîtres. Ces individus mystérieux (quatre hommes et trois femmes) ne participent pas aux réunions du conseil, mais connaissent pourtant chacun des mots qui y sont prononcés. Ils s'entretiennent, dit-on, avec certains jarls pour faire avancer leurs propres intérêts. S'il est difficile de mesurer le pouvoir en coulisses des Premiers Hommes, aucun jarl n'est assez fou pour croire que les délibérations du conseil ne sont pas doucement guidées par les Devins. Les sept tirent les ficelles des clans vaelkyrs, encouragent leurs ambitions, attisent leur fièvre religieuse. S'ils affirment être les envoyés de Varna, chargés de juger ses enfants et de les préparer à son retour, leur véritable intention est tout autre. Car ils ne font qu'utiliser les Vaelkyrs pour étendre leur règne sur les terres du nord, et peut-être sur le reste des Terres Sauvages. Les Sept ont ordonné à plusieurs guerriers vaelkyrs de se mettre au service de l'Empire du Soleil Noir pour en apprendre davantage sur la nation qui sera un jour leur principal ennemi. Les renseignements obtenus jusqu'ici n'ont pas d'utilité directe pour les Devins ; leurs agents n'ont guère d'expérience en matière d'espionnage, mais cela finira bien par changer.

Le pouvoir des Sept

Les Devins sont capables de prévoir certaines catastrophes naturelles ou les principaux changements climatiques plusieurs jours à l'avance. Cela permet d'éviter bien des désastres et de planifier les raids contre les contrées voisines. Par ailleurs, les trois femmes sont en mesure d'augmenter les chances qu'une union entre deux Vaelkyrs soit fertile, si toutefois elles peuvent assister à l'accouplement. Cela renforce leur influence sur les jarls, lesquels peuvent espérer enfanter une progéniture proche de la race originelle. Officiellement, les lignées des jarls sont censées être suffisamment honorables pour que Varna daigne atténuer son courroux à leur encontre et le reste du peuple de Vaelor y voit une source supplémentaire d'espoir pour l'avenir. De leur côté, les jarls préfèrent croire que les Premiers sont bien les envoyés de leur déesse.

Le peuple vaelkyr

Physiquement, les habitants de Vaelor ont tendance à avoir la peau très pâle, une large carrure et un corps musclé. Après plusieurs générations de métissage, les traits de leurs ancêtres (encore nettement visibles chez leurs voisins de Valdheim, ainsi que sur les visages des jarls de Vaelor) se sont atténués et désormais, on trouve presque autant de bruns que de blonds ou de roux parmi les Vaelkyrs.

LES ENFANTS ET LE MONT VATKAAR

Les montagnes escarpées que les Vaelkyrs nomment « les Enfants » marquent la frontière des terres connues du peuple du nord. Ce nom évoque une légende selon laquelle Varna tira les autres dieux de Vaelor de la substance même de ces montagnes, à commencer par le puissant Gaath. Une partie des Enfants, les Crocs enneigés, aurait même complètement disparu pour constituer le corps du compagnon de Varna. Rares sont les Vaelkyrs à braver ces périlleuses montagnes sacrées. On peut les voir de loin régner sur l'horizon du nord, et facilement distinguer Vatkaar, le mont Gardien. Nombreux sont ceux qui pensent que ce sommet est le plus élevé des Terres Sauvages, mais il est en tout cas le seigneur incontesté des montagnes du nord. Depuis la Nuit du Soleil Noir, les Vaelkyrs croient que Vatkaar est devenu la demeure de leurs dieux silencieux, à l'exception de Gaath, tué par sa compagne et créatrice.

Environ un cinquième de la population de Vaelor vit à Hellheim ou dans les bourgs proches qui ont pour rôle d'approvisionner la cité. Le reste est dispersé dans une multitude de villages et de hameaux, principalement au sud et à l'ouest de la grande cité. Le nord de Vaelor n'offre rien, si ce n'est de nombreuses façons de mourir, quant à l'est, il devient de plus en plus sinistre à mesure qu'on se rapproche de la Brume. Cependant, on peut trouver des villages isolés, vaguement rattachés aux clans, dans des endroits reculés. Près de la moitié des hameaux de Vaelor ne sont occupés qu'une partie de l'année, la population se déplaçant selon un cycle saisonnier afin de profiter au mieux des ressources locales.

Les richesses de Vaelor

Les Vaelkyrs ne demandent pas. Ils prennent.
– Proverbe avhoraeen.

La terre est ingrate, mais ses profondeurs recèlent d'importants gisements de fer, ainsi que quelques filons de cuivre et d'or. Le fer du nord est de bonne qualité et les forgerons de Vaelor sont les artisans les plus considérés. Les produits de la chasse, de la cueillette et des modestes fermes vaelkyrs sont à peine suffisants pour éviter la famine, une raison supplémentaire pour mobiliser les combattants à la Saison des Carnages.

Il existe un système de troc assez sommaire entre les clans. Cependant, à force d'efforts, les Devins sont parvenus à amener les jarls à se concerter sur ce sujet. Si Vaelor ne bat pas sa propre monnaie, une valeur fixe a été attribuée au fer, à l'orge et au seigle. Cela permet de fluidifier les échanges et d'éviter un certain nombre d'affrontements entre Vaelkyrs.

Les Vaelkyrs brassent quelques bières qui rivalisent en amertume et ils méprisent l'hydromel goûté par les habitants de Valdheim. Les ronces et les bourgeons de sapin permettent de produire des liqueurs au goût fort, largement distribuées lors des occasions festives.

La seule forme de troc avec le reste du monde que connaissent les clans a été impulsée, après bien des efforts, par le Culte du Soleil Noir. Pour obtenir les services d'un guerrier vaelkyr, le Culte offre à son clan quatre enfants de moins de dix ans. Les échanges ont lieu de manière furtive, aux frontières de Vaelor.

Collectivisme et lignées privilégiées

La stérilité presque totale des Vaelkyrs a obligé leur peuple à se métisser avec les captifs étrangers. Les enfants issus de ces unions sont considérés comme des Vaelkyrs à part entière et cette conception est renforcée par une triste évidence : en grandissant, eux aussi sont étreints par la malédiction de Varna et éprouvent d'immenses difficultés à enfanter. Ainsi, les Vaelkyrs sont obligés de poursuivre leurs campagnes d'asservissement afin d'éviter que leur peuple ne décline jusqu'à l'extinction.

Les nouveau-nés, ainsi que les enfants capturés ou ceux qui sont fournis par le Culte du Soleil Noir, sont confiés à de vieilles femmes vaelkyrs, les gardiennes. Ils sont rassemblés en petits groupes auxquels on impose de nombreuses privations et épreuves, tout en exaltant les vertus de la race vaelkyr. Cette démarche vise à modeler les jeunes esprits afin qu'ils puissent par la suite intégrer pleinement la société de Vaelor et se considérer comme membres d'une race supérieure, dont ils rejoignent les rangs grâce à leur persévérance et leur obéissance. Les esprits rebelles sont souvent attaqués par les autres enfants et ceux qui s'entêtent à rejeter la culture vaelkyr sont définitivement écartés lorsqu'ils atteignent la puberté : on considère que leur sang souillera la race vaelkyr et ils sont offerts en sacrifice à la déesse-mère Varna.

La majeure partie de l'éducation des enfants est donc assurée de manière collective et leurs éventuels parents biologiques n'ont que de rares contacts avec eux une fois qu'ils sont sevrés. Seule la progéniture des jarls fait exception car elle est éduquée dans la perspective de prendre un jour la tête des clans. Les frères, sœurs et cousins d'un jarl monopolisent d'ailleurs la plupart des postes importants du clan : chef de guerres, intendants, chamanes sont le plus souvent issus des « lignées pures » qui forment une véritable caste. Eux seuls ont d'ailleurs droit à un nom de famille, les autres Vaelkyrs n'éprouvant de toute façon pas le besoin de se distinguer de cette manière.

Les rapports sexuels entre Vaelkyrs ou avec leurs prisonniers ne font pas l'objet d'unions formalisées. Outre la satisfaction physique, leur but est évidemment et avant tout de produire des enfants, confiés dès que possible aux gardiennes, qui s'avèrent être de bien pauvres substituts de mères. La plupart des Vaelkyrs, hommes ou femmes, n'éprouvent pas d'attachement particulier pour leurs partenaires du moment. Des sentiments plus profonds peuvent voir le jour, mais ils sont activement découragés et les intéressés jugent plus prudent de les garder pour eux. Les Vaelkyrs méprisent les rapports entre personnes du même sexe, car ils les perçoivent comme une trahison à l'encontre de leur peuple. Néanmoins, de nombreuses relations homosexuelles existent et persistent discrètement.

Seules les lignées de jarls pratiquent le mariage et, autant que possible, il est célébré à Hellheim, ce qui permet incidemment aux Devineresses d'être présentes lors de la nuit de noces afin d'user de leurs pouvoirs de fertilité. Les mariages des lignées pures sont marqués par des sacrifices sanglants et des excès d'alcool engendrant de nombreuses disputes.

Exploitation sexuelle

Les hommes issus des lignées pures n'ont aucune difficulté à trouver des partenaires sexuelles dans le reste de la population. De nombreuses femmes vaelkyrs espèrent en effet mettre au monde des enfants qu'on pourra reconnaître comme issus du sang antique, car leur prestige personnel en serait grandement rehaussé. Dans les faits, les Devineresses n'interviennent pas dans ces unions qui s'avèrent aussi stériles que les autres. Les hommes issus des lignées pures n'hésitent pas à mettre en doute la valeur de leurs partenaires dupées, les dénigrant alors qu'ils peuvent s'unir aux captives avec de meilleures chances d'enfanter. Cependant, au fil des générations, le doute s'est lentement répandu parmi les femmes du Vaelor et elles se montrent de moins en moins empressées à satisfaire les désirs des jarls et de leurs fils.

PATRONYMES DE VAELOR

Prénoms féminins : Ada, Aslinn, Auda, Berthild, Brigit, Dagmar, Erika, Evanna, Franka, Gwenda, Hannah, Helga, Kerstin, Magda, Sigrid, Ulla, Ulrika, Ursula.

Prénoms masculins : Alaric, Bjorn, Franz, Grégor, Hagen, Hans, Harald, Henrik, Johan, Karl, Lars, Rolf, Skali, Ulrik, Willem, Wulf.

Quelques lignées de jarls : Bauer, Becker, Bergmann, Braun, Dahl, Decker, Feuerhart, Fraser, Kramer, Klein, Koch, Meyer, Montag, Mornbach, Müller, Steiner, Solberg, Weber, Wilke.

FERMETÉ ET RESPONSABILITÉ

Les Vaelkyrs ont un système judiciaire très simple : en cas de litige, une tierce personne d'autorité (le jarl local, un de ses conseillers, un chamane…) arbitre la dispute. Les parties peuvent directement s'arranger entre elles (et cela peut passer par un combat, voire un duel à mort, s'il est mutuellement consenti) ou accepter sans rechigner l'arbitrage. Quelle que soit la manière dont le litige est réglé, l'affaire est considérée comme définitivement close.

Lorsque l'affaire est plus complexe, c'est qu'elle concerne généralement des gens issus de clans différents, ou les clans eux-mêmes. Il est alors fréquent que les jarls concernés procèdent eux-mêmes à un arbitrage. Cependant, les évènements s'enchaînent parfois de manière violente et rapide. Dans ces cas-là, les autorités interviennent a posteriori et tentent de trouver une compensation ou un arrangement qui évitera que deux clans entrent véritablement en guerre.

Les actes qui lèsent la société plutôt que les individus (les idées ou croyances hérétiques, l'homosexualité…) sont directement gérés par les autorités du clan et rapidement punis par l'exil, la mutilation ou la mort sur un autel sacrificiel. Les accusés sont enfermés le temps qu'on se prononce sur leur sort, il n'existe pas d'incarcération prolongée en Vaelor : soit vous êtes coupable et rapidement châtié, soit vous êtes innocent et relâché. Parfois, on peut temporairement garder en otage un membre influent d'un autre clan, mais c'est à peu près la seule forme d'emprisonnement durable qui existe.

La place des esclaves

Les captifs des Vaelkyrs peuvent s'attendre à une existence particulièrement dure. Tant qu'ils sont en âge de procréer, ils seront régulièrement forcés par divers Vaelkyrs à des rapports sexuels. Lorsqu'ils seront trop âgés, on leur confiera des tâches insignifiantes, jusqu'à ce qu'on ait besoin d'offrir leur sang à Varna ou aux autres dieux mineurs disparus. Certains captifs parviennent à mieux s'en sortir en se débrouillant pour devenir le favori ou la compagne de couche régulière d'un Vaelkyr qui monopolisera leurs faveurs et il arrive parfois que ces préférences provoquent des disputes entre Vaelkyrs. Au cours des siècles, les captifs qui sont parvenus à se faire écouter de leurs maîtres au point d'obtenir une position protégée d'esclave important se comptent sur les doigts des deux mains.

Lorsqu'ils ne sont pas conviés à des rapports sexuels avec leurs maîtres, les esclaves ont diverses tâches à accomplir : cultiver la terre, aider les artisans, porter des charges lourdes, etc. Ils ne sont jamais affranchis et leurs enfants leur sont immédiatement retirés pour être confiés aux gardiennes.

Les Vaelkyrs nourrissent une haine acerbe pour leurs cousins de Valdheim. Ces derniers, dans un passé lointain, se seraient détournés des dieux pour embrasser de stupides croyances et s'installer sur des terres moins rigoureuses, plus appropriées à la médiocrité de leur courage. Tous les captifs adultes de Valdheim sont torturés pendant une nuit entière une fois ramenés en Vaelor. Ceux qui parviennent à garder les dents serrées et à ne pas hurler trop souvent, qui demeurent fiers et s'efforcent de rester imperturbables sont soignés et deviennent esclaves. Les autres, ceux qui crient sans cesse, supplient, rampent, pleurnichent, bref démontrent combien leur sang misérable ne saurait se mélanger à celui des Vaelkyrs, ceux-là sont achevés à l'aube sur l'autel sacrificiel.

Les esclaves n'ont aucun droit en Vaelor. Lorsqu'ils posent problème, on les frappe jusqu'à ce qu'ils parviennent aux portes de la mort. S'ils récidivent ou font à nouveau preuve d'indiscipline, ils sont sévèrement mutilés, quand ils ne sont pas tout bonnement offerts aux dieux.

Parias et renégats

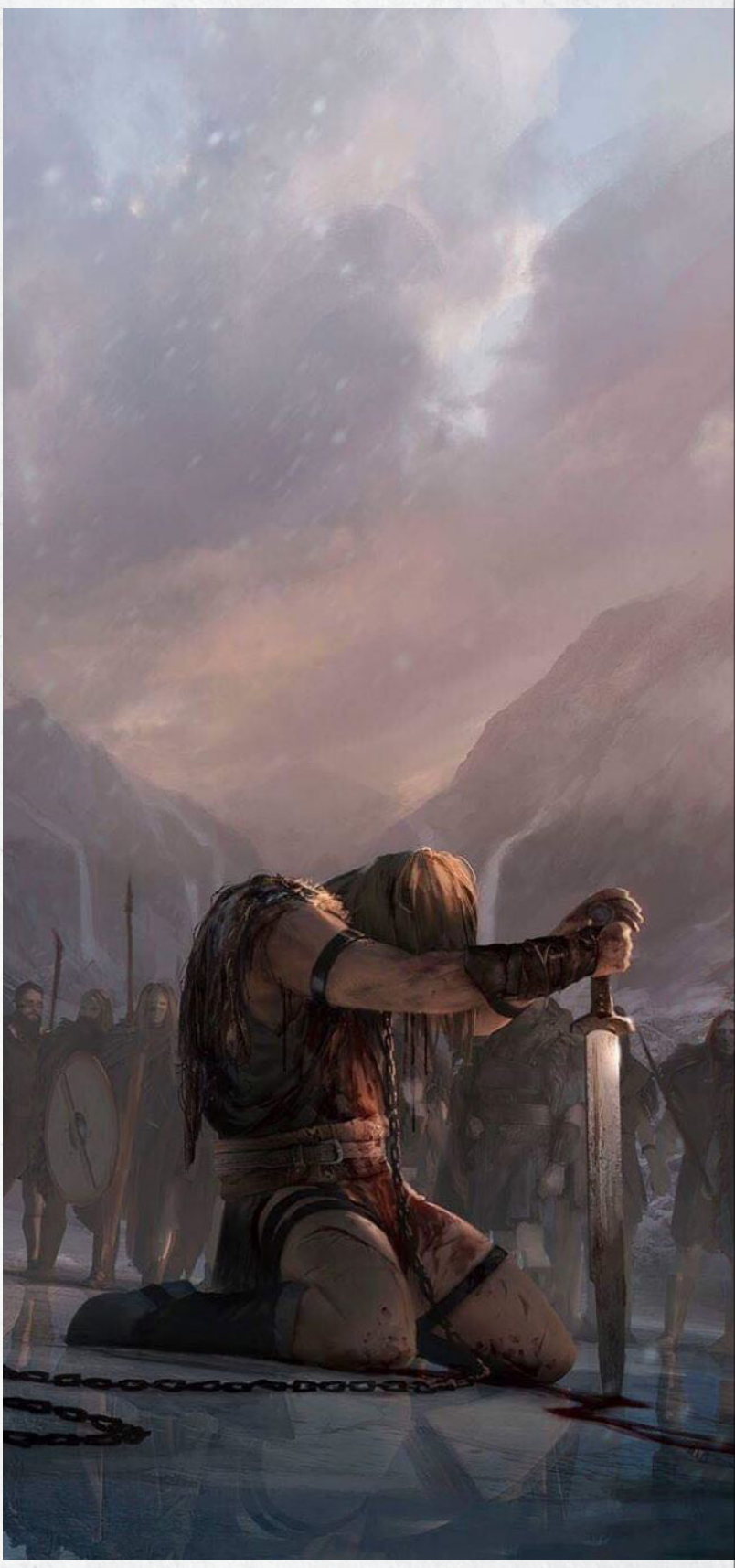
Bien que leur société soit intolérante, rigide et violente, tous les Vaelkyrs ne sont pas aussi sanguinaires ou bornés qu'on le pense. Parfois, un individu se montre plus réfléchi et s'interroge sur les intentions de Varna, sur les raisons de son courroux et sur la possibilité qu'elle ne revienne jamais. Il arrive aussi qu'au contact des captifs, un Vaelkyr commence à remettre en question la vision du monde qu'on lui a enseignée. Après tout, la destinée du peuple de Vaelor, ses efforts incroyables pour satisfaire une déesse disparue, sa peur de décliner jusqu'à l'extinction ont indéniablement quelque chose de tragique qui en dit long sur la vacuité de l'humanité. Pourquoi poursuivre tous ces travaux, ces efforts, ces raids et ces viols, après tant de siècles ?

Enfin, il existe aussi des Vaelkyrs qui commettent des actes criminels et préfèrent fuir plutôt que d'avoir à en assumer les conséquences. Tous ces gens, ainsi que les Vaelkyrs condamnés à l'exil, mènent une vie précaire. Les clans se méfient des étrangers et il n'est pas rare qu'ils attaquent ou pourchassent ceux qui pourraient être des parias. À moins de parvenir à subsister comme ermites, les fugitifs et les bannis n'ont que deux options : quitter Vaelor ou trouver d'autres personnes dans une situation similaire afin de constituer une bande de pillards qui pourra vivre aux dépens des villages alentour… jusqu'à ce qu'un jarl parvienne à les exterminer.

Les guerriers du nord

Si la force ne suffit pas, c'est que ton courage ne peut la soutenir.
– Adage vaelkyr

Vaelor ne compte pas de véritables forces armées, bien que tous ses habitants soient parfaitement capables de combattre.



Un vrai Vaelkyr ne se sépare jamais de son arme. Les Vaelkyrs ont peu d'expérience dans l'art de la guerre, car les conflits entre clans sont très rares. Ils savent surtout comment mener une attaque-surprise et prendre d'assaut un village fortifié pour capturer des esclaves. Les clans méridionaux ont également appris à se défendre contre les occasionnelles expéditions punitives lancées depuis Avhorae ou Valdheim, mais d'une façon générale, les Vaelkyrs ne se débrouillent pas très bien en bataille rangée. À l'inverse, ils sont redoutables lors des escarmouches. Les prouesses individuelles et le courage jusqu'à la témérité sont très respectés. Dans le chaos d'une mêlée, chaque Vaelkyr peut avoir sa chance de briller.

Tous les Vaelkyrs s'efforcent de participer au moins une fois dans leur vie aux raids de la Saison des Carnages. Si la plupart ne peuvent s'impliquer régulièrement dans ces campagnes, ils restent néanmoins des combattants tout à fait capables. Outre les animaux sauvages, les créatures venues du nord inconnu, des montagnes ou de la grisaille infinie de la Brume sont autant de dangers bien réels. Rares sont les Vaelkyrs qui hésitent à se jeter dans un affrontement, même face à un ennemi visiblement coriace ou supérieur en nombre. Les jarls et les chamanes ont des gardes du corps qui sont généralement plus prudents et méthodiques, mais ils constituent à peu près les seuls soldats de métier de Vaelor.

Armes et armures des Vaelkyrs

Les hommes du nord préfèrent les haches, les lances et les épées. L'arc est également très apprécié, mais le poignard ne sert que dans les cas d'urgence et demeure malaimé. Les Vaelkyrs portent généralement des braies de laine et protègent leur torse avec une solide armure de cuir ornée d'ossements, pris sur les dépouilles de leurs ancêtres. Ces parures renforcent la volonté de leur porteur. Les guerriers les plus réputés peuvent espérer revêtir une cotte de mailles ou un plastron de cuir renforcé de plaques de fer. De grands boucliers en bois et des casques complètent la tenue du guerrier vaelkyr.

Une mystique raciale

Paradoxalement, alors que la population de Vaelor n'est constituée que de métis, produits de générations d'enlèvements et d'accouplements forcés, les Vaelkyrs se voient encore comme un peuple à part. Outre la persistance des lignées pures des jarls, c'est leur croyance fervente en la déesse mère disparue qui entretient cet état d'esprit. En le résumant, on peut dire qu'un Vaelkyr se voit comme un être choisi par la déesse des glaces, auquel l'épreuve d'une vie dure et d'un avenir incertain est infligée pour que sa gloire ou celle de sa descendance finisse par impressionner Varna. Qu'il soit né dans une lignée pure, qu'il soit le produit d'une union avec un captif ou qu'il soit adopté depuis la petite enfance, tout Vaelkyr se perçoit comme membre d'une même race, la race des futurs maîtres du monde. Les autres peuples sont méprisés et jalousés : ils prospèrent dans l'indolence et jouissent d'une fertilité excessive. Ils ne sont bons qu'à permettre à la race élue de Varna de se perpétuer dans l'attente du jour où la puissance de Vaelor renaîtra. Alors, ces peuples lâches seront tous asservis.

La vocation de chamane est respectée, mais ne protège en rien un Vaelkyr de la colère des jarls, ou de la susceptibilité des guerriers. Les Vaelkyrs vénèrent un certain nombre d'anciens héros et d'esprits locaux, considérés comme des demi-dieux. Cependant, seuls Varna et Gaath, le Loup du Nord, sont perçus comme de véritables dieux et Gaath est censé être mort.

Les dieux du nord

Varna est le centre du monde spirituel de Vaelor. Elle a façonné les premiers Vaelkyrs de sa volonté, elle leur a infligé l'hiver et finalement, elle s'est détournée d'eux, dépitée. La seule aspiration religieuse des Vaelkyrs est de regagner l'estime de la froide déesse. Son ancien compagnon et amant, Gaath, usait de sa virilité pour distraire Varna et, lorsqu'elle s'endormait après leurs ébats, le climat pouvait se radoucir. Autrefois, Gaath profitait de l'été pour embraser le cœur des Vaelkyrs qui déferlaient alors sur les peuples voisins, pillant et massacrant à leur gré. C'est de cette tradition antique que vient l'expression « Saison des Carnages ». Lasse, Varna finit par tuer son amant, jalouse de l'influence qu'il prenait sur ses enfants mortels pendant qu'elle était assoupie. Gaath est donc encore mentionné, mais rares sont ceux qui le vénèrent, car les Vaelkyrs ont pleinement embrassé l'hiver, considéré comme une épreuve divine qu'ils finiront par surmonter. La Saison des Carnages est toujours appelée ainsi en hommage au dieu mort, mais depuis que Varna a rendu ses enfants et leurs terres stériles, il s'agit surtout d'une saison de rafles, de pillages et d'enlèvements.

Les Vaelkyrs connaissent la Prophétie de l'Oracle et l'ont interprétée à l'aune de leurs propres espoirs : les dieux n'ont pas disparu, ils se sont simplement détournés des mortels.

LES CORNUS

Gaath compte encore une poignée d'adorateurs qui tuent dans l'espoir que les morts dédiés à son nom le ramènent un jour à la vie. Ces femmes et ces hommes vivent en secret au cœur des clans, mais quand ils le peuvent, ils partent en chasse. Le visage dissimulé par un volumineux casque orné de cornes noires, ils traquent impitoyablement les voyageurs isolés ou dévastent les hameaux mal défendus. Pendant la Saison des Carnages, les Cornus accompagnent incognito, seuls ou en petits groupes, les maraudeurs de Vaelor. Ils se débrouillent pour s'écarter à l'occasion, le temps de tuer sauvagement des victimes dont le sang honore le Seigneur des Bêtes. Lorsque l'un d'eux vient à être démasqué, les clans sont sans pitié : il est mis à mort sur l'autel.

D'ici quelques décennies tout au plus, Varna se manifestera de nouveau, tandis que le Soleil Noir réapparaîtra, annonçant le règne des Vaelkyrs sur le monde. Il s'agit donc de se dépêcher d'achever la construction de Hellheim.

Les dieux mineurs des Vaelkyrs sont nombreux. Ils apparaissent et disparaissent au gré de l'influence des chamanes, et une même divinité peut tomber dans l'oubli pendant un bon siècle, avant de refaire parler d'elle. Ils sont tous liés de diverses manières aux forces dominantes du nord : le vent, la neige, la violence, le fer, entre autres. On pense couramment que les dieux mineurs dorment pour se réveiller parfois ou qu'ils bravent Varda et s'intéressent un temps aux mortels avant de devoir les abandonner lorsque la déesse mère s'en aperçoit et que son courroux s'abat sur eux.

Officiellement, le Soleil Noir ne compte aucun adorateur en Vaelor. Tout du moins, les Vaelkyrs ne croient pas en l'Unique, mais attendent le retour des ténèbres avec ferveur. Les efforts du Culte sont actuellement tournés vers les guerriers qui ont quitté Vaelor pour entrer à son service. Les dévots de l'Unique s'efforcent de convertir les moins étroits d'esprit, mais leurs réussites sont rares. Lorsqu'ils seront retournés auprès de leurs clans, ces convertis pourront constituer une cinquième colonne. À plus long terme, ils feront certainement des émules à travers Vaelor.

Les Vaelkyrs détestent les Élus, à l'exception de ceux qui se réclament de Varna, qu'ils voient comme des chamanes. À leurs yeux, tous les autres ne sont guère plus que des sorciers qui ne méritent que la mort. Un Élu de Varna sera l'objet d'une grande vénération, mais il devra compter avec les maîtres secrets de Vaelor. Les Sept Devins feront de leur mieux pour le manipuler à son insu à travers les jarls du conseil. Un Élu trop encombrant sera probablement « invité à aller discuter avec la déesse », et sacrifié sur son autel.

VALDHEIM

LES ENFANTS DES DIX MILLE

mal ldqhjjl (Order #31830540)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

VALDHEIM

LES ENFANTS DES DIX MILLE

Les Valdhs aux cheveux clairs affirment que leurs ancêtres sont venus de Vaelor en des temps reculés, après avoir rejeté les sinistres dieux du Nord. Ces ancêtres, les Dix Mille, auraient découvert une terre fertile et de nouveaux dieux. Leur culture s'est distinguée de celle des Vaelkyrs au point de développer sa propre langue et d'embrasser des valeurs radicalement opposées. Valdhs et Vaelkyrs se haïssent mutuellement ; malheur à celui qui tomberait vivant entre les mains de l'ennemi ancestral.

Les Valdhs forment un peuple tolérant et pragmatique, mais ils savent également se montrer aventureux, avides de richesses et fiers au point d'en être orgueilleux. Un Valdh n'oublie jamais ses amis, mais il n'oublie jamais non plus ses ennemis. S'il a l'amitié aussi solide qu'il a la rancune tenace, il est aisé de le froisser et plus ardu d'obtenir son pardon.

Nombreux sont les Valdhs qui aiment la mer. Ils comptent dans leurs rangs de nombreux marins intrépides et des navigateurs audacieux qui se sont aventurés jusqu'aux ports du Khalistan et de Saeth. Négociants têtus, ce sont aussi à l'occasion des pillards agressifs, et certains de leurs voisins en ont une bien piètre opinion.

Une terre isolée, froide, mais fertile

Bordé par la mer d'Acier à l'ouest et les monts Coléreux qui le protègent en partie du vent venu des plaines gelées de Vaelor, Valdheim jouit d'un climat plutôt favorable. La neige recouvre tout durant les mois d'hiver, mais au retour des beaux jours, elle laisse place à une nature renouvelée et une terre riche, dans le sud du royaume en particulier.

Le nord compte peu d'habitants. La neige est omniprésente et les bêtes sauvages rôdent dans les forêts. Les villages fortifiés accueillent des mineurs qui convoitent les riches filons d'or, mais les monts Coléreux portent bien leur nom. Les contes affirment qu'une vallée au climat idyllique se trouverait au bout du col du Tonnerre, au cœur des montagnes, mais aucun Valdh s'y étant aventuré n'en est jamais revenu.

La majeure partie des Valdhs vivent le long des côtes, en particulier dans les fjords encaissés où peuvent s'abriter leurs navires à fond plat. La capitale de Valdheim, Helvegen, est d'ailleurs un port majeur de la mer d'Acier. Plus à l'est, les clans valdhs exploitent une terre relativement fertile comptant de nombreuses fermes et des routes qui relient des villes de plusieurs milliers d'habitants. Les deux plus importantes, Harja et Krigsgaard, jouent un rôle essentiel dans la défense de la frontière entre Valdheim et Vaelor. Chaque année, les maraudeurs vaelkyrs attaquent en effet Valdheim, espérant massacrer ses guerriers. Les monts Gris attirent davantage de mineurs que les monts Coléreux, car ils sont riches en fer et le climat y est nettement moins pénible. Cependant, les monts Gris n'ont jamais révélé la moindre pépite d'or jusqu'à présent. Par ailleurs, les artisans valdhs préfèrent forger l'acier sombre d'Aon, quand ils peuvent en obtenir.

Le sud de Valdheim est densément peuplé, plus encore que l'est, mais les communautés sont de moins en moins nombreuses et de plus en plus méfiantes, au fur et à mesure qu'on approche de Radsla, le pays de la peur. Cette contrée d'arbres grisâtres, aux troncs blafards et noueux, faiblement luminescents durant la nuit, a la réputation d'être hantée et nul n'ose s'y installer.

Le pays de la peur

Les contes affirment qu'autrefois, la région était parsemée de villages et de colonies avhoraeennes, qui commerçaient parfois avec les Valdhs. Nul ne sait pourquoi la végétation s'est transformée ainsi, mais les animaux, puis les hommes ont également dégénéré et perdu l'esprit. Outre des animaux très agressifs, la région est peuplée de quelques groupes d'hommes-bêtes, descendants de ceux qui sont devenus fous après s'y être aventurés. On peut traverser Radsla si l'on ne craint pas d'affronter ses habitants ou de tomber sous l'emprise de sa malédiction. La région est parsemée des ruines des anciens villages avhoraeens que les voyageurs évitent par peur des fantômes. Seuls les maraudeurs vaelkyrs osent braver régulièrement le pays de la peur. Et encore, ils se terrent près de leurs feux la nuit tombée et prennent garde à ne rien manger ou boire qui provienne de cette terre maudite. De temps en temps, un Vaelkyr disparaît durant la nuit ou devient subitement fou, consumé par une brutalité bestiale, et doit être tué avant qu'il ne massacre ses compagnons.

Honneur et avidité

Les Valdhs sont volontaires et nombre d'entre eux sont de très bons guerriers. Les périls de la mer, les maraudeurs vaelkyrs, les animaux sauvages et les hommes-bêtes surgissant de Radsla ou tapis dans les forêts leur donnent bien des occasions de prouver leur courage. Dans le même temps, ils éprouvent un fort besoin de montrer leur valeur aux autres. Ils chérissent les belles étoffes, mais plus encore les bracelets, torques et anneaux de métal précieux. Par le passé, il arrivait que les navires valdhs s'en prennent à des villages côtiers ou se livrent à la piraterie, mais ces actes restaient rares et les rois de Valdheim veillaient à conserver de bons rapports avec leurs voisins d'Aon et d'Avhorae. Ils cherchaient surtout à s'assurer que leurs marchands pourraient accoster jusque dans les ports des Royaumes divisés, et qu'ils ne seraient pas trop harcelés par les pirates d'Aon.

Les règnes des deux derniers rois valdhs ont terni l'image de Valdheim. On parle fréquemment de villages côtiers des Royaumes divisés assaillis pendant la nuit, ou du nombre croissant de navires marchands qui disparaissent sans laisser de traces. Des espions venus du sud, déguisés en marchands, tentent de déterminer à quel point ces pillards et ces pirates sont tolérés par le roi Kirgriss.

LE COL DE L'EXIL

Il s'agit du seul moyen de traverser les monts Gris depuis Valdheim pour arriver en Vaelor. Maraudeurs vaelkyrs et expéditions de représailles valdhs s'y affrontent souvent, car les Vaelkyrs préfèrent emprunter cette voie difficile plutôt que de traverser les plaines au nord-ouest, bien plus exposées et surveillées. C'est par ce col que les Dix Mille auraient quitté leurs terres et renié leurs origines.

L'alliance des clans et la couronne valdh

Les descendants des Dix Mille ont formé un grand nombre de clans de tailles diverses, menés par des jarls qui prêtent allégeance à la couronne valdh, un symbole ancestral de fer et d'argent porté depuis des siècles par les rois (et quelques reines) qui ont juré de défendre Valdheim contre toutes les menaces. Il n'y a pas de véritable dynastie royale, même si dans les faits, tous les souverains qui se sont succédé sur le trône sont issus des onze clans les plus proches de la capitale. Ce sont les Onze qui déterminent qui sera le prochain porteur de la couronne valdh, lorsque le souverain actuel n'a pas d'enfants adultes jugés suffisamment fiables. Évidemment, les manigances dans l'ombre sont légion et il y a parfois eu d'étonnantes (ou sanglantes) surprises dans l'histoire royale.

Traditionnellement, le roi est avant tout un chef de guerre et un symbole d'unité nationale, les clans sont censés conserver une grande autonomie. Dans les faits, les Onze ainsi que la majorité des clans côtiers ont tissé de tels liens entre eux, et avec la couronne, qu'un véritable pouvoir royal s'est progressivement instauré dans l'ouest de Valdheim.

Kirgriss Lamesang ne goûte guère qu'on l'appelle « le Second » ; il se montre au contraire déterminé à agir dans l'espoir que son aura éclipsera un jour complètement celle de son grand-père. Sa nature autoritaire est bien connue, de même que sa propension à la violence. Certains murmurent que l'épée d'origine inconnue dont il ne se sépare jamais lui murmure de funestes conseils et l'entraîne vers la folie. Pour autant, le roi est un homme calculateur et plus maître de ses sentiments qu'on pourrait le croire. Cette personnalité complexe mène sa cour avec un mélange d'arbitraire et de machiavélisme. Lentement, il a fait en sorte d'étendre son pouvoir au détriment des jarls les plus puissants. Pour les

contenter, et faire diversion, Kirgriss a cyniquement encouragé leurs raids et leurs expéditions pirates sans jamais les mentionner à voix haute. Ainsi, jusque dans son palais, il est des gens bien informés pour croire encore que le roi ignore tout des actes des jarls qu'il abuse.

Prendre la couronne

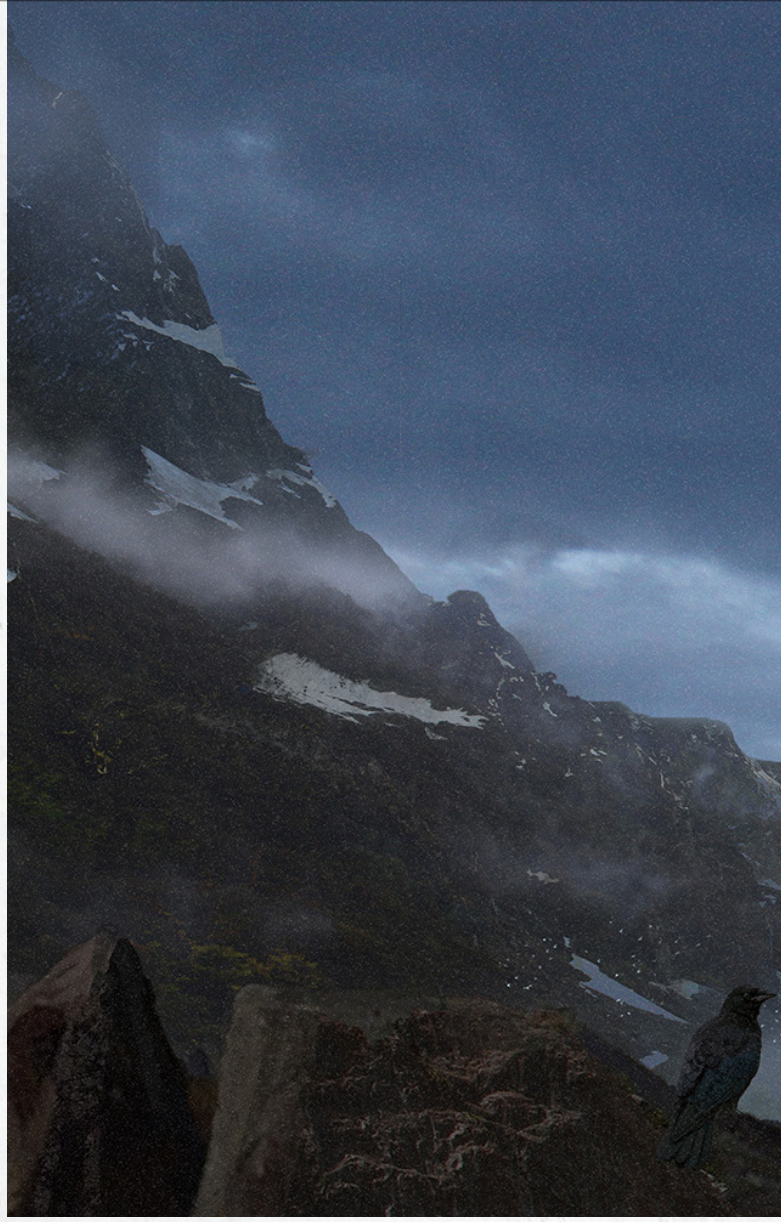
Il y a vingt ans, le vieux roi Kirgriss Egilsson mourut dans un sommeil troublé, à l'âge vénérable de quatre-vingt-un ans. Le chagrin étendit son ombre sur le royaume pendant des semaines, car Kirgriss l'Audacieux avait combattu les Vaelkyrs avec ferveur et avait sagement régné pendant plus d'un demi-siècle. L'ambitieux Vangel Algyrson complota pour écarter la fille du roi et parvint à prendre la couronne. On le surnomma bientôt Vangel le Faible, car il suivait toujours l'avis de celui qui criait le plus fort. Le roi eut d'ailleurs le tort d'écouter certains conseils alors qu'il s'était pris de passion pour l'art et les bijoux du sud lointain. Il décida de privilégier le commerce avec le Khalistan, au détriment des partenaires traditionnels des marchands valdhs. Malheureusement, cela provoqua graduellement la ruine de nombreuses familles, tandis que d'autres multiplièrent attaques pirates et expéditions de pillage sur les côtes des Royaumes divisés. Il y a six ans, Vangel fut étranglé par le petit-fils de son prédécesseur, lequel prit la couronne valdh pour devenir le roi Kirgriss le Second.

De fer et d'or mêlés

« Manquer de respect à un Valdh revient à lui mettre une épée dans les mains et lui demander de te tuer. Sauf qu'il a déjà sa propre épée…
– Commentaire d'un marchand avhoraeen

On reconnaît facilement les Valdhs à leur haute stature et leurs cheveux clairs, généralement blonds ou châtains. Plus rarement, on trouve des roux ou des bruns dans leurs rangs. Les yeux valdhs sont fréquemment bleus, variant sur une bonne dizaine de nuances entre le vert, le gris, parfois le noir. Les hommes préfèrent porter une courte barbe taillée, mais ils sont de plus en plus nombreux à se raser de près et à montrer un visage lisse, sur lequel les cicatrices de guerre sont encore plus impressionnantes. Les femmes valdhs apprécient tresses et nattes, et leurs cheveux dénoués descendent souvent sous leur taille.

Par bien des aspects, les Valdhs, aussi bien les hommes que les femmes, sont encore assez proches de leurs cousins haïs, les Vaelkyrs : opiniâtreté, fierté jusqu'à l'orgueil et promptitude à verser le sang sont des traits de caractère très répandus. On peut y ajouter une soif de reconnaissance sociale très forte qui passe à la fois par la notoriété, mais aussi par les signes extérieurs de richesse. Un Valdh n'hésite pas à se montrer hospitalier s'il peut impressionner ses hôtes, de même qu'il agit publiquement avec largesse et générosité pour se faire apprécier. Dénigrer le courage d'un Valdh, ou traiter par le mépris ses possessions et ses réalisations, est le meilleur moyen de le mettre en colère. Si l'on demandait à un Valdh ce qui a le plus de valeur à ses yeux, la plupart répondraient sans hésiter « une bonne épée d'acier et des bracelets d'or ».



Pour autant, le peuple de Valdheim possède nombre de traits admirables. Il attache une importance capitale à la parole donnée et méprise les menteurs. Ses négociants sont opiniâtres et durs en affaire, mais n'escroquent jamais leurs partenaires ni ne vendent de produits défectueux ou des marchandises avariées. Habitués aux périls de la mer et des régions sauvages qui les entourent, les Valdhs, même les citadins, respectent les liens de sang et se montrent

solidaires. Ils portent volontiers secours, s'ils le peuvent, à des inconnus en détresse ou dans le besoin. Les Valdhs détestent la lâcheté et bien qu'ils aient des esclaves, ils les traitent généralement de manière convenable. Leur soif d'honneur et de gloire peut les pousser à se montrer bornés, mais le besoin de reconnaissance sociale et le respect des ancêtres les incitent aussi à dompter leurs penchants les plus égoïstes. Un Valdh sait qu'il ne vaut rien si son propre peuple ne peut estimer ses actes et ses mérites.

Des marchands âpres et aventureux

Les Valdhs sont durs en affaires. Dit simplement et sans grande surprise : ils parlent peu et s'entêtent jusqu'à ce que leur interlocuteur renonce et s'en aille, ou paie leur prix. Les Valdhs acceptent de négocier et on peut les faire changer d'avis à condition d'opposer des arguments concrets et solides à leurs prétentions. Les phrases fleuries, les manières doucereuses ou faisant appel aux sentiments les laissent généralement de marbre, quand ils ne les mettent pas en colère. Cependant, les marchands valdhs expérimentés sont souvent plus accommodants et souples qu'on peut le croire. Ils préfèrent simplement jouer de leur réputation, voire simuler la colère, pour éviter de perdre du temps avec des partenaires trop bavards.

Les terres méridionales de Valdheim sont suffisamment fertiles pour que des fermiers prospères s'y soient établis depuis des siècles. Dans le centre et l'est du royaume, l'élevage est également très présent. Cependant, les jarls de la côte (en particulier les Onze) souhaitent conserver une certaine indépendance économique vis-à-vis de leurs voisins qui exploitent la terre. Avec le temps, le commerce maritime a pris de plus en plus d'importance et en dehors des régions isolées, la majeure partie du royaume s'est accoutumée, en plus de la production locale, à des céréales, fruits et légumes venus d'au-delà des frontières. De leur côté, les marchands de Valdheim proposent des fourrures, de l'hydromel, des peaux tannées, des bijoux de métal précieux et des armes de qualité dans les ports du sud, ainsi qu'aux marchands

étrangers qui accostent dans leurs fjords. On peut parfois rencontrer un négociant Valdh dans des endroits pour le moins inattendus, comme l'arrière-pays du Khashan, les marchés de Babel ou les rues sinistres de la malsaine Saeth. Aon et Avhorae sont redevenus les principaux partenaires commerciaux de Valdheim, après les choix malheureux de Vangel le Faible. Cependant, il devient de plus en plus difficile pour les jarls de contrôler les actes de leurs capitaines quand ils ont pris le large. Désormais, les navires Valdhs ne se contentent pas de repousser les pirates venus d'Aon qui les assaillent, mais ils s'en prennent également aux proies de ces derniers.

Souci du détail et ingéniosité

Les artisans valdhs apprécient les ornementations et on trouve des motifs sobres, mais bien visibles, sur les armes, les bijoux et les vêtements les plus coûteux. Un Valdh tire un prestige accru de ses possessions, quand il peut montrer aux autres qu'il a les moyens de s'offrir des objets ornementés, forcément plus onéreux. Cependant, même les artisans dont la clientèle a peu d'argent s'efforcent de réaliser les meilleurs produits possibles. Si cela ne peut être beau, cela doit au moins être efficace et fiable, c'est une question de principe. Dans le même temps, les Valdhs sont assez peu portés sur la débauche de couleurs et les motifs exubérants, quoiqu'il existe à la capitale de fortunés amateurs de denrées et d'étoffes exotiques. Les arts valdhs sont à la mesure de leur artisanat : on apprécie la musique, la sculpture ou le chant, mais même si les sagas contées par les skalds sont émouvantes, leur accompagnement musical est limité et il est rare qu'on trouve plus de deux ou trois instruments dans une formation musicale.

Les Valdhs s'efforcent également de comprendre et d'adapter les connaissances techniques qu'ils peuvent observer à l'étranger. Les villes de Valdheim accueillent des alignements de maisons de bois et de pierre dans lesquelles les rondins sont petit à petit abandonnés au profit de planches solides. Les demeures de deux ou trois étages sont devenues la norme. Les rues principales sont sommairement pavées et pourvues de rigoles d'écoulement pour éviter que les eaux usées et les ordures ne s'entassent trop longtemps. À l'écart des grandes villes, on continue à construire des maisons circulaires de rondins, en partie enterrées et dont le toit sert de grenier auquel on peut accéder de l'extérieur. Plus généralement, un artisan valdh éprouve une fierté légitime quand il parvient à comprendre et adapter un savoir exotique de manière à améliorer sa propre technique.

Une féodalité se met en place

La société de Valdheim est en apparence assez égalitaire. En dessous du roi, on compte simplement les jarls, les hommes libres et les esclaves. Les engagements d'un Valdh envers son jarl sont semblables à ceux de ce dernier envers la couronne : une certaine loyauté en échange de l'assurance d'être protégé.

LES SKALDS, DÉTENTEURS DES TRADITIONS

Les Valdhs aiment les contes chantés, et les skalds, qu'ils soient à demeure ou itinérants, sont très appréciés. Leur métier demande une excellente mémoire et un sens certain du tact, car leur auditoire est assez susceptible. La majorité des skalds sont aussi de bons combattants tant ils sont souvent conviés à rejoindre les guerriers ou les navires valdhs afin d'honorer leurs compagnons par les histoires de leurs actions. Bien que les Valdhs n'aient plus de prêtres depuis la mort de leurs dieux, les skalds sont parfois considérés comme des conseillers spirituels, car en perpétuant le souvenir du passé, ils maintiennent le lien entre les vivants et les défunts.

En réalité, l'ouest du royaume évolue lentement vers une forme sociale plus hiérarchisée. Les onze jarls proches de la capitale se font de plus en plus souvent appeler « comtes » par leur entourage, une prétention qui ne manque pas d'irriter leurs cousins de l'est et du sud. Les prétendus comtes ont également accru leur richesse personnelle en mettant la main sur les fermes ou les commerces en difficulté. Ils demandent aux artisans et fermiers auxquels ils accordent leur aide des tarifs préférentiels, l'exclusivité de certaines marchandises ou même des serments d'allégeance contraignants. Ainsi, les jarls de l'ouest se sont progressivement transformés en véritables seigneurs terriens, propriétaires de nombreuses exploitations gérées par ceux qui sont devenus leurs sujets. Le roi Kirgriss n'est pas en reste puisqu'il distribue or et faveurs à ceux qu'il parvient à détourner des clans, pour les prendre directement à son service. La couronne n'a guère de terres à offrir, mais Kirgriss a entrepris de créer des charges et des titres honorifiques, ce qui ne manque pas d'attirer à lui des individus très sensibles au besoin de gloire qui sommeille en chaque Valdh.

Les esclaves

La majorité des esclaves sont des Valdhs condamnés pour une durée déterminée. Cependant, on réduit aussi en esclavage les familles des ennemis vaincus et les guerriers capturés. Il arrive que les navires reviennent de leurs expéditions pirates ou de leurs raids avec des captifs jugés intéressants : artisans talentueux, belles femmes, guerriers honorables…

Les esclaves des Valdhs sont généralement bien traités et certains sont même considérés comme des membres de la famille. Ils ne peuvent cependant porter les armes ni exercer la moindre activité sans l'aval de leur maître. Ils ne peuvent pas non plus se marier sans permission ni posséder le moindre bien. Un esclave est une personne, pas un animal ; le tuer ou le mutiler constitue un crime. L'esclavage

n'est pas héréditaire et les enfants d'esclaves naissent donc libres. Parfois, la bonne conduite d'un esclave peut inciter son maître à décider de l'affranchir. Il se rend alors auprès du jarl et demande que la condamnation soit levée. Si l'esclave était un captif, son maître peut l'affranchir en public sans avoir à en passer par l'autorité clanique.

L'honneur avant tout

Le crime existe en Valdheim, comme partout ailleurs dans les Terres Sauvages, mais rares sont les Valdhs qui nient leurs actes ou cherchent à en minimiser la portée. Qu'ils agissent sous le coup d'une émotion violente, ou de façon préméditée, les Valdhs assument leurs choix quitte à boire leur coupe jusqu'à la lie. Les crimes de sang sont punis par la mutilation suivie de l'exil ou de la mort. Le vol, les blessures ou les morts occasionnés sous l'emprise de l'alcool, les agressions, les viols sont également punis par la servitude ou l'exil, après que la joue du condamné a été marquée au fer rouge.

La justice valdh est donc assez sommaire et expéditive : généralement, l'accusé se rend de lui-même, énonce de quoi il se juge coupable en public et attend que son jarl rende son jugement. Lorsque les circonstances sont troubles, ou que le jugement du jarl semble partial, un Valdh qui demeure imperturbable alors que le public juge sa condamnation excessive peut même s'attirer un fort courant de sympathie. On ne le pardonne pas pour autant, mais il peut arriver que les remous dans l'assistance incitent le jarl à revoir sa condamnation.

Nombre d'actes condamnables peuvent faire l'objet d'une réparation : le coupable verse de l'argent ou se met au service de la partie lésée s'il n'en a pas les moyens. Cette servitude judiciaire est encadrée par la tradition et, une fois achevée, on considère qu'elle n'a jamais eu lieu et que le condamné a retrouvé son honneur. Cette servitude peut être décrétée pour une durée fixe, jusqu'à ce que le condamné ait accompli une tâche précise ou jusqu'à sa mort.

Quand une tierce partie a été lésée par l'accusé et estime qu'il s'en tire à bon compte, elle peut contester son jugement en le défiant en duel. Refuser un duel est possible, mais c'est très mal perçu et il faut prendre garde à la manière dont on s'y prend. Il est arrivé qu'un jarl revienne sur son jugement et condamne un Valdh à une peine plus lourde que celle d'origine, simplement parce qu'il n'avait pas apprécié son comportement à la suite d'un défi en duel.

Un duel judiciaire est toujours à mort. Les deux adversaires sont attachés l'un à l'autre par une chaîne de plusieurs mètres de long, fixée à leur poignet ou leur cheville. Si l'accusé est tué, l'affaire est close. S'il défait son ennemi, le jugement précédent est annulé et il est libre. Le crime qu'on lui reprochait a été effacé. Un accusé ne peut pas contester son propre jugement, mais un parent ou un ami peut le faire à sa place s'il accepte de combattre le jarl ou son champion. Cependant, nombre de jarls ne tolèrent pas ce genre de contestation, car ils sont bien conscients que les accusés jouissant d'une certaine influence peuvent compter sur des champions dangereux, quitte à payer leurs services. Dans le même temps, un jarl doit aussi veiller à demeurer digne de sa charge et la plupart entretiennent donc soigneusement leurs capacités martiales ou s'entourent de guerriers expérimentés. À toutes fins utiles…

En Valdheim, hommes et femmes ont les mêmes droits et un jarl qui passerait outre ou se montrerait trop enclin à favoriser « le sexe fort » se verrait rapidement insulté et traîné dans la boue par les femmes du clan, y compris ses propres filles et son épouse. On compte environ un tiers des clans de Valdheim menés par des femmes jarls. Cependant, leur accession au titre quand elles sont en position d'hériter n'est pas toujours garantie, comme l'histoire récente des souverains du royaume le rappelle. Une femme valdh peut porter les armes et exercer n'importe quel métier, mais on attend aussi d'elle qu'elle prenne en charge le foyer et les enfants. Dans les faits, seules les mères de famille qui peuvent entretenir un esclave ont donc réellement la possibilité de faire ce qu'elles veulent.

L'or du roi

Le trône de Valdheim est riche, car il collecte l'impôt versé par tous les jarls du pays pour assurer les dépenses nécessaires face aux attaques des Vaelkyrs et financer l'entretien d'une poignée de routes reliant l'ouest de Valdheim aux riches fermes méridionales. Les jarls de l'est reconnaissent d'ailleurs, à contrecœur, que la couronne continue de soutenir leurs efforts et veille à ce que leurs cousins des régions plus prospères n'oublient pas qui assure leur sécurité. Cependant, une des rares bonnes décisions de Vangel le Faible fut de créer une taxe portuaire à la capitale afin d'entretenir ses quais et ses entrepôts. Plusieurs des Onze firent de même dans les ports qu'ils contrôlaient et le roi sut jouer de la jalousie des autres pour obtenir leur soutien afin que cette manne soit également imposable et que davantage d'or rejoigne le trésor royal. Peu de gens le savent, mais, tandis que le pays devait affronter une douloureuse crise économique, le trésor royal fut épargné par les pires effets des piètres choix commerciaux de Vangel.

L'importance des sentiments et des désirs

La culture valdh est parvenue à réaliser une étrange harmonie entre les aspirations personnelles et les attentes claniques ou sociales. Nombre d'étrangers sont troublés de voir les Valdhs exprimer ouvertement ce qu'ils ressentent, et considérer comme légitimes leurs désirs personnels. Le mariage valdh est d'ailleurs une source de perplexité sans fin dans le reste des Terres Sauvages. En effet, si la majorité des unions au Valdheim, comme ailleurs, impliquent de produire une descendance, les Valdhs considèrent que ce que deux personnes peuvent éprouver l'une pour l'autre est suffisant pour qu'elles décident de passer leur vie ensemble. Au Valdheim, on trouve donc depuis longtemps des couples mariés du même sexe, tout aussi légitimes que les autres. À Helvegen, on commence même à voir des gens qui vivent ouvertement en groupe de trois personnes ou davantage, même si le mariage reste légalement une affaire de couple et que ces personnes sont souvent jugées excentriques par leur entourage. De fait, nombre de Valdhs estiment comme normal d'avoir des relations intimes en dehors du cadre du mariage, même si la susceptibilité notoire de ce peuple amène souvent de telles affaires à dégénérer en querelles, pour le plus grand plaisir du voisinage.

Les Affranchis

Il existe un petit groupe de Valdhs, ermites et vagabonds solitaires des deux sexes, attirés par le mysticisme. Ils prônent une doctrine de renoncement, en disant que les dieux étant morts par la faute d'un désir impie, il suffit de tuer le désir et la convoitise dans son propre cœur pour devenir véritablement libre. À l'encontre de leurs compatriotes, ils ne cherchent ni prestige ni richesse. Ils mènent une vie frugale et certains se comportent en véritables ascètes. Les Affranchis s'efforcent de renoncer à l'orgueil belliqueux des Valdhs, mais la plupart sont tout à fait capables de se défendre. Les autres Valdhs ont tendance à leur témoigner un mépris amusé ou une sollicitude teintée de pitié condescendante. Certains leur vouent néanmoins un discret respect mêlé d'admiration perplexe. Il suffit de jeter ses possessions superflues par terre devant ses voisins avant de se vêtir d'un épais manteau à capuche de laine bleue pour se proclamer Affranchi. Les Affranchis perdent le bénéfice des liens claniques et la plupart prennent aussitôt la route, tournant définitivement le dos à leurs parents et leurs amis. Ils gagnent généralement leur vie comme guides, gardes du corps, messagers ou trappeurs.

La grande famille des morts

Les mythes disent que lorsque les ancêtres des Valdhs s'installèrent près de la mer, ils découvrirent aussi de nouveaux dieux, menés par Aeggen le Très Puissant et son épouse Siggr, la Dame de l'Aurore. Ces dieux adoptèrent les Dix Mille, au point que les légendes évoquent des unions entre certains mortels et plusieurs enfants d'Aeggen et Siggr. Dans la vieille langue valdh, les dieux étaient d'ailleurs appelés *Æteng*, ce qui signifie plus ou moins « parents » ou « ancêtres ».

Les skalds disent que les Æteng disparurent par la faute de deux amants : Valder le Sombre, fils bâtard d'Aeggen, et l'une de ses filles légitimes, Vhelya. Tous deux s'unirent et leur passion les dévora jusqu'à ce que le soleil devienne noir et que les dieux ne s'éteignent.

Depuis lors, les Valdhs ont relégué leurs dieux au rôle de figures symboliques, comme des ancêtres communs. Les dieux se sont fondus dans les contes des ancêtres familiaux et les légendes évoquant les Dix Mille. Plus personne ne leur rend hommage. Cependant, les Valdhs jurent encore par Aeggen ou Siggr, sous le coup de l'émotion ou de la surprise. Ils s'entaillent toujours et offrent un peu de leur sang en prononçant le nom d'Aeggen lorsqu'ils prêtent serment. Parfois, un compagnon d'armes ou un proche à l'agonie demande que l'on abrège ses souffrances. Si possible, on attend l'aube pour invoquer Siggr en lui tranchant la gorge, afin qu'il meure dans la lumière de l'aurore. Les rites anciens, de même que les noms des autres Æteng, sont tombés dans l'oubli. Quant à Valder et Vhelya, leur crime est enseigné à

PATRONYMES VALDHS

Prénoms féminins : Ada, Aslinn, Auda, Berthild, Brigit, Dagmar, Erika, Evanna, Frida, Franka, Hannah, Helga, Hilda, Kerstin, Magda, Sigrid, Ulla, Ulrika, Vilma.

Prénoms masculins : Albérich, Alaric, Bjorn, Erik, Franz, Grégor, Hagen, Hans, Harald, Henrik, Ivar, Johan, Karl, Lars, Rolf, Sieg, Ulrik, Vilhelm, Wulf.

Noms de famille : un nom de famille est généralement patrilinéaire. On prend alors le prénom de son père suivi du suffixe « -son » pour un garçon ou « -(s) dottir » pour une fille. Par exemple : Ragnarson ou Ragnarsdottir. Dans les clans menés par des femmes jarls, le nom de famille peut aussi être matrilinéaire et reprend donc le prénom de la mère au lieu du père. Les époux conservent leur nom de naissance et retracer les ascendants de la plupart des Valdhs est difficile au-delà d'une ou deux générations.

Noms de clan : un clan est généralement nommé d'après un élément géographique ou un animal. Par exemple : le clan du Faucon, le clan du Fjord bleu, le clan des Embruns…

chaque Valdh lorsqu'il devient adulte. Il jure alors qu'il ne prononcera leurs noms que pour transmettre ce savoir à la génération suivante.

Les Valdhs n'ont guère de curiosité pour les croyances d'autrui, et le Culte du Soleil Noir n'est pas encore parvenu à s'implanter sur leurs terres. Un Élu qui ferait étalage de son pouvoir serait considéré avec une certaine curiosité méfiante, mais peu de Valdhs éprouvent le besoin de se trouver de nouveaux dieux. Les plus avides pourraient cependant chercher à profiter de la situation pour gagner prestige, influence ou richesses.

Les cérémonies funèbres valdhs sont austères. Le défunt est placé sur un brancard et porté jusqu'à un cimetière en plein air, à l'écart de la communauté. Plusieurs objets de valeur personnels, armes et bijoux, accompagnent le corps. Les porteurs sont des proches ou des voisins. Pendant qu'ils transportent le mort, ils entonnent une mélopée atonale qui avertit le voisinage qu'une cérémonie funèbre a lieu et éloigne les charognards du cimetière. Arrivé à destination, on place le corps sur un échafaudage de bois, une dalle de pierre, une roche, ou à même le sol. Ceux qui le veulent prononcent quelques mots d'éloge ou d'adieu. Le corps est ensuite abandonné aux bêtes et aux éléments. Les Valdhs voient comme sacrilège la profanation d'un cimetière pour s'emparer des biens d'un mort et ces endroits sont donc jonchés d'ossements dont beaucoup arborent encore une arme et quelques bijoux. Cependant, on considère que trouver un objet en pleine nature, parce qu'un charognard l'a emmené avec un morceau de corps à ronger avant de l'abandonner, est signe de bonne fortune.

Les criminels et les maraudeurs vaelkyrs sont inhumés et leurs corps abandonnés aux vers et aux insectes, dans les ténèbres froides de la terre humide. Les pilleurs de cimetières, quant à eux, sont enterrés vivants.

QUERELLEURS ET PROMPTS À TIRER L'ÉPÉE

La fierté valdh et le sens exacerbé de l'honneur personnel sont les causes d'un grand nombre de frictions entre les individus et les clans eux-mêmes. La solidarité clanique pousse en effet les Valdhs à prendre les armes pour aider leurs voisins et parents en difficulté, même quand ils sont en tort, ou que la situation n'est pas claire. Il ne se passe pas un mois sans que des guerriers se rassemblent en bande pour s'en prendre à leurs homologues d'un clan voisin, à la suite d'une offense réelle ou imaginaire. Si les jarls n'ont pas le temps d'intervenir, se montrent partisans ou sont directement concernés, ces escarmouches dégénèrent rapidement en conflits qui s'étendent sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Les choses pourraient aller plus loin et se transformer en haines viscérales durables, mais fort heureusement pour les Valdhs, cela n'est presque jamais le cas. En fin de compte, un certain pragmatisme couplé au sentiment d'appartenir à un même peuple issu des Dix Mille finit par prendre le dessus. De fait, une fois que les principaux concernés dans un conflit sont morts ou décident que les choses ont assez duré, une trêve voit presque immédiatement le jour. Des antagonismes individuels peuvent subsister, mais dans la pratique, chaque clan valdh a des relations de voisinage dont l'histoire mêle affrontements et réconciliations. Si des prisonniers ont été faits durant le conflit, ils sont généralement rendus à leur clan, mais il arrive qu'on les laisse chez ceux qui les ont capturés, surtout s'ils ont été réduits en esclavage. De cette manière, leur ancien clan accepte d'enterrer la hache de guerre en renonçant à eux. Quoi qu'il en soit, les captifs en question se résignent à leur sort et, s'ils ne sont pas affranchis par la suite, ils sont correctement traités.

Après chaque bataille entre clans, les vainqueurs ont le droit de prendre ce qu'ils veulent sur les corps de leurs ennemis jusqu'au coucher du soleil. La coutume veut qu'on laisse ensuite les proches récupérer les corps. Si cela n'est pas possible, les corps sont quand même déplacés de manière à ne pas encombrer une route, l'entrée d'un village, etc. Il y a néanmoins des disputes très violentes, parfois mortelles, lorsque deux guerriers se querellent pour un bijou.

Il n'y a pas d'armée valdh, mais les clans de l'est veillent à conserver des escouades de guerriers sur le qui-vive en permanence. Ces combattants sont soigneusement entraînés et équipés, car ils constituent la première ligne de défense contre les maraudeurs venus de Vaelor. De même, les clans s'efforcent d'entretenir les fortins et les tours de garde qui permettent à ces guerriers de se regrouper et de rester en état de combattre.

Un guet a été mis en place à Helvegen. Son rôle est de patrouiller les rues et de lutter contre la petite délinquance, inévitable dans un grand port de commerce. Les soldats du guet n'interviennent que dans les flagrants délits et sont médiocrement équipés d'armures de cuir, de lances et de matraques. Cependant, les Valdhs étant en majorité attirés par le maniement des armes, ces soldats peuvent réserver de très mauvaises surprises à ceux qui les sous-estiment.

Enfin, une modeste flotte de vaisseaux est chargée de patrouiller sur le littoral. Les jarls de l'ouest pensent que tôt ou tard, les pirates d'Aon se livreront à des raids de représailles sur les ports vulnérables. Les bourgades côtières ont donc vu se multiplier les tours de guet, ainsi que les fosses destinées à gêner d'éventuels pillards.

ÉQUIPEMENT MARTIAL

Les guerriers valdhs aiment les épées longues dépourvues de garde et les haches, dont ils peuvent faire usage aussi bien à terre qu'en mer. Arcs et épieux étaient à l'origine utilisés pour la chasse, mais les guerriers s'en servent couramment. Les marins valdhs évitent les armures et leur préfèrent de grands boucliers ronds. Sur terre, d'épaisses cuirasses de cuir ou de solides cottes de mailles restent les protections de choix en Valdheim. Tous les Valdhs adultes gardent en permanence un bon couteau de chasse, un poignard de guerre ou même une dague légère. Seuls les esclaves ont interdiction de porter des armes, un bon moyen d'ailleurs de les reconnaître. Tuniques à manches longues, braies de laines, chausses lacées ou bottes fourrées sont portées par les gens des deux sexes, bien que les femmes apprécient aussi de longues robes simples, aux manches ornées.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LIEUX DES TERRES SAUVAGES

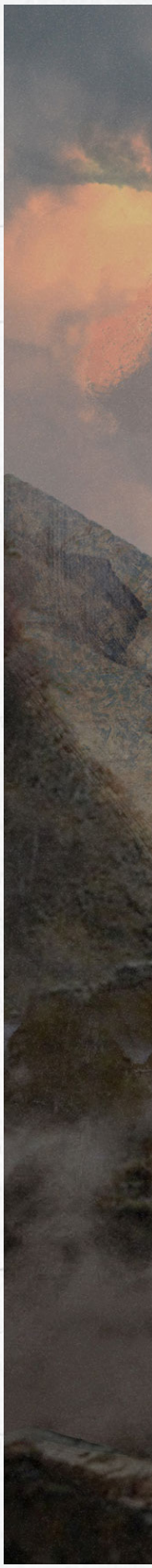
moi fdghjjjj (Order #31880644)

AKONTISTIS
LA DÉFIANTE

La petite ville fortifiée nommée « Lancier » est une des curiosités des protectorats de la République, au sud des monts de Fer. On trouve en effet sur sa place principale une statue de taille humaine qui représente un homme à la vêture exotique, plantant une lance dans le sol. La statue repose à même la terre nue et personne ne peut la déplacer, comme si elle était enracinée dans le sol qui, autour d'elle, s'est révélé aussi insensible aux pelles qu'aux pioches. La légende raconte que le mystérieux guerrier se serait dressé seul face aux cavaliers de la Horde venus massacrer une caravane ou un groupe de fuyards. Il se serait transformé en pierre en plantant sa lance et ce geste aurait provoqué la peur chez les chevaux des assaillants. Quelle que soit l'origine de cette étrange statue, il est incontestable qu'aucun cheval, âne ou mule ne peut s'approcher à moins d'une heure de trot d'Akontistis. Cette étrange magie a permis l'édification d'une petite cité qui défie fièrement les cavaliers daishids. Des tours de guet s'assurent que les champs proches d'Akontistis seront désertés si un parti de guerriers approche à pied et des réserves importantes permettent de tenir un siège de longue durée, en cas de besoin. Akontistis n'a guère de richesses, mais elle constitue un refuge sûr pour les rares négociants qui ont des contacts avec les clans orientaux de la Horde. Ces derniers ne daignent pas s'approcher de la ville la plupart du temps et font de leur mieux pour ignorer son existence. Cependant, au moins une fois par an, ils lancent une attaque à pied, afin de brûler les champs et de se livrer à quelques déprédations, histoire que les colons venus de la République restent sur le qui-vive et n'envisagent pas d'agrandir Akontistis. La ville abrite un petit groupe appelé le Culte de la Lance qui rassemble des natifs de l'endroit ayant juré de protéger leur foyer. Tous sont évidemment des lanciers redoutables et ils rendent hommage à la statue qu'ils considèrent comme un envoyé des dieux attendant leur retour par d'austères et martiales cérémonies.

ALBA,
LA CROIX DU SEPTENTRION

Alba s'étend autour du point de confluence de la rivière Noire et se trouve à la conjonction de plusieurs routes importantes d'Avhorae, dont celle menant à Kuuma avant de rejoindre la Via Sacra permettant d'atteindre Sabaah. La cité marchande doit son surnom à la façon dont elle s'est développée au fil des siècles, s'étendant en forme de croix dont chaque extrémité accueille l'une des quatre grandes portes. Alba est également connue pour ses trois ponts formant un triangle en son sein et permettant de circuler par voie de terre sur chacune de ses rives. Ici, on peut trouver de nombreuses marchandises en provenance de Kuuma, et parfois même de Sabaah, même si les négociants avhoraeens sont souvent la cible des serviteurs de l'Empire sur la Via Sacra. Mais on y trouve surtout ce qui se fait de mieux en Avhorae, à commencer par des armures de plate et des arbalètes, prodiges de forge et de technique. La nourriture y est également plus riche en diversité, grâce notamment aux épices importées du Sud et avec lesquelles on prépare quelques vins et bières très parfumés. Les gens de passage étant fort nombreux, si ce n'est majoritaire à certains moments de l'année, les auberges et tavernes s'y sont multipliées, tout comme les maisons de plaisirs qui, dissimulées derrière des façades grises et anonymes, proposent toutes sortes de services. Comme on dit à Alba : « Ici, pour qui a bourse pleine, la vie n'est point vilaine ».



ALISHAR
LA CHATOYANTE

Alishar est un port d'importance, même s'il doit s'effacer devant celui de Yunan-Shirin, situé sur la côte nord et bénéficiant de la préférence des marchands pour les échanges avec les Royaumes divisés, Aon, Avhorae et même Valdheim. Cependant, c'est la beauté de la cité qui attire de nombreux curieux, ainsi que sa maîtrise des teintures et du tissage, car c'est ici que l'on trouve les plus belles étoffes, dans toutes les couleurs qui puissent exister. Alishar elle-même n'est qu'une immense mosaïque de couleurs, ses bâtiments, ses coupoles, étant teints d'un millier de couleurs et de nuances. Ses marchés sont dédiés principalement aux pigments et aux étoffes et plusieurs quartiers sont destinés au tissage et aux teintures. De nombreux bassins et un ingénieux système de canaux permettent d'évacuer les eaux chargées de pigments vers la crique où les couleurs se mêlent sans jamais se mélanger, offrant un spectacle saisissant lui ayant valu le nom de crique de Chamarrande. Le sable des plages et les rochers eux-mêmes se sont teints de nombreuses couleurs qui se collent aux vêtements et sur la peau nue. Malheureusement, la pollution engendrée par les eaux ainsi rejetées a dépeuplé les eaux de la région et porté un coup fatal à la pêche côtière, raison pour laquelle les produits de la mer sont si coûteux à Alishar. On les réserve donc aux plus fortunés qui les font venir de la haute mer, sur des navires équipés de petits bassins pour que le produit reste vif lors de son acheminement, ce qui implique un chargement très limité, mais qui n'en fait pas moins la fortune des rares pêcheurs pouvant armer de tels navires.

CASTIA
L'INSOLENTE

Cette cité portuaire se dresse fièrement face à l'Empire, mais plus particulièrement face à Stigmata. Son nom porte le souvenir des Castus, assassinés par les serviteurs du Soleil Noir. Ses hauts bâtiments de pierre blanche sont un rappel de la lumière que portaient les Castus et l'ancienne Lux, sa puissante flotte, une épine dans le flanc de l'Empire. C'est ici que les meilleurs corsaires au service de la République s'arment avant de hisser fièrement le drapeau blanc frappé d'un soleil d'or aux rayons dardants, de prendre la mer et d'affronter les navires impériaux.

GEASABOLC
LA MAUDITE

Geasabolc est la seule cité située à la limite occidentale des Brumes qui viennent la lécher et s'étendent tel un tapis au sol. Seuls dépassent des brumes les cimes des monts Virginaux, coiffées de neiges immaculées et où nul être humain n'a jamais posé le pied. Geasabolc est déserte, en ruine. Autrefois, lors du Premier Âge, c'était une humble cité à l'écart des Terres Sauvages, un endroit où les gens venaient chercher la paix. À présent, c'est un lieu mort et froid qui ne peut être atteint qu'en traversant les Brumes ou les territoires des hommes-bêtes, et nul ne sait quel est l'itinéraire le plus suicidaire. Quiconque arpenterait la cité maudite entendrait des hurlements portés par le vent et jurerait avoir vu des visages se convulser de douleur sous le tapis de brume. Mais qui serait assez fou ou désespéré pour se rendre là-bas ?

NALAY, LE BERCEAU

La cité de Nalay est en grande partie cernée par un paysage montagneux et son accès est difficile. Cependant, ce n'est pas cette situation géographique qui lui a valu le surnom de Berceau. En effet, la cité fut fondée il y a quatre siècles par un hetman du clan des vents persuadé que c'est à cet endroit que se dressait la cité mythique de Khokhan d'où seraient originaires les Katai. Le lieu abrite des ruines cyclopéennes, sans doute un ancien temple au centre duquel se dresse un immense pilier sculpté de plus de cent mètres de haut et d'une dizaine de mètres de diamètre. Le pilier est fait d'une pierre étrange, sombre et brillante à la fois, et incroyablement résistante, à laquelle se mêlent de fines veines d'or, imperceptibles si l'on ne s'approche pas suffisamment de la colonne monumentale. Les gravures qui couvrent le pilier évoquent le vent, la terre et le feu, les trois éléments considérés comme sacrés pour de nombreux clans de la Horde. Nalay est le refuge des Daishids ayant tourné le dos à la Longue Errance, certains d'avoir retrouvé leur véritable foyer, de pouvoir redonner naissance à l'ancienne civilisation katai, mais considérés comme des déments par les autres membres de la Horde qui les vouent à l'oubli. Rejoindre Nalay est une voie à sens unique pour les Daishids, même les plus glorieux disparaîtront des chants sacrés qui louaient leurs hauts faits.

NARKIV LA DÉLAISSÉE

Dans les ruines titanesques dressées par des géants depuis longtemps disparus vivent les parias et les bannis du Khalistan. Un clan rebelle dont le nom a été perdu, pourchassé par ses rivaux après la chute de Soïda, s'y réfugia il y a plusieurs siècles. Ses ennemis voulurent assiéger les ruines, mais ils découvrirent que les fugitifs avaient contracté une variante de la lèpre et préférèrent les abandonner à leur sort. Par la suite, malgré son isolement, d'autres bannis et parias de toutes sortes trouvèrent étrangement le chemin de Narkiv, dont la piste reste curieusement intacte, malgré les éléments. Il faut en être réduit aux dernières extrémités pour se rendre dans cet endroit reculé, car on raconte que la lèpre frappe tous ceux qui s'y installent. Pourtant, on raconte aussi que la paix d'une vie simple, parmi les ruines perdues au milieu des sables, attend ceux qui survivent aux périls de la route, pour franchir les portes brisées à jamais ouvertes de Narkiv.

NNOTH

Rares, très rares sont ceux qui ont entendu parler de Nnoth en dehors de Saeth, et même la majorité des habitants de cette contrée sinistre ignorent son existence. Pourtant, depuis des générations, un Mardhyamani accompagné de plusieurs bataillons de guerriers quitte chaque année la sombre Dhaar pour aller relever la garnison installée à Nnoth. Tous ceux qui sont envoyés à Nnoth ont juré sur Ignyddum et Uradesta, ainsi que sur la vie de leurs propres lignées, qu'ils ne diraient jamais à quiconque en quoi consiste leur mission. Nul, en dehors des suzerains de Saeth, ne sait donc ce que les soldats surveillent et de quel péril ils protègent le royaume maudit. Il en est pourtant pour croire qu'il n'y a rien, là-bas, qui mérite qu'une garnison y soit installée. Qu'il ne s'agit que d'un caprice fou des seigneurs Uttamani, car leurs lubies sont aussi cruelles qu'imprévisibles.

NOCTIS

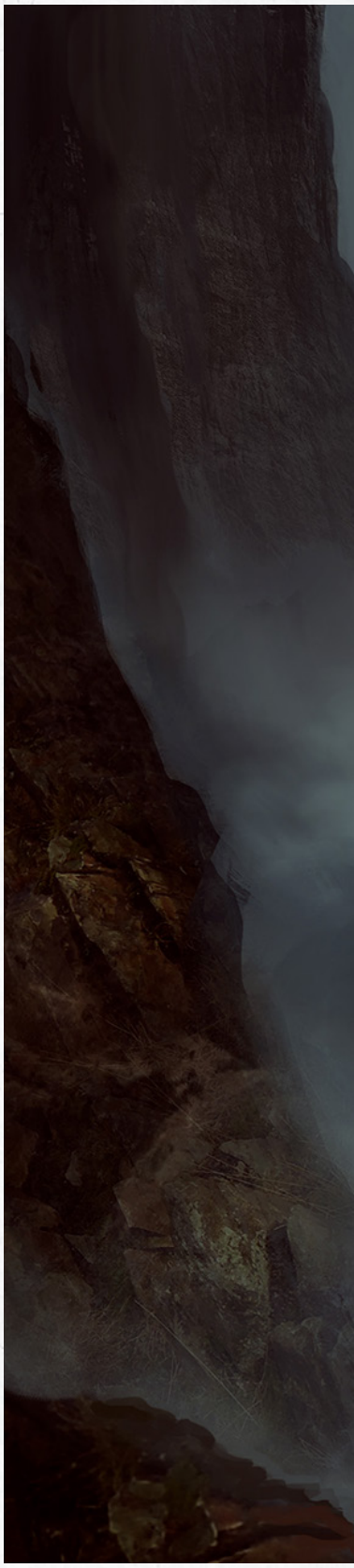
Cette cité de l'Empire s'étend au milieu d'une forêt d'arbres gigantesques semblables à des chênes, si ce n'est leur tronc noir et leur feuillage sombre et persistant. Quelles que soit l'heure de la journée, Noctis est plongée dans une quasi-obscurité, se dérobant à l'Œil de l'Unique, un acte considéré comme impie dans l'Empire. Pourtant, c'est ici que l'on trouve les plus fervents serviteurs du Soleil Noir, ceux qui ont choisi de vivre dans les Ténèbres, ceux qui portent tous la marque de leur Dieu, laquelle grandit sur leur corps. Cependant, elle ne leur inflige aucune douleur, au contraire, leurs sens s'étiolent jusqu'à ce qu'ils deviennent totalement sourds, muets, aveugles et incapables de ressentir toute sensation, saveur ou odeur, un processus qui prend des décennies. Ceux qui succombent totalement à la marque sont considérés comme touchés par la grâce de l'Unique et inhumés dans la nécropole des Effleurés s'étendant sous Noctis. On dit que c'est ici, même hors de portée de son Œil, que la présence de l'Unique est la plus forte.

SOIDA

Il y a plusieurs siècles, certains clans khashani se soulevèrent contre le Khalishaa et le Conseil des Douze, déclarant qu'ils voulaient vivre de manière indépendante. Ils firent d'un simple Oub leur capitale et rapidement, Soïda devint une véritable ville. Toutefois, après quelques années de luttes dans le désert, ce bastion fut la cause de la perte des indépendantistes. Des tueurs s'infiltrèrent dans l'enceinte de Soïda et massacrèrent les principaux chefs de clan qui s'y trouvaient rassemblés. Ils firent ensuite entrer une armée qui stationnait à peu de distance et à l'aube, la capitale indépendantiste était tombée entre leurs mains. Aujourd'hui, elle demeure la seule cité d'importance dans le Khashan, mais les nomades ne s'y rendent que pour commercer avec les caravanes venues du Fakhar. Elle constitue aussi l'un des principaux points de diffusion vers le nord des écrits que les clans obtiennent de Barzakh. On trouve donc un petit nombre d'érudits et de copistes prospères installés à Soïda.

STIGMATA

Lorsque la République s'écroula pour laisser place à l'Empire, ce changement brutal ne fut pas du goût de tout le monde. Certains membres du peuple de l'ancienne Viridia prirent les armes pour défier l'Empereur, Augustus Caelius Severus. Nombre d'entre eux se réunirent dans l'ancienne cité côtière d'Orae qui bénéficiait du soutien de la Tégée. Mais les combats furent brefs et les éléments rebelles rapidement vaincus par les forces de ce nouvel ordre. Tous les hommes d'Orae furent massacrés, les femmes et les enfants marqués au fer rouge du symbole du Soleil Noir et réduits en esclavage, et Orae fut rebaptisée Stigmata par Augustus Caelius Severus, en souvenir de ce jour et comme une promesse faite à ceux qui s'élèveraient contre l'Empire. À présent, la cité fait honneur à son passé sanglant en accueillant les meilleurs marchés aux esclaves de l'Empire. Ici, les milliers de captifs des conquêtes de l'Empire sont triés et formés afin de répondre à différents critères selon le rôle qui leur sera attribué, que ce soit dans l'arène, au sein d'une noble maison, dans les mines, les champs ou dans les maisons de plaisirs. Le coût de ces « élites serviles » est supérieur à ceux pratiqués sur les autres marchés aux esclaves, où que ce soit dans les Terres Sauvages. Le temps et les efforts consacrés à les éduquer ont un prix !



ANCIENS PANTHÉONS

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Ce chapitre est dédié aux plus importants panthéons des Terres Sauvages et à ces dieux qui se sont détournés des mortels. Certaines croyances et pratiques demeurent encore vivaces, peut-être sous une forme altérée, alors que d'autres ont disparu depuis longtemps, consignées dans quelques textes obscurs, reléguées au rang de mythes ou de légendes.

Bien sûr, il existait de nombreuses autres divinités. Mais pour la plupart, elles sont aujourd'hui oubliées ou exercent leur influence sur des régions tellement reculées qu'elles sont tout bonnement ignorées dans la majeure partie des Terres Sauvages.

Chaque divinité bénéficie de plusieurs particularités et « caractéristiques » dont les joueurs peuvent s'inspirer (ou reprendre telles quelles) au moment de créer leur propre dieu (cf. page 336).

En voici la description :

Titres : les titres attribués au dieu.

Statut : le statut de la divinité, majeure ou mineure. Les divinités mineures n'offrent généralement accès qu'à une seule Essence primaire au lieu de deux, à l'exception de la plupart des dieux de Babel.

Aspects : les différents aspects sous lesquels peut apparaître le dieu.

Domaines : les trois principaux domaines d'influence du dieu.

Essence(s) primaire(s) : la ou les Essences primaires auxquelles la divinité donne accès.

Essences secondaires : les Essences secondaires auxquelles la divinité donne accès.

Désirs : ce que le dieu attend de ceux qui le servent, ses désirs les plus profonds.

Interdits : les concepts que le dieu considère comme sacrilèges.

Symbole(s) de prédilection : le ou les symboles les plus communément associés à la divinité et souvent utilisés comme ornements par ceux qui la servent.

Matériaux essentiels : les matériaux plus particulièrement liés au dieu et souvent utilisés par ses adorateurs comme ornements, pour se vêtir ou créer des armes.

Les aspects des dieux

Chaque divinité possédait plusieurs aspects, des entités indépendantes liées à un visage particulier du dieu. Ces aspects pouvaient se manifester physiquement ou au travers de visions et de phénomènes plus ou moins naturels, prenant une apparence différant légèrement de la version standard décrite pour chaque dieu.

Au Premier Âge, il n'était pas rare de voir plusieurs aspects d'une même divinité agir de concert ou s'opposer, souvent violemment, s'alliant à des camps opposés. Ces confrontations, y compris entre plusieurs panthéons, se sont faites plus nombreuses peu avant la Nuit du Soleil Noir, que beaucoup voient comme une conséquence du chaos engendré par des dieux progressivement dévorés par leur orgueil.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

VAELOR
LE PANTHÉON DES GLACES

De tous les peuples, les Vaelkyrs comptent parmi les plus touchés par la disparition de leurs dieux et, en premier lieu, de leur déesse : Varna, la Mère des Glaces.

Varna est la terre gelée, les flocons de neige sont ses larmes, le blizzard son souffle. Incapable de procréer, ses seuls enfants sont ceux de son peuple, lesquels l'adorent telle leur seule véritable mère. Elle a créé les premiers d'entre eux en sculptant leurs corps dans un glacier millénaire, insufflant sa vie en eux de son baiser hivernal, les serrant un instant sur sa poitrine atrophiée avant de les semer sur la terre gelée, engendrant un peuple aussi froid et dur que la matière dont ils sont nés.

Puis Varna fit appel aux esprits des vents et des bêtes, sacrifiant son cœur glacé pour animer le corps gigantesque de son parèdre, sculpté dans la plus haute chaîne de montagnes des Terres Sauvages qui séparaient alors les futurs Vaelor et Valdheim : les Crocs enneigés. Les puissantes montagnes s'ébranlèrent, s'arrachant du sol pour prendre la forme d'un géant à la tête et au dos couvert de pointes acérées, empli tout à la fois de rage et de vigueur. Leurs ébats firent trembler la terre pendant des jours. Épuisée, Varna s'endormit. Le pays connut alors son premier printemps, et les bêtes sauvages, nées de la semence répandue de Gaath le Cornu, régnèrent en maîtres, des loups et des ours à la taille prodigieuse, dotés sur l'échine de cornes et d'excroissances osseuses tranchantes.

L'hiver revenait avec le réveil de Varna, jusqu'à ce qu'elle s'endorme à nouveau, harassée par les vigoureuses attentions de son amant. Et le cycle se perpétuait.

Le Grand Schisme

Selon les légendes, c'est lors de ce premier printemps, les Crocs enneigés une fois disparus, que dix mille Vaelkyrs s'exilèrent à l'ouest vers des terres plus clémentes où ils trouvèrent de nouveaux dieux. C'est de cet exode que naîtrait Valdheim et que ces Vaelkyrs deviendraient des Valdhs.

La déesse protégeait ses enfants des neiges durant le long hiver et le dieu attisait la haine dans le cœur des Vaelkyrs ; une haine née du mépris du fort envers le faible. Car les Vaelkyrs nourrissaient un mépris de prédateurs pour les peuples fragiles qui vivaient en des terres trop fertiles bénies d'hivers trop doux. Varna endormie, Gaath faisait fondre la neige et les glaces pour permettre aux Vaelkyrs de déferler sur les autres nations en empruntant le fleuve Noir ou en chevauchant à travers les plaines. La Saison des Carnages devenait alors le théâtre des pillages vaelkyrs. En répandant la mort et la destruction, ses adeptes honoraient leur dieu bestial et revenaient chargés d'offrandes et de sacrifices pour préparer le réveil de la Mère, annoncé par les premières neiges.

Les Vaelkyrs sont persuadés que leur Mère n'a pas disparu, mais qu'elle leur a tourné le dos. Jalouse de l'influence de Gaath sur ses enfants, l'accusant de tous les maux, elle l'aurait tué dans un accès de colère froide, lui arrachant le cœur et l'enfonçant profondément dans la terre de Vaelor, plongée depuis dans un hiver quasi éternel. Puis, elle abandonna son peuple, l'affligeant de cette même infertilité qui l'avait rendue si amère. Les Vaelkyrs ont saigné le peu de vie qui coulait encore dans les veines de Vaelor, refusant d'abandonner leurs anciens rites, rejetant leur nouvelle condition d'orphelins. À présent, s'ils se livrent aux pillages et aux rapts de femmes et d'enfants, c'est pour survivre, pour éviter que leur peuple ne disparaisse.

Toujours déterminés à regagner l'amour de leur Mère, les Vaelkyrs achèvent la construction de Hellheim, leur première grande cité, réunissant tous les clans vaelkyrs. Cette cité aux monumentaux murs de glace est construite à l'endroit précis où se trouverait le cœur de Varna, lequel avait battu en Gaath. La ville est un hommage à la Mère dont une gigantesque statue de glace orne la place centrale. À l'emplacement du cœur se trouve une large béance, destinée à être emplie par dix mille crânes valdhs afin de réparer l'affront de leur désertion. Les Vaelkyrs tiennent un compte précis du nombre de têtes dans le Grand Livre du Châtiment de la Mère.

Prouvant leur endurance jour après jour, choisissant de vivre dans le lieu le plus maudit de Vaelor, survivant coûte que coûte, offrant à leur Mère les crânes des traîtres de Valdheim, les Vaelkyrs sont certains que leur déesse reviendra vers eux très bientôt et qu'ils pourront déferler sur le monde, charriant le Grand Hiver dans leur sillage, gelant jusqu'au soleil lui-même, étouffant sa lumière. Selon les Vaelkyrs, une nouvelle Nuit du Soleil Noir, semblable à celle qui a suivi le départ de leur Mère, sera le signe de son retour, de sa gloire retrouvée. Cette croyance sied parfaitement à l'Empire qui n'hésite pas à s'allier au peuple de Vaelor, même si leur croyance est considérée comme hérétique. Il sera toujours temps de leur faire payer leur erreur au prix fort le moment venu…

Le casque à cornes

Au Premier Âge, les anciens Vaelkyrs portaient des casques ornés de cornes en hommage à Gaath. À présent, la plupart des Vaelkyrs considèrent que c'est une insulte à la Mère et se refusent à en porter. Seuls de rares clans perpétuent encore cette « tradition » qui emplit de terreur le cœur de leurs ennemis, et de dégoût celui de nombreux Vaelkyrs.

LES DIVINITÉS MINEURES

L'ancien panthéon vaelkyr était également constitué de nombreuses divinités mineures, des esprits liés aux Essences de l'Air, de la Bête et de la Terre qui ont disparu lorsque la Mère des Glaces a tourné le dos à son peuple (ou qui ont nourri Gaath de leurs Essences afin de lui permettre de recouvrer toute sa puissance durant ces mille dernières années).
On parle également de guerriers et guerrières légendaires ayant été élevés par Gaath au rang de dieux mineurs du temps de sa splendeur, mais il s'agit probablement de contes dont le but est de galvaniser les terribles pillards du nord.

Ragnhildr Traque-la-Mort
L'impitoyable guerrière vaelkyr Ragnhildr se présente comme l'Élue de Guttornd, un puissant guerrier aux crocs et aux griffes acérés, couvert de fourrures et portant un casque à cornes, lequel pourrait être Gaath sous son aspect prédateur. Traqueuse et chasseresse experte, Ragnhildr poursuit un but précis : obtenir vengeance pour le tort fait aux Vaelkyrs avec la déchéance de Gaath et leur abandon par Varna. Selon elle, la Mère des Glaces aurait été manipulée par un dieu qui instilla en elle le poison de la jalousie, la détournant de son peuple peu avant la Nuit du Soleil Noir.

Varna

Varna est souvent représentée comme une femme nue à la puissante stature et aux longs cheveux blonds battus par les vents. Sa peau est pâle, son regard froid. Lorsqu'elle prend forme humaine, elle est toujours couverte d'une épaisse couverture de laine où se mêlent un blanc laiteux et un bleu pâle. Ironiquement, la déesse des neiges doit se couvrir lorsqu'elle marche parmi les mortels.

Titres : la Mère des Glaces ; la Sans-Cœur (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : chagrin, douleur, amertume, survie, amour maternel

Domaines : Hiver, Stérilité, Résilience

Essences primaires : Air, Eau

Essences secondaires : Mort, Terre

Désirs : survivre à tout prix, faire face à une constante adversité, massacrer les grandes bêtes sauvages et lui offrir leur cœur

Interdits : aimer une autre femme qu'elle, confort, faiblesse, indolence

Symboles de prédilection : des ciseaux de sculpteur, trois flocons de neige disposés en triangle

Matériaux essentiels : laine, acier, cristal (figurant la glace)

Gaath

Gaath est le seigneur des bêtes et du vent du nord. Il est représenté sous les traits d'un homme nu aux yeux de loup et à la musculature sèche, pourvu d'une couronne de cornes et d'une échine hérissée de pointes. Il prend souvent l'apparence d'un immense loup noir marqué des mêmes excroissances lorsqu'il marche parmi les hommes.

Bien que supposé mort, Gaath pourrait avoir survécu à la perte de son cœur grâce à son statut de dieu majeur adoré des guerriers vaelkyrs. Une légende dit que de son corps tombé en poussière aurait jailli un loup noir cornu au corps chétif, tout ce qui restait des Essences de Gaath. Il se serait ensuite endormi pour recouvrer ses forces, nourri par ses enfants sauvages et les esprits des vents et des bêtes.

Titres : le Seigneur des Bêtes, le Vent du Nord, le Loup Noir Couronné

Statut : majeur

Aspects : rage, violence, prédation, bestialité

Domaines : Bêtes, Vengeance, Vigueur

Essences primaires : Bête, Terre

Essences secondaires : Air, Feu

Désirs : faire de la violence la réponse à tous les problèmes, laisser libre cours à sa colère, ne jamais épargner un adversaire

Interdits : lâcheté, miséricorde, se restreindre

Symboles de prédilection : une tête de loup noir cornue soufflant un vent violent, une couronne de cornes

Matériaux essentiels : acier, corne, fourrure

AVANT L'EMPIRE, VIRIDIA

Étrangement, ni ce qui est devenu l'Empire (et s'appelait alors Viridia) ni la Tégée ne vénéraient de véritables dieux, adressant plutôt leurs prières à une multitude d'esprits mineurs associés à la nature et aux diverses choses de la vie, des esprits qui restaient le plus souvent muets, si bien qu'ils auraient aussi bien pu ne pas exister.

Ce peuple était principalement composé d'agriculteurs et d'éleveurs, dispersés sur des terres fertiles, réunis en villages sous l'autorité de leurs anciens et dépendants de l'une des nombreuses petites cités-États dont l'ancienne Lux était sans conteste la plus illustre.

Ces terres étaient épargnées par les dieux, comme si elles n'avaient aucun intérêt pour eux… ou qu'ils redoutaient d'exercer leur influence sur elles.

On dit que quelque chose a grandi là où se dresse à présent l'Empire. Croissant au plus profond de la terre. La souillant. Se répandant comme un cancer dans un corps apparemment sain. Une terrible graine qui ne demandait qu'à grandir avant d'être moissonnée, avant de nourrir un peuple entier de sa haine et de sa fureur. Cette chose corrompit d'abord des êtres mythiques, venus de temps immémoriaux, des êtres que l'on disait vivre dans des cités cyclopéennes aujourd'hui disparues. Des créatures contraintes de se réfugier sous terre pour se soustraire à leurs ennemis, pour survivre encore un peu, dussent-elles demeurer près de cette sombre force qui repoussait même les dieux. Et la graine finit par dévorer leur âme et leur chair, se repaissant de leurs rêves, ou de leurs cauchemars. Et la graine s'épanouit, parmi les squelettes géants de ceux qui l'avaient si bien nourrie. Et la graine arriva à maturité. Alors une jeune femme vint à sa rencontre. Mircea. Sa prophétesse. Sa messagère. Toute couverte de son pollen noir et corrupteur. Prête à fertiliser les âmes d'un peuple entier.

Enfin, les dieux tombèrent sous les rayons d'un grand soleil noir. Les ténèbres s'abattirent sur le monde, ternissant ses couleurs bien après avoir reflué derrière l'aube d'un nouvel Âge.

Puis une République naquit, éphémère. Vaine tentative de lutter contre le mal qui rongeait le pays. Alors les ténèbres surgirent des profondeurs de la terre, suppurantes, resserrant leur poigne autour de cœurs amers. Ainsi advint l'Empire du Soleil Noir, sur les ruines d'une éphémère République dont la Tégée porte encore le souvenir.

La légende de Mircea, la première prophétesse

Aux tout premiers jours, lorsque l'Empire n'était rien, qu'une poignée de huttes de briques d'adobe, ses habitants gardaient des chèvres maigres nourries d'une herbe jaune, cuite par le soleil. La vie y était chiche, mais saine, et l'huile était riche, le pain doux, le miel enivrant. Ces gens possédaient quelque chose que les autres peuples n'avaient pas : un bon sens si terre à terre qu'ils ne priaient pas les dieux. La terre, le lait, les grains de blé leur suffisaient pour s'accrocher à la vie et croire à des lendemains plus doux.

Ils ne croyaient pas vraiment en rien, mais le cycle parfait des saisons, des récoltes et des fruits mûrissants était la seule prière qui leur semblait remplir leur âme. Ils riaient de ces histoires exotiques de dieux colériques, de déesses aux trop nombreux seins. Lorsque le blé pousse dru, qui a besoin d'un visage pour croire qu'il n'aura jamais faim ?

La seule chose qui leur semblait sacrée était le blé, qu'on enfouit et qui dort jusqu'à renaître, vert, vif, plein d'une vie brûlante. Ce si petit grain dur, sec, soudain capable de soulever la terre, de pousser les pierres de sa tête brute comme pour atteindre le soleil…

Et Mircea vint au monde. Leur première oracle, leur première prophétesse. Elle fut une enfant comme les autres ; personne ne devina jamais son destin dans un regard hors du commun, des facilités d'apprentissage ou une aura qui se serait dégagée d'elle. Elle pleura, se griffa les genoux aux pierres, fut punie, eut des colères de bambin. Elle grandit, devint une jeune fille, ni belle ni laide. Là encore, elle pleura sur son cœur brisé, elle chanta ses espoirs face à la mer turquoise, elle apprit à filer, à planter le blé. Rien ne la différenciait des autres ; ce fut pourtant par elle que tout commença. Sans elle, il n'y aurait jamais eu d'Empire. Mircea devint femme. Elle eut des amants, ni trop ni trop peu, elle y trouva de la joie, ni trop ni trop peu. Elle aimait les falaises et la mer, l'herbe coiffée par le vent salé et les déchirures de la roche qui s'ouvraient sur les vagues. Un jour, Mircea vit un oiseau. Il était vert, un vert aussi frais que le blé neuf, un vert piquant, vif. Mircea se pencha au-dessus du rebord de la falaise et vit l'oiseau se glisser dans une fissure. Avant d'y disparaître, il tourna la tête et regarda Mircea dans les yeux, un long regard jaune, si intense que malgré la distance, Mircea vit la peau granuleuse autour des yeux de l'oiseau, ses plis et ses boursouflures, sa pupille noire, coupée comme par un couteau.

Alors, Mircea, qui venait d'un peuple qui ne pensait jamais au destin, y lut un signe. Peut-être était-elle folle, selon les critères de sa culture, peut-être était-elle touchée par les dieux, peut-être… mais tout partit de là, de cet œil jaune et de cette femme descendant les rochers avec précaution, mais sans trembler.

Elle rejoignit la crevasse, regarda à l'intérieur. L'oiseau devait y être venu depuis longtemps, car le bas de la fissure était graisseux de traces de pattes et de guano à l'odeur de poisson faisandé. Mircea vit qu'elle pouvait se glisser dans le trou avec difficulté, mais qu'il était assez large pour qu'elle aille voir plus loin : c'est ce qu'elle fit. Elle rampa dans la faille, se cognant aux rochers dépassant des parois, la blancheur du guano reflétant juste assez de lumière pour lui permettre de voir dans une quasi-obscurité. Cela dura longtemps, et même la vague lueur du sol finit par s'éteindre. Mircea fut gagnée par une sorte de transe qui devait effacer la terreur qu'elle ressentait à être seule ici, dans les entrailles de la falaise, à ramper sur le ventre comme un serpent aveugle. Elle ne pensa même pas à rebrousser chemin. Comment l'aurait-elle pu ? Le boyau était si étroit qu'elle avait du mal à respirer ; la terre l'embrassait comme un amant tétanisé qui aurait fermé ses bras autour d'elle.

Jusqu'où alla-t-elle ? Jusqu'où descendit-elle ? Personne ne le sait, et elle ne le raconta jamais. Lorsqu'elle ressortit du ventre de la falaise, elle n'était plus en état de parler intelligiblement, ne le fut plus jamais.

Les villageois entendirent un long hurlement sur la lande, et ils s'y précipitèrent. Ils trouvèrent Mircea couverte de boue et de terre noire, hululant en direction du soleil, les tendons du cou si tendus qu'on en voyait les fibres à travers la peau. Elle s'était faufilée hors d'une fissure dans la terre, entre les racines d'un arbre poussiéreux, presque gris. Elle s'extirpait de sa gangue de terre comme une bête et les villageois la saisirent sous les bras afin de l'aider, la soulever et l'emporter pour prendre soin d'elle. Elle n'arrêta pas de hurler et lorsqu'on la plongea dans la fontaine du village pour frotter sa peau et la nettoyer, on vit qu'elle était nue, couverte des longues balafres infligées par les rochers sur lesquels elle avait rampé. Ses mains étaient noires, d'un noir indélébile, qui dormait sous sa peau, un noir comme l'encre des seiches : irisé et qui buvait la lumière. La tache remontait presque jusqu'à ses coudes, et surtout, surtout, ses yeux étaient du même noir, pleins, deux globes d'obscurité qui roulaient dans ses orbites, et ils pleuraient de lourdes larmes noires, épaisses comme du miel. Les villageois reculèrent et regardèrent la créature qui était sortie de terre, la créature qui avait été Mircea et qu'ils ne reconnaissaient plus. Pourtant c'était elle, malgré ses yeux, ses larmes, ses hurlements. Mircea se

redressa, nue, profita de ce mouvement de recul, et s'enfuit. Elle courut au travers de la lande sans prendre garde aux racines, aux arbres, même. Elle entra dans un petit bois d'oliviers et courut au travers des branches : elle se perça la lèvre, sous le nez, là où un morceau de bois aigu pénétra son visage et la poinçonna jusqu'aux dents. Ses joues furent griffées, giflées, meurtries de longues plaies si profondes qu'on aurait pu écarter la chair avec les doigts. À la fin de sa course, on dit que ses cheveux étaient devenus gris.

Mircea courut jusqu'à la frange de la falaise, là où elle était descendue pour suivre l'oiseau. Les villageois l'avaient suivie et restaient à distance raisonnable. Rien ne leur permettait de comprendre, réellement, ce qu'il se passait. Sans culte, sans vision magique de la vie, ils étaient sans mots, sans réaction. Mircea avait cessé ses hurlements et elle les regarda tous, de ses yeux ruisselants. Elle cherchait leur contact, leur compréhension, mais elle était maintenant loin d'eux, de leur façon de voir l'humanité. Sur la lande, à quelques dizaines de mètres de la falaise, se trouvait un cirque de pierre, un demi-cercle ouvrant sur la mer. Mircea s'y rendit et, frottant ses mains sur les larmes noires de ses yeux et le sang de ses blessures, elle dessina sur la pierre, de grandes lignes épaisses, des formes illisibles. Mais les villageois semblèrent comprendre. Assez pour que Mircea retrouve son calme, un peu, assez pour leur faire moins peur. Ils se rapprochèrent d'elle et de la fresque. Les dessins étaient brutaux, terrifiants. Ils dégageaient quelque chose de magique, que tous pouvaient sentir. Une malédiction. Quelque chose de plus vieux que l'humain, que le ciel, que le premier mot. Mircea s'effondra dans les bras des villageois, et elle put enfin parler. De rares mots, des hoquets étranges. Il fallut des années aux villageois pour penser savoir ce qu'il s'était passé. Ils commencèrent à en parler entre eux, et ils devinaient que le grand jour et le soleil cru ne pouvaient pas écouter ce qu'ils avaient à dire. Alors ils prirent l'habitude de venir dans le cirque de pierre, lorsque la nuit faisait luire les peintures faites avec le sang et l'encre de Mircea. C'est là qu'ils la mangèrent, et qu'elle ferma enfin ses yeux pour accepter les coups de couteau qui la dépecèrent.

Les villageois apprirent le secret, et la honte, et la dévoration. Ils le firent devant ces dessins incompréhensibles, et ils gardèrent dans leur âme les rares mots mâchés par la bouche coupée de Mircea. Squelette. Géant. Dieu endormi. Il poussera comme le blé. Une récolte de mort. Enterré comme le grain qui attend. Il nous moissonnera, et ce jour sera la mort.

Histoire mythique, souvenirs enfouis… quoi qu'il en soit, la véritable histoire, écrite et connue, décrit la République de Lux et son agonie dans le meurtre et les larmes… Comme attiré par l'odeur d'une charogne, le Culte fait alors son entrée et chamboule toutes les forces en présence, s'installe comme une tique et fait de ce qui est maintenant l'Empire le cœur de son territoire à venir. De là, il s'étend, et gangrène le monde…

L'héritage de Mircea

Parmi les nombreux mythes qui circulent sur Mircea, l'un d'entre eux en fait un être de dualité. Si les ténèbres avaient déjà corrompu son âme et son corps, une partie d'elle était restée intacte. Pure.

L'orgie anthropophage dont elle fut le sacrifice ultime et par laquelle elle ensemença une partie de son peuple aurait transmis une malédiction et une bénédiction, lesquelles ressurgissent parfois. D'un côté la marque du Soleil Noir et de l'autre la « marque de la lumière » (cf. page 303) qui s'est exprimée dans l'ancienne lignée des Castus aux cheveux pâles, du temps de la République.

Mais à présent, ce qu'il restait de la lumière de Lux a disparu et seules prévalent les ténèbres.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LA HORDE
LE PANTHÉON DU DON CÉLESTE

Qui pourrait croire que l'un des panthéons incarnant le mieux les concepts liés à la civilisation est celui que vénérait la Horde avant la Nuit du Soleil Noir ?

Au temps du Premier Âge, les hommes se terraient afin d'échapper aux bêtes sauvages, à la nuit glacée et aux vents des steppes capables d'arracher les chairs. Ils survivaient en se nourrissant de racines et des quelques lambeaux de viande encore attachés aux carcasses dont les charognards ne voulaient plus. Ils étaient si peu nombreux, si faibles, si pathétiques que Vur-Tulguur, le Pilier Céleste, les prit en pitié et frappa la terre de son poing pour créer un imposant et profond cratère. Il invita les hommes à se réunir et à s'abriter derrière ces puissantes murailles. Comme les hommes avaient soif, Tsalvar, fille de Vur-Tulguur et déesse des Sources, crachat au centre du cratère et fit jaillir une fontaine. Comme les hommes avaient froid, Togal, fils de Vur-Tulguur et dieu des Orages, leur fit don du feu. Comme les hommes avaient faim, Ul'chin, le chien divin de Vur-Tulguur, leur apprit à chasser. Comme les hommes étaient ignorants, Medlekh, sœur et femme de Vur-Tulguur, déesse de tous les Savoirs, leur enseigna ce qu'ils devaient connaître et bien plus encore. Ainsi, les hommes prospérèrent, fondant la grande et belle cité de Khokhan, au cœur du cratère. Bientôt pourtant, ils furent trop nombreux, alors on envoya ceux que le destin avait désignés par-delà les murs de la cité pour qu'Amarakh, la Mère de toute chose, morte en enfantant Medlekh, décidât de leur sort. Les uns survécurent, les autres offrirent leur chair à ses charognards d'enfants pour que rien ne subsiste d'eux, pas même les os.

Lorsque advient la Nuit du Soleil Noir, des vents d'une violence inouïe s'engouffrèrent dans la cité, balayant les bâtiments, ouvrant des brèches dans les hautes murailles et asséchant la source sacrée. Une fois le soleil revenu, il ne restait plus rien de Khokhan que les souvenirs de ses habitants qui semblaient se perdre lentement dans l'oubli alors que leurs dieux s'étaient détournés d'eux. Même Amarakh semblait avoir disparu du Grand Au-Delà autrefois si hostile. Les hommes marchèrent et marchèrent encore, croisant des villages qui avaient défié Amarakh et n'avaient point de dieux, alors ils prirent ce dont ils avaient besoin, sans retenue, puis continuèrent leur route. Petit à petit, les derniers lambeaux de civilisation qui couvraient leurs âmes disparurent, laissant émerger la chair à vif d'un peuple sauvage et nomade pour lequel ne comptaient plus que la survie et la destruction. Voulaient-ils effacer la moindre trace de la civilisation qu'ils avaient si bien connue, ces hommes ? N'en gardaient-ils plus le moindre souvenir ? Était-ce là la malédiction qu'ils avaient reçue à la suite de la Nuit du Soleil Noir ?

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Vur-Tulguur

Le dieu suprême du panthéon du Don Céleste est représenté sous la forme d'un vieil homme au corps lumineux, à la stature puissante et aux longs cheveux blancs qui couvrent les cieux, se mêlant aux nuages. Ses yeux sont deux puits infinis ouverts sur l'univers et on dit que ses larmes sont les grandes pierres célestes incandescentes qui s'abattent sur terre pour y creuser de nouveaux cratères.

Titres : le Pilier Céleste, le Poing Céleste, le Père Miséricordieux

Statut : majeur

Aspects : création, miséricorde, cieux, puissance

Domaines : Lumière, Miséricorde, Ordre

Essences primaires : Air, Soleil

Essences secondaires : Vie, Terre

Désirs : faire preuve d'humilité et de compassion en toute circonstance, faire régner l'ordre et la justice, toujours apporter son aide à ceux qui en ont besoin

Interdits : chaos, corruption, injustice

Symboles de prédilection : une voûte céleste, un pilier, un poing devant le soleil

Matériaux essentiels : héliolithe (pierre de soleil), or, roche céleste (météorite)

Ul'chin

Ce colossal chien au pelage de poussière, aux crocs dégoulinant du sang de ses proies maléfiques et aux yeux blanc laiteux de cécité, est le fidèle serviteur de Vur-Tulguur, son maître et créateur. Il est celui qui chasse les créatures des ténèbres menaçant la civilisation, celui qui repousse les charognards et guide les esprits défunts à travers les tempêtes du Grand Au-delà dont les vents lacèrent les âmes et les réduisent en lambeaux avant qu'elles n'atteignent la Cité Céleste, reflet spirituel et infini de Khokhan.

Titres : le Chien Céleste, le Chasseur de Ténèbres, le Guide des Âmes

Statut : mineur

Aspects : psychopompe, chasseur, protecteur

Domaines : Chasse, Dévouement, Protection

Essence primaire : Bête

Essences secondaires : Air, Mort, Terre

Désirs : combattre les Ténèbres, toujours faire acte de sacrifice, faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer les ardeurs

Interdits : arrogance, duplicité, lâcheté

Symboles de prédilection : un croc sanglant, deux yeux opalins

Matériaux essentiels : opale, crocs et griffes de prédateurs, os et crânes de charognards

Medlekh

Apparaissant sous les traits d'une femme mûre à la peau hâlée, aux yeux toujours clos et à la chevelure aussi immaculée que celle de son frère et époux. Medlekh porte généralement des robes vaporeuses blanc et bleu dont les pans flottent autour d'elle. Une pierre aussi lumineuse que le soleil orne son front comme un troisième œil et on dit que tous les savoirs du monde y sont contenus. Autour d'elle tournoient de longues bandes de parchemins sur lesquelles sont écrits les rêves des mortels dans toutes les langues passées, présentes et à venir.

Titres : la Mère de la Sagesse, la Maîtresse du Savoir, l'Éternelle Mémoire ; la Sœur Céleste (légèrement péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : enseignement, rêves, maternité, tempérance

Domaines : Civilisations, Connaissance, Songes

Essences primaires : Humain, Soleil

Essences secondaires : Air, Lunes

Désirs : faire prospérer des communautés, ne jamais cesser sa quête de savoirs, toujours faire profiter de son érudition

Interdits : chaos, destruction, ignorance

Symboles de prédilection : un éclat solaire, un rouleau de parchemin, le troisième œil

Matériaux essentiels : agate, or, soie

Tsalvar

La déesse des Sources et de la Vie a les traits d'une belle jeune femme aux formes généreuses, à la peau iridescente, ses longues robes bleues et ses longs cheveux noirs ondoyant autour d'elle comme si elle était immergée. À chacun de ses pas jaillit un puissant geyser s'élevant jusqu'aux cieux et retombant en une pluie bienfaisante capable de redonner naissance à la terre désolée. De ses doigts aux ongles démesurément longs, elle trace des sillons dans la terre devenant rivières. De ses yeux bleus coule un nectar divin censé conférer la vie éternelle à celui qui le boit.

Titres : la Dame des Sources, l'Ondée Céleste, la Source d'Éternité

Statut : majeur

Aspects : prodigalité, médecine, tempérance, pluie

Domaines : Abondance, Fleuves, Vie

Essences primaires : Eau, Vie

Essences secondaires : Air, Terre

Désirs : faire preuve de compassion et de miséricorde en toute circonstance, toujours apporter son aide à ceux qui en ont besoin, toujours faire acte de sacrifice

Interdits : excès, hubris, meurtre

Symboles de prédilection : trois épis de blé devant un geyser, une coupe de vie

Matériaux essentiels : aigue-marine, argent (métal), lin

Togal

Le Seigneur de l'Orage est généralement représenté sous les traits d'un homme à la peau grisâtre, chauve, grand et très maigre, seulement vêtu d'un pagne aussi rouge que le sont ses yeux. Ses membres sont longs et fins à l'image des éclairs qui frappent la terre. Entre ses doigts calcinés crépite une foudre écarlate. De sa bouche et de ses narines jaillissent des nuages noirs, annonciateurs des plus violents orages. Il est tout à la fois le juge et le bourreau du panthéon du Don Céleste.

Titres : le Seigneur de l'Orage, la Main Incandescente, le Courroux Céleste

Statut : majeur

Aspects : colère, incendies, jugement, orages

Domaines : Châtiment, Destruction, Tempêtes

Essences primaires : Air, Feu

Essences secondaires : Soleil, Terre

Désirs : ne jamais laisser un crime impuni, ne jamais réfréner une juste colère, châtier les tyrans

Interdits : corruption, injustice, oppression

Symboles de prédilection : cinq éclairs entrecroisés, une main enflammée

Matériaux essentiels : acier, bois pétrifié, obsidienne

Amarakh

Amarakh est représentée sous les traits d'une femme décharnée dont la chair serait à vif. Elle est vêtue d'une tunique faite de lambeaux de peau. Ses cheveux sont poussière. Ses yeux ne sont que deux orbites vides comme le sont celles des cadavres dévorés par les charognards. Son souffle fétide charrie une odeur de putréfaction. Les os de ses doigts sont à nu tant elle a gratté le sol pour s'extirper du Monde du Dessous, et de ces pointes acérées, elle déchire la chair et l'âme des mortels.

Titres : la Reine du Grand Au-Delà, la Première Défunte, la Mère des Charognards, le Vent Déchirant

Statut : majeur

Aspects : charognards, vents violents, lande désolée, famine, mort

Domaines : Désert, Trépas, Vents

Essences primaires : Air, Mort

Essences secondaires : Bête, Terre

Désirs : glorifier la mort, répandre la destruction, ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toute circonstance

Interdits : compassion, miséricorde, ordre

Symboles de prédilection : un visage énucléé, une main dont les os des doigts sont à vif

Matériaux essentiels : onyx, os, peau humaine

AU TEMPS DU PREMIER ÂGE, LES HOMMES SE TERRAIENT AFIN D'ÉCHAPPER AUX BÊTES SAUVAGES, À LA NUIT GLACÉE ET AUX VENTS DES STEPPES CAPABLES D'ARRACHER LES CHAIRS. ILS SURVIVAIENT EN SE NOURRISSANT DE RACINES ET DES QUELQUES LAMBEAUX DE VIANDE ENCORE ATTACHÉS AUX CARCASSES DONT LES CHAROGNARDS NE VOULAIENT PLUS. ILS ÉTAIENT SI PEU NOMBREUX, SI FAIBLES, SI PATHÉTIQUES QUE VUR-TULGUUR, LE PILIER CÉLESTE, LES PRIT EN PITIÉ ET FRAPPA LA TERRE DE SON POING POUR CRÉER UN IMPOSANT ET PROFOND CRATÈRE. IL INVITA LES HOMMES À SE RÉUNIR ET À S'ABRITER DERRIÈRE CES PUISSANTES MURAILLES.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

AVHORAE
LE PILIER SACRÉ

Il était un arbre gigantesque dont la cime tutoyait les cieux et les racines s'enfonçaient jusqu'au centre du monde. Situé entre ce que nous nommons à présent les Royaumes divisés et Avhorae, Veldensil, le Pilier Sacré, était adoré tel un dieu et, tel un dieu, il prodiguait ses bienfaits.

Druides et druidesses vivaient dans ses branches puissantes, sur son tronc épais et parmi ses racines, dans un dédale souterrain dédié à celles et ceux qui étaient les plus proches des esprits et du royaume inférieur.

Le culte de Veldensil présidait à la fertilité, aux soins, aux naissances, aux mariages et bien sûr aux enterrements, les corps retournant au cycle immuable de la vie entre ses puissantes racines.

Mais un profond schisme eut raison de l'équilibre du culte et les druidesses furent chassées par leurs homologues masculins, condamnées à vivre en ermites, loin du Pilier Sacré.

Peu après cet événement, Veldensil commença lentement à dépérir, ses racines pourrirent, son tronc se couvrit d'une moisissure à l'odeur pestilentielle et ses branches se dénudèrent. Les druides furent frappés de folie et nombre d'entre eux se pendirent aux branches mourantes de l'arbre autrefois sacré. D'autres, sombrant dans une démence lucide, embrassèrent la pourriture et la corruption. Par leurs rites impies, ils firent pousser sept fruits putrides sur l'arbre mort qui tomba en cendres alors que ses fruits éclataient sur le sol, révélant leur terrible contenu : sept créatures immondes incarnant les péchés des hommes qui avaient eu raison de Veldensil et dont la naissance précéda de peu la Nuit du Soleil Noir.

Veldensil

Veldensil était un arbre gigantesque, si gorgé d'Essences qu'il accéda à une forme de conscience et devint une divinité à part entière, capable de s'exprimer au travers de celles et ceux qui savaient lire dans les discrets mouvements de ses feuilles battues par le vent et écouter le chant des oiseaux nichés dans ses branches. Sa sève pouvait guérir toutes les afflictions, mais laissait parfois une marque bestiale, rappelant à la personne soignée que cette panacée provenait des forces de la nature. Il était la puissance et la vie.

Titres : le Pilier Sacré, l'Arbre-Monde, l'Axe Tellurique

Statut : majeur

Aspects : aucun

Domaines : Équilibre, Fertilité, Force, Vie

Essences primaires : Terre, Vie

Essences secondaires : Bête, Mort

Désirs : faire respecter l'équilibre, protéger la nature en toute circonstance, respecter toutes les formes de vie sauvage

Interdits : corruption, destruction, matérialisme

Symboles de prédilection : un grand arbre avec de très longues racines, une feuille dont la forme rappelle une aile d'oiseau

Matériaux essentiels : ambre, différentes essences de bois dur

Les Sept Sacrilèges

Des sept fruits pourris de Veldensil, « le dernier don dont il affligea le monde », sont nés les Sept Sacrilèges des mythes, ceux qui auraient amené avec eux la Nuit du Soleil Noir avant de disparaître à la suite des dieux. Le brûlant souvenir de leur venue, même estompé par la Longue Nuit, a donné naissance à une forme d'inquisition qui a perduré durant des siècles, rappelant le bas peuple à ses devoirs, de peur que les Sept ne reviennent pour instaurer un règne de terreur.

Aghna de la Perversion : cet androgyne, vêtu d'une robe sinople brodée d'or, est capable d'instiller la folie d'un simple murmure et de transformer la plus douce des personnes en véritable monstre, prêt à assouvir ses pulsions les plus bestiales.

Cait de la Destruction : cette femme au visage tour à tour terrifiant et sublime, au corps emprisonné dans une armure de métal brillant qui semble moulée sur elle, possède de longs cheveux de feu embrasant le métal, la pierre. Et les âmes.

Feldem de la Cruauté : la silhouette inquiétante de cet homme mince et gracieux aux longs cheveux blancs, toujours richement vêtu et se déplaçant avec les ombres, se révèle dans toute son horreur en pleine lumière, laissant alors entrevoir un corps couvert du sang des innocents qu'il se plaît à massacrer de ses dagues. Il a coutume d'assouvir sa cruauté en faisant durer le plaisir, retardant autant que possible l'instant fatal.

Rigad de l'Arrogance : celui qui se présente comme le chef des Sept Sacrilèges est décrit comme un puissant guerrier à l'armure noire intégrale dont les jointures sont graissées de sang. Ses yeux rouges brûlent d'un feu malsain derrière son heaume. Il porte une longue épée à deux mains dont la lame sombre est parcourue de veines animées de pulsations.

Uorgast de la Voracité : rien ne résiste à cette femme à la stature puissante qui dévore tous les êtres vivants qui passent à sa portée et les régurgite sous la forme d'une arme immonde et grotesque capable d'infliger les pires tourments lorsqu'elle fend les airs en hurlant.

Vizias de l'Hubris : cette grande femme au corps élancé et à la rapidité effrayante, le corps ceint de bandelettes faites d'or et d'argent, défie quiconque se dresse contre elle, quel que soit le nombre. Elle fait tournoyer ses deux longues et fines lames à la précision mortelle dans un ballet sanglant.

Yezekael de la Rapacité : derrière cette apparente douceur, cette façade de jeune adolescent, se dissimule un monstre dont la soif de richesse, de pouvoir et de mort ne peut être assouvie. Il suffit qu'il fasse connaître ses désirs les plus profonds pour que tous, ensorcelés par sa voix enchanteresse, cherchent à le satisfaire et se dépouillent de tout ce qu'ils possèdent, y compris de leur vie.

Un nouvel Arbre Sacré ?

Récemment, un groupe de chasseurs a dit avoir vu un arbre étrange se dresser quelque part à la limite entre les Royaumes divisés et Avhorae. Plus grand et large que les autres, il leur a semblé voir ses branches pousser à vue d'œil, tandis que de nombreux animaux étaient rassemblés autour de lui. Lorsqu'ils ont voulu s'approcher, même les mammifères ruminants, pourtant craintifs et paisibles, se seraient rués sur eux, les mettant en fuite.

Depuis, la rumeur court que Veldensil, l'arbre sacré des anciens mythes, serait de retour. La nouvelle serait arrivée jusqu'aux oreilles de l'Empereur de Lux qui souhaite monter une croisade depuis les Royaumes divisés pour abattre ce symbole impie.

ROYAUMES DIVISÉS
LE PANTHÉON DES CETOMAGUS

AVANT DE DEVENIR UN ROYAUME PUISSANT AU DÉBUT DU DEUXIÈME ÂGE, PUIS DE S'EFFONDRER, LES ROYAUMES DIVISÉS ÉTAIENT TRÈS PROCHES DE LA FUTURE AVHORAE, BIEN QUE LEUR PAYS FÛT PLUS STRUCTURÉ.

Les nombreux clans de cette région étaient organisés en fédérations réunies sous la direction d'une assemblée du peuple (réunissant des représentants de chaque fédération), sous la direction éclairée d'un Teutater, sorte de « père du peuple », élu par son assemblée.

Si les druides (et plus particulièrement les druidesses appréciées pour leurs capacités de voyance) de Veldensil étaient fort respectés, le peuple des Cetomagus (que l'on pourrait traduire par « enfants du bois ») vénérait la nature sous sa forme divine, Uida, qui était, à n'en point douter, la mère de Veldensil (un point de divergence important à l'époque). Son père et époux, Kernudos, était le créateur du monde qu'il arrosa de sa semence et façonna de ses mains pour donner naissance à Uida. Ensemble, ils peuplèrent ce monde de toutes les bêtes, mais Kernudos était toujours insatisfait du résultat. Alors il sculpta les troncs de jeunes arbres nés de Uida de ses mains et leur donna vie. C'est ainsi que naquirent les premiers Cetomagus.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Puis Kernudos choisit pour eux des « guides » parmi les autres créatures. Carnute, le cerf blanc, leur enseigna tout de la nature et des plantes ; Argabrann, le corbeau argenté, leur apprit le secret des métaux, surtout de ceux qui brillent ; Maromoco, le sanglier géant, leur apprit l'art du combat ; Bledaros, le loup gris, leur enseigna la chasse ; et Kernudos en personne leur fit don de l'artisanat.

Jalouse, Uida ne leur offrit que de nombreuses faiblesses, s'assurant qu'ils ne seraient jamais aussi forts que ses propres enfants. Courroucé par sa fille et femme, Kernudos exigea d'elle un véritable cadeau, à la hauteur de l'insulte qu'elle venait de lui faire ; alors Uida s'exécuta et leur offrit le don de dominer certaines bêtes. Toujours insatisfait, Kernudos en exigea davantage ; alors Uida leur fit don de son dernier enfant, beau, fort, rapide et fougueux, pour qu'il apporte sa puissance aux Cetomagus : le cheval. Kernudos en fut satisfait.

Les Cetomagus étaient un peuple fier et uni (malgré quelques dissensions inévitables entre fédérations), mais la perte de leurs dieux lors de la Nuit du Soleil Noir eut raison d'eux. Des guerres éclatèrent entre clans d'une même fédération, faisant voler en éclats l'assemblée du peuple et l'équilibre qui régnait jusque-là… jusqu'à ce qu'un roi puissant et légendaire ne s'élève et unifie tous les clans en un seul royaume. Mais cela est une autre histoire, une histoire glorieuse précédant le temps de la Malédiction qui touche à présent les Royaumes divisés.

MAIS CELA EST UNE AUTRE HISTOIRE, UNE HISTOIRE GLORIEUSE PRÉCÉDANT LE TEMPS DE LA MALÉDICTION QUI TOUCHE À PRÉSENT LES ROYAUMES DIVISÉS.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Kernudos

Kernudos est représenté sous les traits d'un homme puissant à la large barbe noire et aux longues moustaches. Dans ses yeux bruns dansent des étincelles. Ses cheveux sont toujours attachés, mais il porte deux tresses à l'avant. Il est vêtu d'un pantalon et va toujours torse nu. Il tient dans la main droite un marteau, dans la main gauche un ciseau à bois. Il connaît toutes les formes d'artisanat et a enseigné à son peuple à tailler le bois et la pierre, et à forger le métal. On dit que lorsque le ciel se couvre de nuages sombres et que la foudre s'abat, Kernudos est affairé à sa forge, travaillant dans la fumée, faisant jaillir des étincelles en battant le fer et tomber l'eau en refroidissant sa lame.

Titres : le Père de Tout, le Grand Artisan

Statut : majeur

Aspects : colère, commandement, création, éducation, amour paternel

Domaines : Artisanat, Bravoure, Civilisations

Essences primaires : Humain, Terre

Essences secondaires : Air, Feu

Désirs : faire prospérer des communautés, faire respecter la paix, favoriser la création

Interdits : indolence, lâcheté, pillage

Symboles de prédilection : marteau et ciseau à bois, une épée de foudre

Matériaux essentiels : acier, bois de chêne, cuir

Uida

La fille et femme de Kernudos a tous les attributs que l'on peut attendre d'une déesse mère : ses hanches sont larges et sa poitrine généreuse. Même si son corps est nu, elle dissimule ses atours derrière ses très longs cheveux auburn qui semblent s'accrocher et se mouvoir comme du lierre grimpant sur son corps à la teinte olivâtre. Si l'on regarde attentivement, on peut distinguer sous sa poitrine six paires de mamelles plus petites qui, contrairement à ses seins, sont irritées et laissent toujours perler quelques gouttes de lait. Ses yeux sont d'un vert brillant et ses ongles sont semblables à de l'écorce de bouleau. Le bas de ses jambes et ses avant-bras sont couverts d'une légère fourrure.

Titres : Mère Nature ; la Mère des Bêtes (légèrement péjoratif), la Compagne de l'Artisan (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : amertume, amour de la nature, mise bas, mépris des humains

Domaines : Bêtes, Forêts, Vie

Essences primaires : Bête, Vie

Essences secondaires : Eau, Terre

Désirs : protéger la nature en toute circonstance, respecter toutes les formes de vie sauvage, ne jamais utiliser d'arme ou d'armure contenant du métal

Interdits : destruction (de la nature), matérialisme, oppression

Symboles de prédilection : le lierre grimpant, le bouleau, six paires de mamelles ; le cheval (symbole haï par la déesse)

Matériaux essentiels : toutes les essences de bois, plumes et bois de cerf (tous tombés naturellement)

Carnute

Cette divinité mineure apparaît sous la forme d'un gigantesque cerf blanc portant des bois démesurés sur lesquels poussent de nombreuses fleurs. Sous ses pas jaillissent de jeunes pousses.

Titres : le Grand Cerf Blanc, le Seigneur des Bois

Statut : mineur

Aspects : protecteur de la nature, herboriste, survivants

Domaines : Équilibre, Fertilité, Forêts

Essence primaire : Vie

Essences secondaires : Bête, Soleil, Terre

Désirs : faire preuve de compassion et de miséricorde, faire respecter l'équilibre, protéger la nature en toute circonstance

Interdits : Chaos, Meurtre, Pillage

Symbole de prédilection : des bois de cerf fleuris

Matériaux essentiels : bois de frêne, bois de cerf (tombés naturellement)

Argabrann

Ce grand corbeau à la robe argentée et aux bec et pattes dorés est connu pour sa grande intelligence, mais également pour sa propension à se saisir de tout ce qui brille sans l'aval de son éventuel propriétaire.

Titres : le Corbeau d'Argent, le Grand Chapardeur, le Maître des Secrets

Statut : mineur

Aspects : chapardage, curiosité, mystères

Domaines : Égoïsme, Larcin, Secrets

Essence primaire : Soleil

Essences secondaires : Air, Feu, Lunes

Désirs : accéder à toujours plus de richesses, ne jamais hésiter à voler ce que l'on désire, toujours satisfaire sa curiosité

Interdits : ignorance, remords, restriction

Symbole de prédilection : une pièce d'or dans des serres de corbeau

Matériaux essentiels : argent, or, plumes de corbeau (tombées naturellement)

Maromoco

Sous l'apparence de ce monstrueux sanglier noir géant se dissimule un être sage doublé d'un féroce combattant. Ses défenses sont si puissantes qu'elles peuvent entailler la pierre la plus dure comme s'il s'agissait de glaise et sa peau est si résistante que l'acier se brise dessus.

Titres : le Grand Sanglier Noir, le Seigneur du Combat, le Sage Féroce

Statut : mineur

Aspects : combat, résilience, patience

Domaines : Bravoure, Force, Sagesse

Essence primaire : Terre

Essences secondaires : Bête, Feu, Vie

Désirs : mener les peuples à la victoire, toujours faire preuve d'honnêteté, toujours faire profiter de son érudition

Interdits : duplicité, lâcheté, mensonge

Symbole de prédilection : deux défenses de sanglier croisées

Matériaux essentiels : acier, bois de chêne, os

Bledaros

Malgré sa taille, comparable à celle d'un cheval, ce loup gris et borgne est plus discret et silencieux qu'un chat s'apprêtant à se jeter sur sa proie. Son œil, il l'a perdu il y a longtemps, d'un coup de défense de Maromoco, proie trop grosse pour lui. Celui qu'il lui reste à la couleur de l'argent et sa pupille est fendue comme celle d'un félin. Bledaros est un chasseur impitoyable, mais il respecte ses proies et leur inflige une mort rapide. Il traque également les criminels pour Kernudos, sortant de sa retraite pour incarner son jugement.

Titres : le Grand Loup Gris, le Maître des Chasses, le Croc du Jugement

Statut : mineur

Aspects : traque, jugement, érémitisme

Domaines : Chasse, Justice, Survie

Essence primaire : Lunes

Essences secondaires : Air, Bête, Terre

Désirs : faire régner l'ordre et la justice, ne jamais épargner un adversaire vaincu, ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toute circonstance

Interdits : chaos, injustice, torture

Symbole de prédilection : un œil d'argent à la pupille fendue surmontant un croc vertical

Matériaux essentiels : argent, os, griffes et crocs

LE PANTHÉON DES ÆTENG

L'ancien peuple de Valdheim vénérait une grande famille de divinités nées de l'union du ciel et de la terre aux tout premiers temps du monde. Ils étaient surnommés les Æteng, que l'on peut traduire par « parents » ou « ancêtres ».

Au somment du panthéon, Aeggen représentait la figure paternelle du guerrier éternel, il incarnait la Force et la Puissance terrestres. Pour acquérir sa puissance et alors qu'il était à peine né, Aeggen terrassa six géants et chacun d'eux devint une part de lui-même. De Margal, il garda les yeux, brillants comme l'or et capables de voir dans l'obscurité. De Krimm, il conserva le bras coupé, instrument de force et de puissance physique. De Gaahl, il hérita l'ombre, l'obscurité qui le nimbait et lui permettait de voyager parmi les mortels sans être reconnu. De Valha, il garda les blessures qu'il avait lui-même infligées, pour ne jamais oublier le prix de l'existence. De Livie, il adopta Aerne, le faucon. Et de Vardr, il conserva la légendaire hache.

Aeggen était marié à sa sœur Siggr, déesse des Cieux et de l'Aurore. Un matin que Siggr contemplait son reflet majestueux dans les eaux de l'océan bordant le futur Valdheim, celui-ci disparut soudain. Puis, les vagues s'agitèrent, se soulevèrent et déferlèrent sur les terres. Lorsque la marée se retira, à la nuit tombée et sous les lueurs des lunes, une femme gisait sur la rive, en tout point identique à Siggr. Aeggen, trompé par le reflet de son épouse, pensa passer la nuit dans les bras de sa femme plus débordante de passion que jamais. Au matin, lorsque reparut Siggr, elle découvrit avec horreur que son époux avait été trompé. Aeggen, fou de rage, rejeta le reflet dans les flots déchaînés. Emplie de colère et de tristesse, la « jumelle » de Siggr, qui se donna le nom de Meveren, supplia Aeggen de la pardonner, car son amour pour lui était réel et profond, ce qu'elle prouverait bientôt en lui donnant un enfant, un fils aussi fort que le père. Puis elle disparut dans l'océan.

Après bien des années, alors que Meveren n'avait toujours pas reparu, Aeggen et Siggr eurent deux fils, les jumeaux Jordün et Thorónd, ainsi que deux filles, les jumelles Eldin et Lenne. De l'union de ces quatre enfants naquirent d'autres enfants, mais ces derniers étaient petits, faibles et chétifs pour des dieux, pire, ils vieillissaient puis mourraient. Comme ces piètres enfants demeuraient infertiles, ils frayèrent avec les humains venus d'au-delà des montagnes de l'est, donnant naissance au futur peuple de Valdheim.

Or, un jour, Meveren revint, surgissant des flots. Ses cheveux étaient à présent d'un noir d'encre et sa peau avait la pâleur argentée de Sinla. Elle était accompagnée d'un beau et puissant jeune homme dont les traits ne laissaient aucun doute quant à l'identité de son géniteur. Siggr en fut révulsée, mais Aeggen se prit immédiatement d'affection pour celui qu'il reconnut comme son fils et se nommait Valder.

Siggr exigea que ce bâtard prouvât sa valeur aux yeux de son père en affrontant ses demi-frères et sœurs au cours de nombreuses épreuves faisant appel tant à la force, qu'à l'intelligence et à l'adresse. Valder remporta toutes les épreuves, impressionnant jusqu'à son père qui vit en Meveren une digne compagne, capable de lui donner de puissants héritiers.

Folle de rage, Siggr décréta que son époux ne pouvait avoir qu'une seule femme et provoqua son reflet en duel. Meveren perdit et Siggr lui ôta la vie ; tel était le prix de la défaite. Valder maudit Siggr ainsi que son père qui avait laissé cela se produire, et il s'enfuit.

Bien des temps plus tard, lorsqu'Aeggen décida d'honorer à nouveau son épouse, ils eurent des triplés, deux garçons, Lókk et Ahrund, et une fille, Vhelya. Et Vhelya, qui ressemblait trait pour trait à sa mère, se mit en grandissant à ressembler à Meveren. Pour cela, Siggr détestait sa plus jeune fille et lui faisait endurer les pires tourments, à tel point que celle-ci préféra la solitude aux constantes brimades de sa mère et de ses frères et sœurs.

Une nuit que Vhelya contemplait les flots enragés de l'océan sous deux lunes immenses, un homme lui apparut : Valder. Ils tombèrent instantanément amoureux l'un de l'autre, consommant leur passion jusqu'à ce que le soleil parvînt à son zénith et, noircissant, plongeât le monde dans les ténèbres.

Aeggen

Aeggen est représenté sous la forme d'un colosse au torse nu et au manteau d'ombres. Des cicatrices, luisant parfois à la lumière, couvrent sa chair. Il porte une barbe touffue, son crâne est rasé et ses yeux d'or luisent au travers des ombres qui se meuvent autour de lui. Son bras gauche n'est pas le sien, c'est le bras mort de Krimm qu'il lui a arraché. Ce bras pourrissant et rapiécé tient la hache de Vardr.

Titres : le Guerrier Éternel, le Tueur de Géants, le Très Puissant

Statut : majeur

Aspects : guerrier, père, mystère, mise à l'épreuve

Domaines : Bravoure, Force, Guerre

Essences primaires : Feu, Terre

Essences secondaires : Lunes, Vie

Désirs : conserver un trophée de tout ennemi tué, ne jamais hésiter devant la mort, ne jamais refuser un défi

Interdits : chaos, injustice, lâcheté

Symboles de prédilection : un bras décharné tenant une hache, un visage sombre avec deux yeux brillants

Matériaux essentiels : bois de chêne, fer, onyx

Siggr

La déesse des Cieux et de l'Aurore possède une peau légèrement hâlée, de longs cheveux d'or et de grandes robes d'un blanc éclatant qui flottent autour d'elle. Ses yeux ont la couleur de l'azur et ses lèvres celle de l'horizon au soleil levant. Elle est souvent représentée en train de donner le sein à deux nouveau-nés en même temps.

Titres : la Dame de l'Aurore, la Vraie Mère, Celle-qui-dissipe-les-ténèbres

Statut : majeur

Aspects : amour maternel, jour, femme bafouée, guerrière

Domaines : Cieux, Lumière, Vie

Essences primaires : Air, Vie

Essences secondaires : Feu, Soleil

Désirs : combattre les Ténèbres, être honorable en tout acte, toujours faire preuve d'honnêteté

Interdits : chaos, corruption, mensonge

Symboles de prédilection : le soleil levant, une fleur blanche à six pétales

Matériaux essentiels : ambre, lin, or

Valder

Valder apparaît sous les traits d'un bel homme à la musculature fine, aux longs cheveux sombres et aux yeux d'or, preuve de son ascendance paternelle. Contrairement à son père, il est imberbe, mais tout comme lui il va torse nu. Il est souvent représenté avec une lance brisée dans la main droite (symbole d'un lien brisé lui aussi), tandis que sa main gauche est dissimulée derrière son dos. De son œil droit coule une larme noire.

Titres : le Sombre champion, l'Orphelin ; le Bâtard (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : guerrier, amant, douleur, solitude

Domaines : Ambition, Ombres, Vengeance

Essences primaires : Lunes, Terre

Essences secondaires : Eau, Feu

Désirs : obtenir la victoire à tout prix, répandre le chaos, toujours exercer sa vengeance

Interdits : lâcheté, ordre, remords

Symboles de prédilection : un œil versant une larme noire, une lance brisée

Matériaux essentiels : argent, fer, obsidienne

Vhelya

Vhelya est le portrait craché de sa mère, excepté que ses cheveux sont devenus d'un noir de jais à l'adolescence et que sa peau a pris une pâleur argentée, comme Meveren. Ses yeux ont la couleur de l'écume et ses robes sont d'un marron presque noir. Le profond ressentiment que lui voue sa mère l'a contrainte à se soustraire à elle, se muant en divinité nocturne, vivant parmi les bêtes. Elle est également la seule parmi ses frères et sœurs à disposer des pouvoirs d'une déesse majeure.

Titres : la Fille de Nuit, la Déesse Solitaire, la Mère des Ombres, la Resuscitée ; le Sombre Rejeton, l'Infamante (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : tristesse, douleur, ressentiment, solitude, obscurité

Domaines : Désespoir, Fatalité, Nuit

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

Symboles de prédilection : un disque lunaire avec un trou en son centre ; un crâne de loup (rare)

Matériaux essentiels : argent, jais, os

Meveren

Meveren ressemblait beaucoup à Vhelya, laquelle est censée incarner la malédiction lancée par Valder, une Meveren revenue de la mort éternelle et mise au monde par sa propre meurtrière.

Titres : l'Océan Furieux, la Mère Nocturne ; la Concubine des Ombres (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : solitude, obscurité, océan déchaîné, amante passionnée, tromperie

Domaines : Mensonge, Océans, Nuit

Essences primaires : Eau, Lunes

Essences secondaires : Mort, Vie

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

Interdits : compassion, ordre, regrets

Symbole de prédilection : un disque noir cerclé de vagues furieuses

Matériaux essentiels : argent, jais, coquillages sombres, dents de prédateurs marins

LES DIVINITÉS MINEURES

Voici en bref les divinités mineures, fils et filles d'Aeggen et Siggr, dont les mythes font étrangement peu de cas et dont on ne possède aucune représentation. Ils sont ici présentés de l'aîné au cadet.

Jordün, le Juste
Divinité liée à la justice.

Domaines : Justice, Loi, Ordre

Essence primaire : Soleil

Essences secondaires : Feu, Humain, Terre

Ostala, l'Abondante
Divinité associée aux cultures et à l'élevage.

Domaines : Abondance, Prospérité, Récoltes

Essence primaire : Terre

Essences secondaires : Eau, Humain, Vie

Thorónd, le Colérique
Divinité liée au combat.

Domaines : Ambition, Chaos, Guerre

Essence primaire : Feu

Essences secondaires : Air, Bête, Terre

Lókk, le Traqueur
Divinité associée à la chasse et à la survie.

Domaines : Bêtes, Chasse, Survie

Essence primaire : Bête

Essences secondaires : Lunes, Terre, Vie

Eldin, la Miséricordieuse
Divinité liée à la médecine et à la famille.

Domaines : Compassion, Foyer, Vie

Essence primaire : Vie

Essences secondaires : Humain, Feu, Terre

Ahrund, le Fidèle
Divinité associée à l'honneur et à la guerre.

Domaines : Honneur, Guerre, Serments

Essence primaire : Humain

Essences secondaires : Feu, Soleil, Terre

AON
LE PANTHÉON DE LA TRINITÉ

Si l'on se fie aux plus anciennes légendes d'Aon, son peuple serait né de la mer, recraché sur les plages d'une île isolée, perpétuellement encerclée par d'épaisses brumes et dont les sommets s'offrent à des vents hurlants. Ils sont le peuple de l'Eau, de l'Air et de la Terre, trois éléments représentés par leur ancienne Trinité.

Morad est la mer, source de vie et de mort. Tout vient d'elle et tout revient à elle. Elle nourrit son peuple et son peuple la nourrit en retour, renvoyant leurs défunts à ses eaux agitées, les jetant depuis les hautes falaises, dans leurs linceuls de laine et de lin, les pleurant dans de longues complaintes portées par les vents.

Avelaï est le vent puissant, celui qui fait rugir les flots, tanne la peau, gonfle les voiles, actionne les grands moulins et transit les corps. Il est aussi le vent des grands soufflets des forges.

Enes est la terre-sanctuaire, celle qui permet de s'abriter, de construire, de chasser, de cultiver et d'élever les moutons dont la laine est si précieuse. C'est aussi elle qui fournit le bois des embarcations, le lin des voiles.

Bien après la disparition supposée de ses dieux, Aon en a conservé l'héritage et les croyances, faisant toujours référence à leur Trinité un millénaire après la Nuit du Soleil Noir. Ils en sont indissociables

La mer est le royaume des morts et les brumes qui entourent Aon en sont les souvenirs. Qui tend l'oreille dans ce brouillard épais entendra la voix des défunts, qui y plonge le regard verra leurs silhouettes apparaître. Les naufragés rescapés, rejetés sur la plage, parlent tous du même rêve, celui d'une frêle embarcation ayant glissé sur les eaux jusqu'à eux, leur permettant de rejoindre la terre ferme ; un don que Morad accorde parfois lorsque le temps de la rejoindre n'est pas encore venu.

Mais le don de plus précieux de Morad, c'est ce minerai sombre et brillant qui se dépose sur les plages de galets et les récifs et qu'ils nomment « anaon ». Selon eux, ce sont les âmes des défunts qui se sont cristallisées. De ce minerai purifié, ils tirent ce qu'ils appellent « l'acier véritable », un métal d'un gris terne et foncé parcouru de traces semblables à de la rouille, courant sur le métal et qui, dit-on, peuvent être interprétées et raconteraient l'histoire d'hommes et de femmes d'Aon depuis longtemps rendus à la mer. De ce métal, ils ne font que des lames, des épées dont la garde représente le triskèle de la Trinité, des épées qu'ils embrassent en signe de révérence avant et après chaque moment où elle est tirée. Et au goût du métal et du sang se mêle celui, salé, des larmes et de la mer. Plus que des armes, ce sont des symboles sacrés pour le peuple d'Aon, et elles sont si rares qu'en obtenir une ou en hériter est un immense honneur. Il n'est pas donné à tout le monde d'être un porteur d'âmes.

La Trinité

Les dieux de la Trinité n'ont aucun visage, aucune forme. Ils sont les éléments et ne se manifestent qu'à travers eux ; paroles dans le vent et le bruit des vagues, vision dans le feu de l'âtre. Ceux qui révèrent la Trinité savent que leurs dieux sont parmi eux, même aujourd'hui. Ils peuvent contempler leur puissance, leur colère et leurs bienfaits jour après jour.

Morad

Titres : la Mère de Tout, la Dame des Larmes, la Gardienne des Âmes

Statut : majeur

Aspects : mer déchaînée, psychopompe, mer nourricière, sauveuse des naufragés

Domaines : Océans, Mort, Secrets

Essences primaires : Eau, Mort

Essences secondaires : Lunes, Vie

Désirs : faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer ses ardeurs, faire preuve de compassion et de miséricorde en toute circonstance, ne jamais craindre la mort

Interdits : excès, hubris, résignation,

Symboles de prédilection : un poisson surgissant en partie des flots dont la partie immergée n'est faite que d'arêtes ; un coquillage ouvert avec un crâne à l'intérieur, une main squelettique émergeant des flots (rares)

Matériaux essentiels : acier véritable (anaon), nacre, os

Avelaï

Titres : le Vent Hurlant, le Seigneur des Tempêtes, le Porteur des Lamentations, le Voyageur

Statut : majeur

Aspects : tempête destructrice, vents favorables, porteur de mauvaises nouvelles

Domaines : Liberté, Tempêtes, Vents

Essences primaires : Air, Feu

Essences secondaires : Lunes, Mort

Désirs : faire de la violence la réponse à tous les problèmes, faire respecter la notion élémentaire de liberté, ne jamais accepter ou utiliser d'argent

Interdits : oppression, richesse, tempérance

Symboles de prédilection : un navire brisé par un éclair, un souffle de vent gonflant une voile

Matériaux essentiels : bois pétrifié (par la foudre), fer, fulgurite (pierre de foudre)

Enes

Titres : la Gardienne des Terres Sacrées, la Grande Bienfaitrice, la Dame du Foyer, Celle-qui-est-juste

Statut : majeur

Aspects : gardienne du peuple, terre nourricière, architecte, protectrice du foyer, fileuse

Domaines : Fertilité, Foyer, Protection

Essences primaires : Humain, Terre

Essences secondaires : Bête, Vie

Désirs : faire prospérer des communautés, ne jamais voler ou participer à un vol, protéger la nature en toute circonstance

Interdits : destruction, injustice, pillage

Symboles de prédilection : le feu d'un âtre, un rouet, une charrue

Matériaux essentiels : bois de chêne et de pin, laine, lin

moi fdghjjjj (Order #31880644)

KHALISTAN
LE PANTHÉON DES SABLES

Le mythe rattaché au panthéon de l'ancien Khalistan parle d'un dieu, El-Anûr, l'Astre Glorieux. Il brillait au-dessus d'une terre fertile où s'écoulait un bras du Siirh et il était adoré par ses enfants qui profitaient de ses dons.

Malheureusement, certains de ses enfants se mirent à vénérer les lunes et leurs mystères, se détournant d'El-Anûr et brisant leur serment d'adoration en faveur de sa sœur, Yharea'rr aux Yeux d'Argent. Courroucé, le dieu fit s'abattre une terrible malédiction sur les terres verdoyantes, les changeant en un désert brûlant.

Désespérés, les hommes se tournèrent vers Yharea'rr afin qu'elle plaide leur cause auprès d'El-Anûr. La déesse tenta en vain de raisonner son frère et reçut pour seule récompense une terrible blessure à l'œil infligée par sa lance. Afin de sauver son œil brûlé par la lumière d'El-Anûr, la pointe de sa lance brisée et toujours profondément enfoncée à l'intérieur, la déesse dut l'arracher et le plonger dans les ténèbres de la nuit. Elle l'en ressortit changé, comme corrompu par l'obscurité.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Folle de rage, Yharea'rr promit à son frère qu'elle lui ferait payer cette offense, car à présent son œil blessé discernait toutes ses faiblesses et pouvait rester ouvert même devant sa glorieuse lumière. Puis, elle projeta la pointe de la lance d'El-Anûr, encore couverte de son propre sang divin et des dernières larmes que son œil allait verser, dans le désert des hommes. Puisque son frère s'était détourné de ses serviteurs, elle leur offrait un nouveau dieu à adorer, né de leurs Essences. Se faisant, elle éveilla la terre aride.

Le sable du désert prit une légère teinte rougeâtre et des oasis émergèrent, ainsi que des lacs d'un noir profond dont les eaux pouvaient s'embraser au contact du don d'El-Anûr. Le nouveau dieu exhala pour la première fois et une grande tempête souleva le sable, mettant à jour les restes d'anciennes cités que l'on disait antérieures aux dieux. Puis des serpents et des scorpions aux proportions gigantesques jaillirent de la crevasse où la pointe de la lance d'El-Anûr s'était plantée, plaie ouverte dans le sein de cette terre éveillée à la divinité.

Ainsi naquit Sawarhii, le Désert de Vie et de Mort, le dieu aux deux visages, issu de deux entités opposées et fractionné en de multiples aspects.

Yharea'rr

La déesse des lunes est décrite comme une femme à la peau noire et aux longs cheveux bleu sombre réunis en une natte épaisse retenue par des fils d'argent entremêlés de perles qui, si on y regarde de plus près, sont en réalité des crânes humains. Son œil droit est entièrement blanc avec des reflets argentés. Son œil gauche est sombre et parcouru de volutes étranges ; il est toujours visible, car sa paupière a été largement fendue par le coup de lance d'El-Anûr. Elle porte une longue robe noire dont la traîne est constellée de perles d'argent qui figurerait la voûte étoilée. Sa main gauche est totalement noire, ses chairs corrompues, souvenir du moment où elle l'avait plongée dans les ténèbres pour sauver son œil blessé.

Titres : la Mère de la Nuit, la Maîtresse des Secrets, l'Abîme Céleste, la Dévoreuse d'Âmes ; la Dame aux Yeux d'Argent (anciennement), la Déesse Borgne (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : dévoreuse des âmes égarées, mystères, ténèbres, colère, ressentiment

Domaines : Nuit, Secrets, Ténèbres

Essences primaires : Lunes, Mort

Essences secondaires : Air, Humain

Désirs : glorifier la mort, ne jamais montrer son visage, répandre le mensonge

Interdits : amour, compassion, vérité

Symboles de prédilection : un œil sombre à la paupière fendue verticalement, une main gauche noire, un crâne humain dont les orbites représentent deux puits de ténèbres versant des larmes noires (rare) ; deux cercles d'argent entrelacés (anciennement)

Matériaux essentiels : argent, obsidienne, os

Note : avant d'être blessée par El-Anûr, Yharea'rr était une déesse qui veillait sur le repos des âmes, aidait à percer les mystères et exaltait la création. Son bref contact avec les ténèbres l'a changée en une déesse emplie de colère et de ressentiment, seulement apaisée par la destruction des âmes et la propagation de l'obscurantisme.

El-Anûr

Le dieu solaire est représenté sous les traits d'un homme grand, mince et imberbe, au crâne rasé. Sa peau a la couleur du bronze et il porte une longue toge d'un blanc immaculé. Ses yeux sont deux sphères d'or en fusion desquels émanent des rayons aveuglants. Il tient dans la main droite une lance d'or dont la pointe, autrefois brisée, a été remplacée par une étoile qui serait celle qui se trouvait originellement au sommet de la constellation du Sceptre, un astre qui apparaissait dans de nombreux mythes, mais qui a aujourd'hui disparu.

Titres : l'Astre Glorieux, l'Œil Incandescent, le Seigneur du Jour, le Juge Suprême ; le Dieu Jaloux (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : juge, guerrier suprême, pourvoyeur de vérité, courroux, pourfendeur de ténèbres

Domaines : Gloire, Lumière, Serments

Essences primaires : Soleil, Feu

Essences secondaires : Air, Vie

Désirs : Combattre les Ténèbres, faire régner l'ordre et la justice, ne jamais briser un serment

Interdits : corruption, duplicité, mensonge

Symboles de prédilection : une lance dont la pointe est une étoile, un soleil dont les rayons dardent, un œil incandescent

Matériaux essentiels : bronze, lin, or

Sawarhii-el

L'incarnation miséricordieuse de Sawarhii a les traits d'une jeune femme, presque encore une enfant, à la peau cuivrée, aux longs cheveux noirs nattés mêlés d'ocre et aux yeux entièrement bleus, comme les oasis du désert dans lesquelles se reflète le ciel. Elle est vêtue d'un sarouel couleur sable et de voiles bleu azur dansant autour d'elle. Des bracelets de cuivre tintent à ses chevilles et à ses poignets. Sur son front brille une pierre ovale et dorée. Ses mains sont décorées de figures et de symboles peints en blanc qui sont autant de réponses aux secrets du monde. Son rire cristallin dissiperait peur, colère et tristesse, et une simple caresse de sa part suffirait à étancher la soif et rassasier tout mortel durant des semaines. La légende dit que ses danses virevoltantes captiveraient même El-Anûr et Yharea'rr et que les hommes en étant témoins pourraient en oublier pour un temps leurs querelles.

Titres : la Miséricordieuse, la Danseuse Céleste, le Souffle de Vie, l'Oasis Éternelle

Statut : majeur

Aspects : apaisement, don de la vie, joie, guérison, satiété, providence

Domaines : Liberté, Miséricorde, Vitalité

Essences primaires : Soleil, Vie

Essences secondaires : Air, Eau

Désirs : faire respecter la notion élémentaire de liberté, faire respecter la paix, partager ses biens en toute occasion

Interdits : haine, oppression, torture

Symboles de prédilection : un disque d'or d'où s'écoule une cascade, douze anneaux de cuivre entrelacés et formant un cercle

Matériaux essentiels : cuivre, gypse, kaolin (argile blanche), ocre

Le « fer de lance » céleste

Nul ne sait où la pointe de la lance d'El-Anûr, souillée par le sang et les larmes de Yharea'rr, s'est enfoncée. Ce qui est certain, c'est que si le mythe dit vrai, il doit s'agir d'un objet incroyablement puissant qui, reforgé, pourrait produire une arme capable de blesser les dieux, voire de les tuer.

Le Khashan comme le Fakhar seraient en compétition pour la lance d'El-Anûr, malheureusement, le Culte du Soleil Noir a appris sa possible existence et une légion entière serait en route depuis Babel pour retrouver l'artefact.

Certains théorisent que le fragment céleste pourrait se trouver dans l'une de ces mystérieuses cités englouties dans les sables du désert, alors que d'autres prétendent que le gouffre qui s'était ouvert est à présent le tombeau de Sawarhii. Une secte se faisant appeler les Enfants du Serpent de l'Abîme raconte que Sawarhii'ar ne serait pas mort ; qu'il aurait sacrifié Sawarhii-el avec la pointe de la lance, devenant ainsi « Seul et Unique » et survivant à la Nuit du Soleil Noir. Après un long sommeil, il serait sur le point de s'éveiller pour affronter le dieu de l'Empire et le terrasser. Bien que ce soit une source de fierté pour les Enfants du Serpent de l'Abîme, cette perspective n'est guère plus réjouissante lorsque l'on connaît la cruauté de Sawarhii'ar.

Sawarhii'ar

L'incarnation cruelle de Sawarhii a les traits d'un homme extrêmement maigre, glabre et chauve, à la peau ivoire dont la texture rappelle celle des serpents. Ses yeux jaunes sont traversés d'une pupille fendue verticalement et deux fins crocs dépassent de sa bouche, rappelant ceux d'une vipère. Il est représenté nu, mais sans aucun attribut sexuel. Ses ongles sont de grandes griffes noires et suintantes dont chaque goûte qui s'écoule pétrifie le sable du désert. Sa peau est capable de changer de couleur et même de reproduire des formes mouvantes et hypnotiques. Son ricanement sinistre emplit de terreur et de désespoir le cœur de ceux qui l'entendent et savent que leur fin est proche, que le désert aura bientôt raison d'eux, que cette oasis au loin n'est qu'une illusion de plus.

Titres : le Cruel, le Serpent du Désert, le Pourvoyeur d'Infortune, le Père des Mirages, le Venin du Néant

Statut : majeur

Aspects : mirages, serpents, désert aride, tromperie

Domaines : Agonie, Désert, Désespoir

Essences primaires : Feu, Mort

Essences secondaires : Lunes, Terre

Désirs : glorifier la mort, ne jamais avouer quoi que ce soit, ne jamais perdre une occasion de tirer profit des autres

Interdits : compassion, générosité, restriction

Symboles de prédilection : un serpent entourant un avant-bras squelettique dont l'index pointe le sol, un œil jaune à la pupille fendue verticalement, un scorpion blanc représenté sous une forme squelettique (rare), un crâne humain avec des crocs de serpent (rare)

Matériaux essentiels : écailles de serpents venimeux, obsidienne, os blanchis par le soleil

Le cas de Ool

La légende dit que la nation de Ool fut fondée par Ool lui-même, après qu'il eut été banni de sa tribu. Ool avait été le sorcier de la petite tribu de Zeliba. Au cours d'une violente nuit d'orage, il fut retrouvé étendu au côté du cadavre de la deuxième fille du chef de la tribu. Le sang qui s'était écoulé de la gorge tranchée de la femme recouvrait en croûtes coagulées le visage et le corps de Ool. Qu'ils fussent amants ne fut jamais certain, mais Ool affirma que son amante avait décidé de lui offrir sa vie dans un sombre rituel et qu'ils vivaient maintenant tous les deux dans un seul corps. Cela semblait pure folie, mais la légende dit que le chef de la tribu, lorsqu'il interrogea Ool pour s'en assurer, obtint de lui des réponses troublantes, des réponses que seule sa fille aurait pu formuler.

Bien que le chef du village fût certain de l'innocence de Ool, le sang appelle toujours le sang et le sorcier fut banni. Les meilleurs chasseurs le poursuivirent jusqu'aux extrêmes limites de leur territoire, ils le traquèrent ensuite jusqu'aux frontières de la Grande Forêt et n'abandonnèrent la chasse qu'une fois persuadés que Ool ne reviendrait jamais.

Dans son exil, on dit que Ool découvrit le petit village de Thula, sur la rivière, et qu'il y fut accueilli. On dit aussi que peu de temps après son arrivée, une grande partie du village périt des suite d'une peste étrange. Ool prit en quelques mois le contrôle du village et, usant de ses pouvoirs grandissants, il le fit croître et gagner en puissance. Bientôt, il imposa également sa volonté aux huit villages alentour. Dans chacun de ces villages, ainsi que dans Thula, il forma un sorcier comme on façonne une statuette dans l'argile. Puis, il fit de ses disciples les maîtres des lieux.

Les neuf cités de Ool étaient nées.

Néanmoins, on ne sait pas avec certitude si cette légende précède ou suit la Nuit du Soleil Noir. Certes, le fait qu'il n'en soit jamais fait mention indiquerait plutôt que ces événements sont antérieurs à la Longue Nuit, mais cela soulève bien des interrogations quant à la nature quasi divine de Ool. Était-il une sorte d'Élu avant l'heure ? Un demi-dieu ? Et pourquoi, surtout, a-t-il disparu si longtemps après le déclin des dieux ?

Panthéons des Sables et panthéon Enur

Setuh, Adun et Inir (cf. pages 256-257) apparaissent parfois dans les plus vieilles légendes traitant de l'ancien Khalistan. Il est fort probable que de nombreux Enurus se soient exilés de l'ancienne Babel, traversant le désert vers l'ouest, apportant avec eux leurs croyances en certaines divinités, lesquelles peuvent avoir été « absorbées » par les deux visages de Sawarhii. En outre, Sawarhii-el et Sawarhii'ar rappellent également deux divinités du panthéon du Don Céleste, Medlekh et Amarakh, même si ce panthéon a sombré dans l'oubli et que nul ne peut plus faire le rapprochement.

Quant à El-Anûr et Yharea'rr, ils ne sont pas sans rappeler Enu et Nittungha (cf. pages 248-249). Étaient-ils liés ? El-Anûr et Yharea'rr ne sont-ils que des fractions ou reflets d'Enu et Nittungha ? Leurs enfants ? Les érudits se passionnant pour les Anciens Dieux se perdent en conjectures et se lancent dans des débats enflammés sur la question. Mais le mystère reste entier.

TUUHLE
LE CULTE DES ESPRITS

Tuuhle, la Mère, « Là où tout prend fin ». Une jungle qui s'étend en tous sens sur des milliers de kilomètres. Un lieu habité par d'innombrables esprits liés à la nature et issus de la Mère. Un lieu où les premiers humains seraient nés de fruits trop mûrs, s'extirpant nus comme des vers de leur gangue visqueuse, émergeant dans un monde empli de périls mortels. Car Tuuhle est sans conteste l'un des lieux les plus dangereux des Terres Sauvages.

Consciente de la fragilité des humains, la Mère para de couleurs chatoyantes ses créatures les plus mortelles, comme un signe du danger qu'elles représentent. Il ne s'agissait pas des plus grands prédateurs, mais d'insectes, de serpents, d'arachnides, de batraciens capables de tuer d'une piqûre, d'une morsure ou d'un simple contact.

Les habitants de Tuuhle rendent grâce à la Mère de ses dons et veillent à satisfaire les milliers d'esprits qui la composent, respectant le fragile équilibre qui leur permet de survivre.

Chaque tribu se place sous la tutelle d'un esprit-guide avec lequel ses membres communient, sous la direction du chamane, au cours de transes induites par l'absorption de substances psychotropes. Durant ces brûlantes extases, la tribu entrevoit quelques instants le monde des Essences où résident les esprits et les dieux.

Ce monde d'Essences est le Grand Tout, où la Mère se fait plus vivante, ses couleurs plus vibrantes encore. C'est là que l'on peut entendre battre ses innombrables cœurs à l'unisson des tambours sacrés.

Sous ce monde vivant se trouve celui du « dessous », le royaume des défunts, entre les racines de la Mère. C'est là que les hommes et femmes de Tuuhle retournent à la Mère, participant au cycle, ne faisant plus qu'un avec elle, guidant leur tribu sous leur nouvelle forme spirituelle, ancêtres vénérés dont le souvenir ne s'éteindra jamais.

Quant à la Mère, elle n'est pas une divinité, elle est l'ensemble des esprits et des êtres vivants qui la constituent, de la plus insignifiante fourmi de sang jusqu'à la plus petite feuille de quelque arbre à venin en passant par la panthère aranéide, tapie dans l'ombre de ses soies noires.

La Mère est immortelle. Le Soleil Noir n'a aucune emprise sur elle. Les esprits y veillent. Son peuple également.

Les esprits-guides

Chaque tribu porte le nom d'un esprit-guide dont la nature correspond à la fois au mode de vie de la tribu et à l'environnement dans lequel elle évolue. Il s'agit de divinités très mineures prodiguant des conseils et faisant bénéficier la tribu d'avantages sur leur « territoire » (ces avantages sont perdus dès que le membre de la tribu quitte son territoire et l'influence de son esprit-guide).

Les esprits-guides ne se manifestent qu'occasionnellement auprès de leur tribu, lors des rêves éveillés que font naître les rituels chamaniques.

Chemache

Cette tribu, connue pour sa grande connaissance des plantes, est sous la protection de Chemache, la cascade qui s'écoule en surplomb du village. Les eaux de cet esprit-guide bienfaisant fortifient et soignent les corps des membres de sa paisible tribu.

Essences liées : Eau, Vie

Eau de guérison : se baigner dans les eaux de la cascade permet d'éliminer une Blessure Légère par jour. La boire permet de réduire chaque jour de 1 la Virulence d'un poison, d'une maladie, d'un venin ou d'une affliction, quelle qu'elle soit.

Fortification : les membres de la tribu de Chemache peuvent avoir des scores de 4D en Puissance et en Résistance (ces caractéristiques retombent à 3D s'ils quittent l'influence de Chemache).

Chundame

Chundame est un esprit-fourmi de sang, un guerrier robuste qui sait enflammer les cœurs et les âmes des membres de sa tribu, des guerriers-chasseurs redoutés s'adonnant au cannibalisme rituel.

Essences liées : Feu, Terre

Détermination : les membres de la tribu de Chundame voient leur Réserve d'Effort augmenter de +1D.

Résilience : le seuil de Blessures Légères des membres de la tribu de Chundame est augmenté de 1.

Kilima

Cette tribu surplombe la Mère et rend hommage à Kilima, l'esprit-montagne sur (et dans) lequel ils vivent. Très discrète, recluse dans ses cavernes, active essentiellement la nuit, la tribu de Kilima détiendrait de nombreux secrets sur Tuuhle.

Essences liées : Lunes, Terre

Nyctalope : les membres de la tribu de Kilima voient parfaitement dans l'obscurité, même totale. Ils ne peuvent cependant pas distinguer les nuances de couleurs qui leur apparaissent comme ternes.

Détermination : les membres de la tribu de Kilima bénéficient d'un bonus de +1D sur leurs jets de Volonté pour résister à la coercition et à toute tentative visant à leur soutirer des informations.

Muvatu

Muvatu est la pluie chargée de bienfaits qui s'écoule au travers de la canopée. Sa tribu est connue pour ses talents de médiateur et son habileté à manier les armes de jet.

Essences liées : Air, Eau

Le bras et la lance : les membres de la tribu de Muvatu bénéficient d'un bonus de +1D sur leurs jets de Lancer.

Médiation : les membres de la tribu de Muvatu bénéficient d'un bonus de +1D sur tous leurs jets de Relationnel visant à apaiser quelqu'un ou désamorcer un conflit.

Sokowe

Sokowe est un esprit-gorille puissant et sauvage. Les membres de sa tribu sont de redoutables guerriers qui protègent leur terre en recourant à une violence absolue. Ils ont coutume de suspendre les têtes fracassées de leurs ennemis aux branches des arbres qui délimitent les frontières de leur territoire.

Essences liées : Bête, Terre

Puissance sauvage : les membres de la tribu de Sokowe augmentent les dommages contondants qu'ils infligent (massue, poings, etc.) de 1.

Solide constitution : Sokowe accorde aux membres de sa tribu un cercle de Blessures Légères supplémentaire.

TUUHLE AUJOURD'HUI

La Mère n'a pas changé, même un millénaire après la Nuit du Soleil Noir. Il est vrai qu'elle n'est pas une divinité à proprement parler, mais un Tout, constitué d'une infinité d'esprits résidant en toute chose, éveillés par un pouvoir ancien et mystérieux.

De toutes les régions des Terres Sauvages, Tuuhle est indubitablement celle qui abrite le plus de créatures et de plantes altérées par les Essences, des espèces uniques et souvent dangereuses. Des bêtes vicieuses qui semblent douées d'une intelligence humaine, des insectes qui fond bouillir le sang dans les veines d'une simple morsure, des arbres majestueux dont les feuilles colorées se révèlent être des papillons buveurs de sang, des araignées tissant des toiles qui scintillent sous les lunes et hypnotisent leurs proies avant de les attirer vers une fin inéluctable…

Tuuhle est la vie. Tuuhle est la mort. Tuuhle est le cycle immuable.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

SAETH
LE PANTHÉON DES CENDRES

Aux premiers jours, Ignyd-dum a surgi de la terre dans un grand tremblement, immense, puissant, ardent. Il a craché le feu et obscurcit les cieux. Ses larmes incandescentes ont déferlé sur la terre, brûlant tout sur leur passage. Et puis il s'est tu.

Lorsque les cendres sont retombées, elles ont ensemencé une terre calcinée et les premiers parmi le peuple de Saeth ont rampé, leur peau de cendre était la marque des enfants d'Ignyd-dum, le Grand Volcan.

Dans le silence, la première cité s'est élevée, faites de pierres noires, don d'Ignyd-dum. Lorsque la cité fut achevée, le Grand Volcan se mit à nouveau à gronder et à obscurcir le soleil. Afin de l'apaiser, les plus nobles parmi les hommes et les femmes de la Cité Noire décidèrent de s'offrir en sacrifice, se jetant des plus hautes tours. Ignyd-dum cessa de gronder.

Des cendres en suspension surgit un nouveau dieu, un guide, craché par le Grand Volcan. Il avait l'apparence des hommes, mais sa peau était plus pâle encore, ses yeux noirs comme le néant. Sa main gauche semblait faite d'obsidienne, sa main droite d'albâtre. Il dit se nommer Uradesta ; il leur apprendrait les voies d'Ignyd-dum, son père.

Uradesta salua le geste de ceux qui s'étaient sacrifiés, car ils avaient compris que leur Créateur tourmenté devait être apaisé, qu'il avait besoin de la force de ses enfants. Alors les familles des sacrifiés furent élevées au rang le plus haut, celui d'Uttaman. Depuis les plus hautes tours, ils régneraient sur ceux du dessous, les adhamani, qui pourraient s'élever eux aussi par le sacrifice des plus honorables d'entre eux, contestant par le « don de vie » la place d'autres Uttamani. Et alors, lui, Uradesta, déciderait des destins de chaque famille, estimant leurs sacrifices. Mais s'ils venaient à essayer de fuir leur Créateur, les catastrophes s'abattraient sur eux,

moi fdghjjjj (Order #31880644)

la terre s'ouvrirait, le feu pleuvrait et le Grand Delta s'assécherait, les décimant jusqu'au dernier ! Ils sont la chair et le sang d'Ignyd-dum, nés de ses cendres, et ils lui sont liés à jamais.

Sous la direction de leur guide, le peuple cendreux prospéra et apprit de nombreux secrets. Des corps s'entassaient tous les neuf ans au pied des immenses tours de basalte, chaque famille adhaman souhaitant s'élever et chaque famille uttaman souhaitant conserver son statut. Chaque fois, Uradesta tranchait, chaque fois il était juste et Ignyd-dum cessait de faire trembler la terre et de souffler ses cendres incandescentes. La vie pouvait reprendre son cours.

Puis, Uradesta dit à son peuple que le jour était venu où Ignyd-dum allait les mettre à l'épreuve. Que cette fois, leurs sacrifices ne pourraient rien, que ses cendres allaient obscurcir le soleil si totalement que le jour deviendrait aussi noir qu'une nuit sans lunes, qu'une nuit éternelle. Or, par son sacrifice, Uradesta allait plaider la cause du peuple cendreux auprès de son père et sauver ses enfants qui étaient aussi les siens. Il désigna un successeur qui à son tour désignerait son successeur, pour les temps à venir.

Enfin, Uradesta, qui avait vécu durant d'innombrables générations, se jeta de la plus haute tour de la cité alors que le soleil disparaissait. Et Uradesta avait dit vrai, car la lumière revint le lendemain et Ignyd-dum était apaisé.

Le peuple cendreux porta ce qui restait du corps de leur glorieux guide et le déposa dans un immense sarcophage d'obsidienne, lui-même placé dans un temple scellé.

Même si Ignyd-dum tapisse toujours le pays de cendres, couvrant la région du Delta d'une boue grisâtre, il ne gronde plus que rarement depuis cette sombre journée où Uradesta offrit sa vie immortelle. Mais le cycle est toujours respecté et, tous les neuf ans, la hiérarchie est amenée à changer dans la première cité de Saeth. Toutefois, les Uttarhi, successeurs d'Uradesta, décrétèrent qu'il était possible pour un adhaman de donner sa vie insignifiante pour un autre, permettant à ce dernier de s'élever un peu plus, de résider dans la partie centrale des tours, au sein d'une caste intermédiaire nommée Mardhyama. Mais, là encore, seul l'Uttarha en fonction restait juge de la valeur du sacrifice, la progression sociale n'étant pas assurée.

La corruption de Saeth

Même si la Saeth du Premier Âge pouvait paraître sombre, voire cruelle, par de nombreux aspects, ce n'est rien face à ce qu'elle est à présent.

Les Saethites en sont venus à glorifier la mort. La possibilité qu'elle offrait en tant qu'ascenseur social s'est peu à peu transformée en véritable culte funeste, reposant sur la certitude que les faibles et les inutiles devaient faire le don de leur vie pour permettre à Saeth de prospérer. Aux plus hauts niveaux de la société, les Uttamani se nourrissent de la vie des mardhyamani dont le statut éphémère n'est dû qu'aux sacrifices des adhamani. Les familles uttamani, corrompues, monstrueuses, règnent sur Saeth et les Uttarhi successifs, se gorgent de la nourriture spirituelle des sacrifices et du sang de leur propre peuple, seul moyen pour eux de contenir la pourriture qui les dévore de l'intérieur et qui les a rendus aussi déments que stériles.

Ignyd-dum

Le Grand Volcan est parfois représenté comme un être puissant et titanesque, fait de roche en fusion, exhalant de la fumée. D'énormes bubons à la surface de son corps explosent en des gerbes de flammes liquides. Chacun de ses pas fait trembler la terre et, de ses immenses griffes d'obsidienne, il laboure le sol, ouvrant des crevasses sur le monde inférieur consumant pour l'éternité les âmes des impies : ceux qui ne sont pas prêts à donner un sens à leur misérable existence en faisant le don de leur vie.

Titres : le Grand Volcan, le Destructeur, le Dévoreur de Soleil, le Juge des Âmes Noires, le Seigneur Insatiable

Statut : majeur

Aspects : annihilation, suicide rituel, obscurité, châtiment, jugement

Domaines : Catastrophes, Fatalité, Sacrifice

Essences primaires : Feu, Terre

Essences secondaires : Lunes, Mort

Désirs : glorifier la bonne mort, laisser libre cours à sa juste colère, ne jamais céder aux tentations

Interdits : arrogance, hubris, indolence

Symboles de prédilection : un volcan crachant une fumée obscurcissant le soleil, une main d'obsidienne écrasant le soleil entre ses doigts

Matériaux essentiels : basalte, obsidienne, plomb

Uradesta

Le guide divin du peuple cendreux était un homme sec au regard dur, mais il savait faire preuve de compassion, contrairement à son père. Il était également connu pour son impartialité. Le but d'Uradesta était de permettre à son peuple de se rendre utile, soit par ses talents, soit par le sacrifice de sa vie. Il est toujours représenté portant une longue robe cérémonielle noire, écartant ses bras comme pour étreindre son peuple. Sa main droite était d'albâtre, sa main gauche d'obsidienne. Il était la somme d'Ignyd-dum et de ses enfants.

Titres : le Guide Impassible, le Juste, Celui qui dissipe les Ténèbres, le Sauveur Éternel

Statut : mineur

Aspects : équité, guide, don de soi, exigence

Domaines : dévouement, équilibre, ordre

Essence primaire : Humain

Essences secondaires : Lunes, Mort, Terre

Désirs : faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer ses ardeurs, faire régner l'ordre et la justice, toujours faire acte de sacrifice

Interdits : chaos, destruction, excès

Symboles de prédilection : une main blanche pointant vers les cieux et une main noire pointant vers le sol, un soleil scindé en deux (noir d'un côté, blanc de l'autre)

Matériaux essentiels : albâtre, argent, obsidienne

BABEL
LE PANTHÉON ENUR

Ce panthéon est le plus riche des Terres Sauvages, à l'image de Babel, la terre qui l'a vu naître. Même si les dieux enurus ont disparu depuis un millénaire, leur héritage demeure fort en Babel et de nombreux rites et traditions demeurent, ce même depuis l'adoption du Culte du Soleil Noir par la reine Taerhonis…

Selon les légendes babelites, au commencement fut Enu, la Lumière Primordiale, le Soleil Divin, qui éclaira et dispersa les Ténèbres. Mais comme lorsqu'Enu fermait son œil, les ténèbres ressurgissait, il enfanta ses deux premières filles, les lunes, pour éclairer la nuit : Amura et Nittungha. Si Amura remplissait son rôle avec dévotion, Nittungha se laissa séduire par les ténèbres et, s'éloignant de son père, elle en oublia son devoir.

Désireux de laisser derrière lui la déception engendrée par sa seconde fille, Enu façonna le peu de matière primordiale qui flottait dans le Grand Vide pour créer le monde. Il forgea dans son feu intérieur, enfantant son premier fils, Madreth le Brûlant. Puis il refroidit cette sphère en fusion en la baignant d'océans. De l'évaporation naquirent les cieux. Enu, par les pluies bienfaisantes, fit naître les cours d'eau et la vie, donnant naissance à deux nouvelles filles, les jumelles Asa et Aya. Des océans chaotiques émergèrent les premières créatures. Mais ces bêtes étaient imparfaites, alors Enu créa les hommes, les dotant d'une intelligence supérieure et d'un corps fragile pour qu'ils demeurent à la fois humbles et capables d'accomplir bien des prodiges. Il leur offrit également une grande longévité, confinant à une quasi-immortalité.

Afin d'éduquer ces nouvelles créatures, Enu donna naissance à de nouveaux enfants : Mesumum, dieu léonin de l'Instinct et de la Chasse, Saba, déesse des Arts et de l'Artisanat, Enki, dieu de l'Ordre et de la Justice, Akhut, déesse chatte du Temps, des Intentions et de la Mémoire, et Bammah, dieu Taureau des Champs, de l'Abondance et de la Persévérance.

Les hommes vivaient et prospéraient, construisant d'immenses cités. Mais bientôt, l'hubris qui les caractérisait prit le pas sur la raison et les hommes se firent la guerre au plus grand désespoir d'Enu. De ce désespoir naquirent Ahab, déesse de la Guerre et de la Gloire, Shemaarih, déesse des Désirs Inavoués, de la Mort et du Monde du Dessous, et Saden, déesse de la Vengeance.

Les guerres cessèrent, mais les hommes prospérant à nouveau se multiplièrent trop rapidement et prêtèrent de moins en moins attention à leurs dieux. Alors Enu demanda conseil à sa plus jeune fille, Shemaarih. La déesse de la Mort lui dit que ce don de longévité était une erreur et qu'il fallait le leur retirer, car les hommes représenteraient bientôt une menace pour les dieux. Bien qu'Enu n'en crût rien, il enfanta à contre-cœur Ashuggeh, dieu des Maladies, des Afflictions et de l'Âge. Désormais, les hommes pouvaient mourir par bien d'autres façons que par l'épée, et ils vieillissaient. La tâche devenait si compliquée pour Shemaarih qu'elle façonna un serviteur pour l'aider : Shemet, dieu des Transitions et Guide des Hommes vers le Monde du Dessous.

Si la plupart des hommes comprirent leurs erreurs et prièrent les dieux de leur pardonner leurs offenses, d'autres optèrent pour l'exil, cherchant à s'éloigner de leur Créateur. Enu en fut si courroucé qu'il maudit leur voyage. Madreth, entendant son père, donna naissance à deux serviteurs : Setuh, le dieu Serpent des Sables et Adun la Secrète, déesse de la Nuit Froide.

Mais Setuh et Adun mettaient tant de zèle à satisfaire leur maître et à remplir leur mission qu'ils ôtèrent toute possibilité de survie aux exilés. Akhut, Asa et Aya plaidèrent pour la cause des hommes, prétextant qu'ils ne faisaient qu'exercer leur libre arbitre, le premier don d'Enu. Le dieu suprême en conçut de la honte et donna raison à ses filles. Il créa alors Inir, dieu oiseau des Voyages, du Chant et de la Communication pour aider les hommes à traverser le désert et les nuits mortelles.

LA NUIT DU SOLEIL NOIR

Selon les légendes babelites, la Nuit du Soleil Noir advint alors que les dieux, honorant l'invitation de Shemaarih, s'étaient rendus dans le Monde du Dessous. Même si les astres revinrent à leur place le lendemain, un immense vide occupait les cœurs et les esprits des anciens Babelites. Le monde semblait avoir perdu de sa couleur, comme recouvert par un désespérant linceul.

Accablés, les hommes furent au bord de l'extinction lorsqu'une jeune fille s'éleva au milieu d'eux pour leur redonner espoir. Nashee, devant laquelle les portes de Shemaarih s'étaient fermées, était revenue parmi eux, dépouillée de ses Essences divines, mortelle à nouveau.

Durant une année, Nashee guida son peuple, lui redonna confiance et fierté, lui apprit qu'Enu les avait créés fragiles, mais doués de nombreux talents, des talents qui, mis en commun, pouvaient leur permettre de prospérer sans les dieux. Leur force était dans le nombre et la solidarité. L'ancienne déesse leur donna de nouvelles lois, de nouvelles traditions, un nouvel héritage, emprunts de la sagesse de son père et de ses frères et sœurs adoptifs.
Puis Nashee s'éteignit. Privée de sa divinité, une simple âme ne pouvait survivre bien longtemps parmi les vivants. Alors elle disparut lentement, allongée auprès de ses plus proches amis, dans le beau jardin surplombant la cité, son âme emportée par le vent, poussière d'or et d'argent mêlée de larmes.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LA LÉGENDE DE NASHEE,
LA DERNIÈRE DÉESSE

Setuh, connu pour sa perfidie et sur les conseils de Saden, décida alors qu'il allait exercer son influence hors du grand désert pour faire connaître son déplaisir. Il choisit la plus belle, douce, honnête et sage enfant de la grande cité, une humaine qu'Enu lui-même estimait, une porteuse d'eau du nom de Nashee, bénie par Asa et Aya.

Alors qu'elle allait puiser de l'eau dans le fleuve sacré, Setuh, sous la forme d'un petit serpent noir, enfonça profondément ses crocs dans la main droite de la jeune fille, y répandant son poison. Nashee agonisa durant des jours dans des douleurs atroces, suppliant les dieux de mettre fin à ses souffrances. Devant les supplications d'Aya et Asa, Enu en eut le cœur brisé, mais il ne pouvait pas intervenir, car nul ne peut sauver de la mort un humain condamné par un dieu. Cependant, rien ne lui interdisait de châtier les responsables, aussi arracha-t-il la langue perfide de Saden et condamna-t-il Setuh à subir sans fin les tourments de son propre venin, le plongeant dans une souffrance perpétuelle.

Rien de tout cela ne pouvait cependant laver l'affront que lui avait fait subir Saden et Setuh, aussi Enu se rendit-il dans le Monde du Dessous au cours de la nuit pour exiger de Shemaarih qu'elle lui rendît l'âme de la jeune Nashee. Mais ce qui était mort appartenait à Shemaarih et même Enu ne pouvait rien exiger d'elle. La déesse de la Mort proposa néanmoins un marché à son père : elle lui rendrait l'âme qu'il venait chercher s'il acceptait, avec les autres dieux, de dîner un jour avec elle dans le Monde du Dessous, car malgré la présence du taciturne Shemet et de centaines de milliers d'âmes, elle se sentait bien seule loin de son père, de ses frères et de ses sœurs. Seule Nittungha venant la visiter à l'occasion. Enu accepta et par sa parole engagea tous les dieux, puis il repartit avec l'âme de la jeune fille.

Nashee, bien que reconnaissante, ne comprenait pas pourquoi un dieu l'avait condamnée et pourquoi les autres l'avaient ainsi laissé souffrir avant de lui permettre de mourir. Alors Enu s'ouvrit à elle comme jamais il ne l'avait fait avec l'un de ses enfants, et ils pleurèrent tous les deux. Ne pouvant se résoudre à se séparer de la jeune fille, Enu l'adopta et d'une âme mortelle il fit une divinité.

Ainsi s'achève l'histoire de Nashee la mortelle et commence celle de Nashee, la Main Percée par le Serpent, déesse de l'Enfance, de la Miséricorde, de l'Honnêteté et de l'Innocence.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Enu

Enu est le dieu suprême au corps lumineux et aux trois visages, à la fois enfant, adulte et vieillard, passé, présent et avenir. Ses longues robes d'or brodées de flammes dissipent les ténèbres et inspirent ferveur et humilité. Ses yeux peuvent percer tous les mensonges et secrets d'une terre touchée par sa divine lumière. De son long sceptre éclatant, il peut commander à toutes les Essences et leur donner forme, imposant sa volonté à l'univers. Il serait le premier des dieux, toutes les autres divinités du monde ne seraient que d'infimes fractions de lui, éparpillées lorsqu'il s'éveilla spontanément à la conscience.

Titres : le Très Haut, le Premier, la Lumière Primordiale, le Créateur, le Père du Monde, le Courroux Céleste

Statut : majeur

Aspects : création, suprématie, châtiment, père, soleil, augure, honneur

Domaines : Lumière, Ordre, Vérité

Essences primaires : Soleil, Vie

Essences secondaires : Humain, Feu

Désirs : combattre les Ténèbres, faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer ses ardeurs, favoriser la création

Interdits : chaos, duplicité, hubris

Symboles de prédilection : un soleil à dix rayons prenant la forme de flammes, un sceptre devant un cercle figurant le soleil, un triangle dans un cercle

Matériaux essentiels : cristal de roche, opale, or

Amura

La déesse de la Lune Claire et des Plaisirs est représentée tour à tour comme une jeune femme aux formes voluptueuses, à la peau aussi pâle et éclatante que Sinla, ou comme une femme âgée à la peau sombre. Ses yeux sont assortis à ses robes d'argent. Lorsqu'elle est au summum de sa clarté, elle éveille le désir dans les corps des mortels. Mais lorsqu'elle est à peine visible, les passions s'éteignent. De ses doigts, elle file les rêves des hommes pour créer le canevas d'étoiles mouchetant le manteau des ténèbres nocturnes.

Titres : la Lune Claire, la Maîtresse des Plaisirs, l'Œil d'Argent, la Première Soeur, la Fileuse de Rêves

Statut : majeur

Aspects : lune, passion, rêves, grâce, mystères, compassion

Domaines : Nuit, Plaisirs, Songes

Essences primaires : Air, Lunes

Essences secondaires : Humain, Vie

Désirs : faire preuve de compassion et de miséricorde en toute circonstance, favoriser la création, toujours satisfaire sa curiosité

Interdits : haine, ignorance, torture

Symboles de prédilection : deux croissants de lune dos à dos (l'un blanc, l'autre noir), un disque d'argent surmonté d'une étoile du même métal, six étoiles reliées par un fil d'argent (rare)

Matériaux essentiels : argent, diamant, soie

Nittungha

La déesse de la Lune Sombre semble faite d'ombres, sa forme est changeante, mais toujours sensuelle. Elle est vêtue d'une longue robe moulante qui se déploie et révèle sa véritable nature : une paire d'ailes semblables à celles d'une chauve-souris (parfois d'un vautour). De ses longs ongles, elle sectionne le fil des cauchemars humains et les tisse en une tapisserie qui recouvrira bientôt les cieux.

Titres : la Lune Sombre, l'Œil Voilé, la Seconde Sœur, la Tisseuse de Cauchemars, la Déesse Ailée de la Nuit

Statut : majeur

Aspects : concupiscence, frustration, cauchemars, secrets, assouvissement, luxure

Domaines : Cauchemars, Ombres, Débauche

Essences primaires : Humain, Lunes

Essences secondaires : Bête, Mort

Désirs : accéder à toujours plus de richesses, ne jamais hésiter à prendre ce que l'on désire, s'adonner aux plaisirs sans retenue

Interdits : attachement, remords, restriction

Symboles de prédilection : une lune noire, deux ailes de chauve-souris, une flamme noire (rare)

Matériaux essentiels : ébène, obsidienne, onyx

Madreth

Madreth est représenté sous la forme d'un homme aux cheveux de feu, puissamment bâti, à la peau semblable à du marbre couleur de sable et aux veines chargées de feu. Ses yeux incandescents incinèrent tout ce sur quoi ils se posent. Il ne porte qu'un pagne de flammes tissées et deux larges bracelets de granite incrustés de rubis. Sa sueur est telle de la roche en fusion et son haleine est le souffle brûlant du désert, capable d'assécher des contrées entières. Lorsqu'il se déplace, il soulève de titanesques tempêtes de sable dans son sillage.

Titres : le Désert Brûlant, le Seigneur Incandescent, l'Implacable, le Poing de la Colère

Statut : majeur

Aspects : colère, sables brûlants, sécheresse, tempêtes de sable, feu destructeur

Domaines : Agonie, Désert, Flammes

Essences primaires : Feu, Terre

Essences secondaires : Air, Bête

Désirs : faire de la violence la réponse à tous les problèmes, laisser libre cours à sa colère, ne jamais épargner un adversaire vaincu

Interdits : lâcheté, miséricorde, tempérance

Symboles de prédilection : un poing enflammé, un crâne de vautour aux yeux de rubis

Matériaux essentiels : granite, pyrite, rubis

Asa

Asa est représentée sous l'apparence d'une jeune femme nue aux seins gonflés d'où coule un lait perpétuel. Elle pose toujours sa main gauche sur son ventre plein, sa main droite tenant un bol de bronze servant à recueillir son lait. Sa peau a la couleur du miel, ses cheveux celle de l'argile blanche du fleuve sacré et ses yeux celle de l'or.

Asa est la mère de nombreuses créatures de légendes depuis longtemps disparues.

Titres : la Source de Vie, la Mère Nourricière, la Grande Procréatrice, la Mère des Chimères, la Soeur Miséricordieuse, la Pluie Céleste

Statut : majeur

Aspects : mère, protectrice, moissons, sagesse, espoir, clémence, naissances

Domaines : Fertilité, Maternité

Essences primaires : Eau, Vie

Essences secondaires : Bête, Terre

Désirs : faire preuve de compassion et de miséricorde en toute circonstance, ne jamais accepter qu'une vie s'achève prématurément, toujours apporter son aide à ceux qui en ont besoin

Interdits : colère, meurtre, torture

Symboles de prédilection : un sein d'où perle une goutte de lait, une fontaine, une main droite tenant un bol

Matériaux essentiels : argile blanche, bronze, or

Aya

Aya est représentée sous la forme d'une jeune femme brune et d'apparence fragile dont les longs cheveux dissimulent une poitrine nue. Ses yeux vert d'eau sont toujours emplis d'une grande douceur et croiser son regard étouffe toute rancœur et dissipe la tristesse. Ses jambes laissent place à une queue de poisson argentée et sa peau de nacre est couverte de reflets métalliques. On dit qu'elle se mêlait parfois aux mortels sous forme humaine, mais elle titubait et trébuchait souvent, peu habituée à marcher, c'est pourquoi elle apparaissait le plus souvent dans les eaux du fleuve sacré, la partie inférieure de son corps immergée et soustraite aux regards.

Titres : la Déesse Poisson Argenté, la Dame du Pardon, la Clémente, la Sœur Aimante, la Dame du Fleuve

Statut : majeur

Aspects : pardon, charité, liberté, clémence, fleuve sacré, amour véritable, mariages

Domaines : Amour, Fleuves, Pardon

Essences primaires : Eau, Vie

Essences secondaires : Humain, Soleil

Désirs : faire preuve de compassion et de miséricorde en toute circonstance, faire prospérer des communautés, partager ses biens en toute occasion

Interdits : oppression, ostracisme, violence sous toutes ses formes

Symboles de prédilection : un poisson argenté sautant hors de l'eau, une femme à queue de poisson, une coupe d'argent

Matériaux essentiels : agate, argent, quartz rose

Mesumum

Mesumum est dépeint sous les traits d'un lion massif dont le pelage possède la couleur du bronze. Il peut également apparaître sous la forme d'un homme athlétique à la peau hâlée, au corps velu et aux cheveux blonds en bataille. Il ne porte alors qu'un pagne, une lance et un collier de griffes. Ses yeux dorés, capables de paralyser de terreur ses proies, rappellent sa nature léonine.

Titres : le Grand Lion, le Maître de la Chasse, le Seigneur des Bêtes

Statut : majeur

Aspects : chasseur, prédateur, bravoure

Domaines : Chasse, Châtiment, Survie

Essences primaires : Bête, Terre

Essences secondaires : Feu, Soleil

Désirs : ne jamais hésiter devant la mort, ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toute circonstance, respecter toutes les formes de vie sauvage

Interdits : hubris, lâcheté, matérialisme

Symboles de prédilection : une tête de lion, une lance entourée de deux griffes de lion

Matériaux essentiels : bronze, fourrure, griffes et crocs de grands prédateurs

Saba

Cette déesse des Pierres, du Métal, de l'Artisanat et de la Cité est représentée sous les traits d'une femme de large stature portant deux marteaux, l'un en acier, l'autre en pierre. Elle porte un plastron de bronze sur sa robe courte de lin blanc laissant apparaître des jambes puissantes. Son visage est tour à tour grave et souriant. Sa peau à la couleur du cuivre, ses yeux celle du granite et ses cheveux celle du fer chauffé au rouge.

Titres : la Grande Forgeronne, la Faiseuse, l'Architecte, l'Inébranlable, la Mère des Cités, la Dame des Échanges

Statut : majeur

Aspects : artisane, forgeronne, architecte, résolution

Domaines : Artisanat, Création, Forge

Essences primaires : Humain, Terre

Essences secondaires : Feu, Soleil

Désirs : favoriser la création, ne jamais voler ou participer à un vol, toujours faire preuve d'honnêteté

Interdits : destruction, indolence, pillage

Symboles de prédilection : deux marteaux croisés, un maillet et un burin croisés (rare)

Matériaux essentiels : acier, cuivre, granite

Enki

Enki est représenté sous les traits d'un homme grand et robuste, à la barbe et aux cheveux longs d'un blanc immaculé. Son torse est nu, mais il porte un large collier de magnétite et d'or. Ses jambes sont couvertes par une longue jupe plissée tissée en fils d'or. Il porte une épée courte dans la main droite pour exécuter ses sentences et une balance dans la main gauche pour peser les fautes de la personne jugée. Nul ne connaît la couleur de ses yeux, car ils sont perpétuellement fermés, afin de ne voir qu'au travers de son « œil de la justice », un cercle d'or situé au milieu de son front.

Titres : le Juste, l'Artisan de la Vérité, la Lueur d'Enu, le Fils du Soleil, Celui-qui-voit-tout, le Gardien des Serments

Statut : majeur

Aspects : juge, exécuteur, pourfendeur du mensonge, champion d'Enu, témoin des serments

Domaines : Justice, Lumière, Vérité

Essences primaires : Humain, Soleil

Essences secondaires : Feu, Mort

Désirs : faire régner l'ordre et la justice, ne jamais briser un serment, toujours faire preuve d'honnêteté

Interdits : corruption, duplicité, mensonge

Symboles de prédilection : une balance traversée en son centre par une épée, un anneau d'or

Matériaux essentiels : cristal de roche, magnétite, or

Akhut

Quand elle ne se déplace pas sous l'apparence d'un félin, la déesse Chatte apparaît sous les traits d'une femme gracieuse et agile comme une panthère. Sa peau d'un noir bleuté contraste avec ses cheveux d'argent. Son regard d'un vert piqué d'or aux pupilles fendues transperce les âmes. Elle porte de larges robes bleu nuit et de nombreux bijoux qui ne produisent pas le moindre son lorsqu'elle se déplace. Les légendes racontent que lorsque les gens dorment, elle s'approche et vole les rêves dont ils ne se souviendront jamais et son ouïe serait si fine qu'elle pourrait entendre les pensées les plus secrètes.

Akhut était proche des hommes, mais elle ne comprenait pas pourquoi ils restaient « esclaves » d'Enu, renonçant à l'indépendance que leur accordait leur libre arbitre.

Titres : la Déesse Chatte, la Gardienne du Souvenir, la Dame des Intentions Révélées, la Déesse Rebelle, Dame Fortune, la Déesse aux Mille Visages, la Voleuse de Songes

Statut : majeur

Aspects : désinvolture, impudence, secrets, souvenirs, désirs cachés, émancipation, rêverie, curiosité, richesse, chance

Domaines : Liberté, Mémoire, Nuit

Essences primaires : Bête, Lunes

Essences secondaires : Air, Humain

Désirs : accéder à toujours plus de richesses, faire respecter la notion élémentaire de liberté, toujours satisfaire sa curiosité

Interdits : oppression, remords, résignation

Symboles de prédilection : un œil d'émeraude à la pupille fendue, cinq anneaux d'or entrecroisés

Matériaux essentiels : argent, émeraude, or

Bammah

Bammah apparaît sous les traits d'un grand taureau noir aux yeux verts, aux cornes d'or et aux attributs sexuels surdéveloppés. Il est également représenté sous la forme d'un homme puissant à la peau et aux cheveux noirs, aux yeux verts et brillants, portant un simple pagne dissimulant avec peine son intimité. De la fumée sort constamment de ses narines et des anneaux d'or sont fixés à ses oreilles, arcades sourcilières, base du nez, lèvre inférieure et tétons. Il porte également un anneau d'or à chaque doigt et orteil. Il est parfois représenté tenant une large coupe de bière, une boisson dont il aurait fait don aux hommes.

Titres : le Taureau Céleste, le Généreux, le Maître de l'Abondance, le Grand Ensemenceur, le Seigneur de l'Ivresse

Statut : majeur

Aspects : puissance, fécondité, prodigalité, volonté, ténacité, semences, ivresse

Domaines : Abondance, Persévérance, Récoltes

Essences primaires : Bête, Terre

Essences secondaires : Humain, Vie

Désirs : faire prospérer des communautés, partager ses biens en toute occasion, protéger la nature en toute circonstance

Interdits : destruction, pillage, résignation

Symboles de prédilection : une tête de taureau avec un anneau d'or entre les cornes, un épi d'orge dans un cercle doré, une jarre avec deux cornes pour anses (rare)

Matériaux essentiels : ébène, malachite, or

Ahab

Cette déesse impitoyable est représentée sous les traits d'une femme athlétique, à la peau tannée par le soleil, aux longs cheveux roux et aux yeux entièrement noirs. Elle est vêtue d'une armure intégrale et tient une épée courte dans chaque main. Elle peut également être représentée avec une hache à double tranchant (ou une lance) et un bouclier. Elle ne porte jamais de casque, mais une couronne d'acier représentant un soleil en son centre, symbole de gloire. Des flaques de sang se forment sous chacun de ses pas et son cri peut terrasser les hommes les moins braves et plonger les autres dans une profonde terreur. Malgré l'extrême violence dont elle fait preuve, elle possède un sens aigu de la stratégie.

Titres : la Maîtresse de la Guerre, la Dame des Batailles, la Vierge Glorieuse, la Belliqueuse, la Grande Stratège ; la Déesse de la Gloire Vaine (péjoratif)

Statut : majeur

Aspects : guerrière, stratège, provocation, représailles, triomphe

Domaines : Gloire, Guerre

Essences primaires : Soleil, Feu

Essences secondaires : Humain, Terre

Désirs : mener les peuples à la victoire, obtenir la victoire à tout prix, rechercher la gloire en tout acte

Interdits : humilité, résignation, tempérance

Symboles de prédilection : deux épées courtes croisées, une hache à double tranchant enflammée, un bouclier brisé (rare)

Matériaux essentiels : acier, cornaline, hématite

Shemaarih

Shemaarih prend l'apparence des désirs de ses fidèles. Elle est souvent représentée sous les traits d'une femme à la poitrine généreuse et aux longs cheveux noirs. Elle est vêtue d'une longue robe à traîne ne dissimulant presque rien de sa chair pâle et faite d'une soie si sombre qu'elle paraît tissée de ténèbres. Elle porte autour du cou une longue chaîne d'or ornée des crânes de ses amants et de grenats rouges s'accordant avec ses yeux écarlates. Les charognards sont ses enfants et messagers.

Titres : la Reine des Morts, la Maîtresse des Désirs Inavoués, Celle du Dessous, Celle-que-l'on-ne-doit-pas-nommer, la Déesse Impudique

Statut : majeur

Aspects : mort, luxure, isolement, ressentiment, envie, cruauté, richesse, corruption

Domaines : Solitude, Ténèbres, Trépas

Essences primaires : Lunes, Mort

Essences secondaires : Bête, Terre

Désirs : glorifier la mort, s'adonner aux plaisirs sans retenue, toujours exhiber ses grandes richesses

Interdits : amour, compassion, restriction

Symboles de prédilection : un chapelet de crânes, un triangle noir – pointe vers le bas – avec un crâne rouge à l'intérieur (rare)

Matériaux essentiels : grenat rouge, or, soie (noire)

Shemet

Le corps grand et maigre de ce dieu muet est entièrement dissimulé sous une longue robe et une capuche élimées dont la couleur noire a laissé place au gris après tant de siècles passés dans la poussière des tombeaux. Seule apparaît parfois une main étonnamment jeune et délicate invitant l'âme du défunt à le suivre.

On dit qu'il dissimule son corps pour que l'on ne voie pas les horribles blessures que lui inflige Shemaarih lors de leurs actes de chair et que les seuls sons qui sortent de sa bouche sont des hurlements de souffrance résonant dans tout le Monde du Dessous et des sanglots étouffés lorsque la Déesse Impudique se trouve un nouvel amant parmi les défunts. Mais nul ne sait s'il pleure à cause de l'infidélité de sa maîtresse ou pour la pauvre âme qui finira déchirée par les griffes de Shemaarih.

Titres : le Guide des Âmes, le Serviteur du Dessous, l'Amant Noir, le Scribe Infernal, le Psychagogue, le Seigneur Indigent ; le Dieu Jaloux (péjoratif)

Statut : mineur

Aspects : serviteur de la mort, guide des défunts, scribe, chagrin, douleur, masochisme

Domaines : Silence, Souterrains, Trépas

Essence primaire : Humain

Essences secondaires : Lunes, Mort, Terre

Désirs : faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer ses ardeurs, ne jamais accepter ou utiliser d'argent, ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toute circonstance

Interdits : excès, matérialisme, richesse

Symboles de prédilection : une tablette d'argile gravée du symbole de la mort, un sarcophage ou un tombeau ouvert

Matériaux essentiels : ébène, granite, os

Saden

La déesse de la vengeance est représentée sous les traits d'une vieille femme à la peau livide, aux grands yeux sombres et aux cheveux gris comme l'acier. Elle porte une longue robe écarlate dont la traîne n'est qu'une interminable mare de sang étalée. Un fouet est fixé à sa ceinture. Sa main gauche est toujours dissimulée derrière son dos et elle tient un présent dont la nature peut changer dans sa main droite. Sa bouche est souriante, son regard doux, jusqu'à ce que l'on accepte son présent, alors sa bouche se déforme en un rictus effroyable. La langue de Saden ayant été arrachée par Enu, elle ne s'exprime qu'au travers de gémissements et de ricanements malsains.

Titres : la Mère de la Vengeance, Celle-qui-attise-la-haine, la Sans-Remords, la Maîtresse des Châtiments, la Dame des Douleurs

Statut : majeur

Aspects : vengeresse, colère, ressentiment, corruption, indifférence, avilissement, sévices

Domaines : Meurtre, Souffrances, Vengeance

Essences primaires : Feu, Lunes

Essences secondaires : Humain, Mort

Désirs : faire de la violence la réponse à tous les problèmes, laisser libre cours à sa colère, ne jamais épargner un adversaire vaincu

Interdits : miséricorde, prudence, remords

Symboles de prédilection : une dague immaculée tenue par une main ensanglantée, un fouet

Matériaux essentiels : acier, jaspe rouge, tourmaline noire

Ashuggeh

Le Prince de la Pestilence apparaît sous les traits d'un homme nu, petit, malingre, voûté, à la peau jaunâtre parsemée de pustules et aux yeux aveugles d'où suinte du pus. Il ne lui reste que quelques touffes de cheveux blanc filasse sur le crâne. Il porte une couronne de clous rouillés.

Titres : le Prince de la Pestilence, l'Architecte du Désespoir, le Dieu Putride, le Seigneur de l'Exil

Statut : majeur

Aspects : maladie, contagion, pourriture, affliction, infirmité, exil, désespérance

Domaines : Chaos, Désespoir, Pestilence

Essences primaires : Mort, Terre

Essences secondaires : Bête, Humain

Désirs : glorifier la mort, ne jamais avouer quoi que ce soit, répandre le chaos

Interdits : Attachement, Compassion, Miséricorde

Symboles de prédilection : une couronne de clous rouillés, une main putréfiée

Matériaux essentiels : obsidienne, os de pestiféré, plomb

Setuh

Sous son apparence humaine, Setuh est un homme maigre et chauve aux yeux de vipère, portant une longue tunique sablonneuse et marchant à l'aide d'un bâton d'ébène. Sa peau, froide et hâlée, est pareille à celle des serpents. De sa bouche s'écoule continuellement une bave noirâtre. Sous son apparence animale, c'est un grand serpent noir et sable dont le venin mortel emporte sa victime après des jours d'atroce agonie. Enu l'ayant condamné à subir les supplices de son propre venin, la bouche de Setuh est toujours tordue par une grimace de douleur. Le dieu meurtrit fréquemment ses propres flancs pour évacuer le noir poison qui coule dans ses veines.

Titres : le Serpent des Sables, le Porteur de Mort, le Venin Obscur, le Perfide

Statut : mineur

Aspects : serpent, venin, poison, agonie

Domaines : Agonie, Poisons, Trépas

Essences primaires : Bête, Terre

Essences secondaires : Lunes, Mort

Désirs : glorifier la mort, répandre la destruction, répandre le chaos

Interdits : miséricorde, ordre, remords

Symboles de prédilection : un bâton noir aux formes sinueuses, un serpent noir mordant une main (rare)

Matériaux essentiels : ébène, os, peau de serpent venimeux

Adun

La déesse apparaît sous la forme d'une femme mince, aux longs cheveux sombres et à la peau très pâle. Les extrémités de ses membres sont violacées et ses longs ongles semblent faits de glace. Ses yeux pâles sont couverts par du givre et sa bouche aux lèvres bleuies exhale une brume glacée. Elle ne porte qu'une fine étoffe de soie blanche qui couvre à peine son corps et bouge comme si elle était toujours battue par le vent. Son rire dément résonne dans la nuit, glaçant le sang des mortels.

Titres : la Maîtresse de la Nuit Froide, Celle-qui-rit-dans-les-ténèbres, la Brume Nocturne, la Recluse

Statut : mineur

Aspects : froid, paralysie, nécrose, souffle glacé, extinction (des feux)

Domaines : Froid, Nuit, Trépas

Essences primaires : Air, Eau

Essences secondaires : Lunes, Mort

Désirs : glorifier la mort, ne jamais accepter ou utiliser d'argent, ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toute circonstance

Interdits : amour, compassion, miséricorde

Symboles de prédilection : un flocon de neige avec un crâne humain en son centre, une main violacée aux ongles de glace enserrant un cœur

Matériaux essentiels : calcédoine, opale, soie blanche

Inir

Sous son apparence humaine, Inir est un homme grand et fin au nez aquilin, à la peau légèrement bleutée et aux longues pattes d'oiseau dorées. Ses cheveux bleus, assortis à ses yeux, ressemblent à un plumage. Il porte des vêtements simples de voyageur, bleus également, ainsi que de nombreux bijoux mêlant or et turquoise. Sous sa forme aviaire, il revêt l'apparence d'une grande grue bleue au bec doré dont le chant énigmatique et mélodieux guide les voyageurs dans le désert.

Inir adore parler, chanter et accumuler des souvenirs et richesses de ses voyages. Lorsque Enu le lui demande, il porte des messages pour lui.

Titres : l'Oiseau Voyageur, le Messager Céleste, le Chant du Vent

Statut : majeur

Aspects : voyageur, chanteur, messager, guide

Domaines : Arts, Communication, Voyages

Essences primaires : Air, Humain

Essences secondaires : Bête, Soleil

Désirs : faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer ses ardeurs, faire respecter la paix, toujours apporter son aide à ceux qui en ont besoin

Interdits : haine, oppression, ostracisme

Symboles de prédilection : trois plumes bleues disposées en triangle (pointe vers le haut), un ocarina (rare)

Matériaux essentiels : or, plumes, turquoise

Nashee

Nashee est représentée comme une enfant androgyne au teint cuivré, mais pâle, aux yeux gris et aux cheveux mi-longs noirs. Elle est toujours vêtue d'une simple robe de lin blanc. Au bras gauche, elle porte un bracelet d'or offert par Enu. Sa main droite est percée en son centre et elle a placé une aigue-marine dans l'orifice, cadeau d'Asa et Aya apaisant la douleur qu'elle ressent encore parfois à l'endroit où Setuh l'a mordue.

Titres : l'Enfant Éternelle, la Main Percée par le Serpent, la Déesse Humaine, la Grande Préceptrice, la Dévouée ; l'Adoptée (légèrement péjoratif)

Statut : mineur

Aspects : enfant, éducation, franchise, loyauté, dévouement, abnégation, altruisme, humanité

Domaines : Compassion, Enfance, Vérité

Essences primaires : Humain, Vie

Essences secondaires : Eau, Soleil

Désirs : faire prospérer des communautés, favoriser la création, toujours apporter son aide à ceux qui en ont besoin

Interdits : Chaos, Mensonge, Oppression

Symboles de prédilection : une main droite avec une aigue-marine en son centre, un nouveau-né entouré de langes ; une silhouette humaine stylisée sous un soleil (rare)

Matériaux essentiels : aigue-marine, lin, or

moi fdghjjjj (Order #31880644)

RÈGLES

moi fdghjjjj (Order #31880644)

RÈGLES
JOUER À GODS

GODS est un jeu d'aventure, de magie, d'exploration et de combats aussi épiques que mortels. C'est également un jeu collaboratif où les relations entre personnages joueurs (PJ), alliés au sein d'un Groupe (cf. page 300), jouent un rôle essentiel. Pour survivre dans les Terres Sauvages, il leur faudra coopérer. Ou périr.

Le rôle de l'Oracle
Tout à la fois conteuse et metteuse en scène de l'univers de *GODS*, elle possède les clés de l'univers, la connaissance du scénario et endosse le rôle d'arbitre lorsqu'il est nécessaire de trancher un point de litige sur les règles. Elle se doit d'être juste et impartiale, mais également d'être à l'écoute des joueurs, car si l'Oracle met en scène leurs aventures, ce sont bien les joueurs qui en sont les héros et elle ne doit en aucun cas leur dicter leurs actions.

Le rôle des joueurs
Les personnages des joueurs sont unis par des objectifs communs et chaque joueur doit prendre des décisions et effectuer des actions qui auront des conséquences sur son personnage, mais également sur son Groupe. Dans *GODS*, les personnages se doivent de rester unis pour avoir une chance de survivre dans les Terres Sauvages où violence, cruauté et trahison sont le lot quotidien des nombreux peuples et créatures qui y vivent.

Le matériel de jeu
En plus de sa feuille de personnage, chaque joueur aura besoin d'avoir de quoi écrire et d'environ huit dés à dix faces (abrégés en « d10 »), ainsi que deux d10 supplémentaires, chacun d'une couleur différente (cf. **L'Élu, son dieu et l'Équilibre,** page 345).

Les Modes de jeu
L'univers de *GODS* propose trois Modes de jeu : Héroïque, Épique et Légendaire. Au fur et à mesure de leur progression, les PJ auront bien sûr l'occasion d'évoluer au travers des trois Modes de jeu qui se traduisent par la progression de leur relation vis-à-vis de leur divinité au travers de la Rencontre, de l'Entente et, finalement, de l'Accord (cf. page 366).

Les scénarios de *GODS* préciseront le Mode de jeu recommandé, mais leur parution conservera une évolution progressive, d'Héroïque à Légendaire.

Les caractéristiques
Les huit caractéristiques fondamentales de *GODS* permettent de définir les capacités basiques du personnage. Il en existe huit, réparties en quatre grands attributs : physique, manuel, mental et social.

Si les règles font mention d'une action « sociale », il s'agit d'une action qui fait appel à l'une des caractéristiques sociales, soit la Volonté ou l'Empathie. Il en va de même pour une action physique, manuelle ou mentale.

La règle de l'arrondi
À moins que ce ne soit spécifiquement mentionné dans les règles, on arrondit toujours à l'entier supérieur dans *GODS*.

Valeurs de caractéristique

La valeur de chaque caractéristique du personnage est généralement comprise entre 1D et 3D, mais des êtres et créatures exceptionnels peuvent avoir des scores plus élevés. Les Élus, au summum de leur puissance, peuvent avoir un score de 5D dans leurs caractéristiques (et certaines créatures peuvent même posséder des scores encore plus élevés).

Les valeurs de ces caractéristiques peuvent être affectées temporairement ou de façon permanente par des effets extérieurs tels que les Blessures, des poisons, du sable jeté dans les yeux (ce qui réduirait à coup sûr la Perception d'un personnage de -1D durant quelques précieuses secondes) ou même par un avantage qui fournirait +1D permanent dans une caractéristique.

Caractéristiques à 0D

Si une caractéristique se retrouve réduite à 0D par un effet extérieur (cf. ci-dessous), le jet qui devrait être fait avec cette caractéristique échoue automatiquement, à moins que le personnage ne dispose de dés de bonus sur ce jet (compétence, spécialité, capacité d'Éclat, Faveur, dés de Sang-Froid, etc.).

Tous ces effets sont cumulatifs, si bien qu'un personnage gravement blessé sera très diminué, même lors des tâches les plus anodines.

Note : les malus et bonus s'appliquant aux caractéristiques n'influencent pas les valeurs dérivées, comme les seuils de Blessures ou les Réserves, pas plus que le nombre de dés de Réserve qui peuvent être dépensés sur un jet.

Si, sous l'effet des malus de Blessures par exemple, une caractéristique tombe à 0D (elle ne peut pas avoir de valeur négative), voici ce qui arrive :

	Caractéristique	Rôle	Caractéristique à 0D
Physique	**Puissance**	Permet de mesurer le potentiel physique et athlétique du personnage, sa force, sa vitesse, sa capacité à se battre à mains nues ou avec une arme de mêlée et les dommages de base infligés au corps à corps et avec des armes de mêlée et certaines armes de jet.	Le personnage a du mal à se déplacer, il ne peut plus courir, sauter ou porter de charge lourde. Ses vitesses de marche et de déplacement par tour sont divisées par deux.
	Résistance	Représente la capacité du personnage à résister aux chocs (en fixant le niveau de ses seuils de Blessures), aux conditions extrêmes, à la maladie, à la fatigue, aux poisons, venins, infections et aux privations diverses, comme la faim et la soif.	Le personnage est dans un grand état de faiblesse, il se fatigue très vite et doit reprendre son souffle régulièrement, même lors d'une simple marche.
Manuel	**Précision**	Exprime l'habileté manuelle du personnage, sa capacité à jouer d'un instrument, peindre, sculpter, faire les poches, pratiquer des soins ou manier une arme de tir ou de jet, comme un arc, une fronde ou un javelot.	La dextérité manuelle du personnage est grandement affectée, ses mains tremblent.
	Réflexes	Permettent d'estimer la vitesse de réaction du personnage (notamment en combat) et sa capacité à anticiper ou esquiver.	Le personnage réagit plus lentement, il semble en décalage avec les événements se déroulant autour de lui.
Mental	**Connaissance**	Reflète le potentiel intellectuel du personnage, sa capacité à se souvenir de quelque chose, à parler d'autres langues, à identifier un élément de la faune ou de la flore.	La mémoire du personnage lui fait défaut, il a du mal à se concentrer.
	Perception	Traduit l'acuité des sens du personnage, ainsi que sa capacité d'analyse, d'observation et même de discrétion.	Le personnage a du mal à percevoir son environnement et même les détails les plus évidents peuvent lui échapper.
Social	**Volonté**	Permet d'évaluer la capacité du personnage à conserver son calme, résister à la peur et à l'influence d'autrui, imposer son point de vue et contrôler une monture.	Le personnage devient apathique et manque de motivation. Il est plus sensible aux suggestions.
	Empathie	Permet d'apprécier la faculté qu'a le personnage à ressentir et interpréter les émotions, déceler le mensonge, apaiser une bête sauvage ou établir une relation de confiance.	Le personnage devient irascible, il peut difficilement engager une conversation sans laisser transparaître son irritation. Il est plus facile de lui mentir sans qu'il s'en aperçoive.

LES COMPÉTENCES

Aptitudes, connaissances ou talents, tout ce que les personnages savent ou peuvent faire est représenté dans les règles par les compétences. Du combat à mains nues à la chasse en passant par la médecine, la capacité à tromper autrui ou à réaliser des rituels, les règles proposent de nombreuses compétences.

Dans *GODS*, les compétences ne déterminent pas ce que les personnages sont capables de faire ou non (chaque personnage peut toujours tenter un jet relevant d'une compétence qu'il ne possède pas), mais elles confèrent un ou plusieurs dés de bonus dès qu'une action relève de l'une de ces compétences (et peuvent même autoriser une ou plusieurs relances).

Le fait de ne pas posséder une compétence n'empêche jamais le personnage de faire un jet et de réussir, mais son joueur ne bénéficiera pas d'un bonus et subira peut-être un Handicap si la compétence est *Rare* (cf. page 269).

Liste des compétences

L'Homme	L'Outil	L'Arme	L'Animal	Les Terres Sauvages	L'Inconnu
Arts	Adresse	Bouclier*	Animalisme*	Athlétisme	Éclats**
Cité	Armurerie*	Corps à corps	Faune	Discrétion	Lunes*
Civilisations	Artisanat*	Lancer	Monture	Flore	Mythes*
Relationnel	Mécanismes**	Mêlée	Pistage	Vigilance	Panthéons*
Soins	Runes*	Tir	Territoire	Voyage	Rituels**

* Rare (I), ** Rare (II)

Le niveau de compétence

À l'inverse des caractéristiques, les compétences ne possèdent pas de valeur chiffrée en nombre de dés, mais un « niveau de maîtrise » qui traduit l'expérience acquise par le personnage. Plus le niveau de maîtrise d'une compétence est élevé, plus les avantages qu'elle apporte sont importants.

Il existe quatre niveaux de compétences (*Débutant*, *Confirmé*, *Expert* et *Maître*), ainsi que deux niveaux supérieurs réservés aux Élus (selon le niveau de relation avec leur dieu) et aux êtres et créatures exceptionnels des Terres Sauvages.

En fonction de leur niveau, les compétences accordent des bonus qui permettent de lancer un à trois dés supplémentaires sur l'action et des relances qui permettent de relancer un à trois dés une fois le jet effectué.

Niveau	Bonus	Relance
Débutant	1D	Aucune
Confirmé	1D	1D
Expert	2D	1D
Maître	2D	2D
Grand maître/Élu (Entente)	3D	2D
Légende/Élu (Accord)	3D	3D

Exemple : si son personnage Confirmé en Pistage tente de suivre les traces d'un animal, le joueur lancera 1D supplémentaire sur cette action et pourra, s'il le désire, relancer un dé de son choix une fois le jet effectué.

La rareté des compétences

Certaines compétences dans *GODS* sont loin d'être communes, particulièrement complexes à maîtriser, ou concernent des sujets très vastes. Cela se traduit par un niveau de rareté noté « Rareté (I) » et « Rareté (II) ».

Si un personnage ne possède pas cette compétence, les jets qui y sont liés subissent un Handicap (cf. page 269 équivalent à la Rareté de la compétence – (I) ou (II). Ce Handicap est cumulable avec tous les autres Handicaps, principalement ceux liés aux circonstances de l'action, avec un maximum de Handicap (III). Bien sûr, si un personnage possède un bonus pour le jet, celui-ci s'applique normalement.

Exemple : si un personnage doit faire un jet de Connaissance + Panthéon [Rare (I)], mais qu'il ne possède pas cette compétence, il subira un Handicap (I) sur le jet.

Rareté exceptionnelle des compétences

Certaines compétences pourraient devenir Rare (I) pour certains personnages. Ainsi, un personnage ayant vécu en solitaire dans une nature sauvage pourrait subir un Handicap (I) sur un jet lié aux compétences Cité, Civilisations ou même Relationnel. À l'inverse, un personnage ayant vécu toute sa vie dans une grande cité pourrait subir un Handicap (I) sur les jets liés aux compétences Animalisme – qui passerait alors à Rare (II) –, Faune, Flore, Territoire ou Voyage. Oracle, si vous souhaitez utiliser cette règle, parlez-en avec les joueurs afin de définir les éventuelles compétences ainsi concernées.

Les relances

À partir du niveau Confirmé, les compétences permettent aux joueurs de relancer d'un à trois dés une fois le jet effectué.

Bien sûr, rien n'oblige les joueurs à relancer des dés ou à utiliser toutes leurs relances. À noter que les relances peuvent se faire consécutivement et qu'il est donc possible de relancer deux fois le même dé avec une compétence de niveau Maître.

En outre, relancer une réussite n'accorde pas une réussite supplémentaire et le dernier résultat *doit* être conservé, quel qu'il soit.

Exemple : un joueur lance 4D contre une difficulté de 6 et obtient 3, 4, 6 et 7. Avec les deux relances dont il dispose grâce à sa compétence de Maître, il décide de relancer son 3 et obtient un 2, ce qui est toujours insuffisant pour obtenir une réussite. Avec sa seconde relance, il peut choisir de relancer le même dé ou de relancer son 4 (il pourrait très bien relancer son 6 ou son 7, mais ce serait sans doute contreproductif).

Certains aspects du jeu accordent des relances et des dés bonus sur certains types d'actions qui peuvent se cumuler avec les relances et dés bonus octroyés par les compétences. C'est notamment le cas de certaines capacités d'Éclat et Faveurs, des Réserves de Sang-Froid et d'Effort (cf. page 270) et de la Réserve de Groupe (cf. page 272).

LES LANGUES

Même si la langue de Babel est sans aucun doute la plus répandue dans les Terres Sauvages, il existe de nombreux autres langages, dont beaucoup découlent du babelite. Un personnage lit, parle et écrit un nombre de langues/dialectes en plus de sa langue natale qui dépend de son niveau dans la compétence Runes (cela peut vous sembler étrange, mais les langues sont des *outils* précieux).

Lorsqu'un personnage progresse dans sa compétence Runes, il n'apprend pas « magiquement » une nouvelle langue ; il doit y être confronté et la pratiquer régulièrement avec quelqu'un la parlant déjà. Dès que le joueur augmente sa compétence Runes et choisit une nouvelle langue que son personnage va maîtriser, les jets concernant cette langue subiront d'abord un Handicap (II), puis un Handicap (I) et enfin plus aucun Handicap. Selon que le personnage parle régulièrement ou non cette nouvelle langue, cette réduction du Handicap peut être plus ou moins longue (l'Oracle reste seule juge en la matière).

Niveau de Runes	Langues supplémentaires
Débutant	Une
Confirmé	Deux
Expert	Trois
Maître	Quatre
Grand maître	Six
Légende	Huit

L'Homme

	Description	Exemples de spécialités
Arts	Définit les capacités du personnage à peindre, sculpter, danser, chanter, tatouer, pratiquer un instrument de musique, etc. Arts permet aussi d'apprécier les œuvres et de connaître de nombreuses informations les concernant.	Art dramatique, Chant, Danse, Évaluation, Instruments de musique (choisir : à vent, à corde, à percussion), Peinture, Sculpture, Tatouage.
Cité	Cette compétence englobe de nombreuses choses : connaissances des lois et des rumeurs, du commerce, sens de l'orientation en ville, capacité à connaître les meilleures auberges, trouver des marchands particuliers, etc.	Commerces locaux, Groupes criminels, Hiérarchie locale, Lieux incontournables, Lois, Organisations locales, Orientation, Rumeurs.
Civilisations	Les Civilisations incluent les connaissances géographiques et historiques, la connaissance des coutumes, traditions et cultes, ainsi que celle des peuples sédentaires (et de leur région).	Coutumes, Cultes locaux, Géographie, Grandes figures, Histoire, Peuples locaux.
Relationnel	Représente la capacité du personnage à mentir, séduire, négocier, cerner une personne ou user d'autorité.	Analyse du comportement, Commandement, Corruption, Diplomatie, Éloquence, Intimidation, Marchandage, Mensonge, Politique, Séduction.
Soins	Inclut la pratique des soins d'urgence, de la médecine et de la chirurgie (cf. page 288 pour en savoir plus sur les actions de soin).	Maladies, Poisons et venins, Soins d'urgence (il est impossible de se spécialiser en Blessures).

L'Outil

	Description	Exemples de spécialités
Adresse	Reflète la dextérité manuelle du personnage, qu'il s'agisse de réaliser des tours de passe-passe, de faire les poches ou encore de crocheter une serrure.	Crochetage, Dénouer des liens, Désamorçage, Faire les poches, Jonglage, Tours de passe-passe.
Armurerie	La forge d'armes et d'armures ainsi que la création des projectiles dépendent de l'Armurerie (cf. page 358 pour les règles de fabrication d'armes et d'armures). *Compétence Rare (I).*	Archerie, Armes de mêlée (choisir : contondantes, perforantes, tranchantes), Armures (choisir : partielles, intégrales), Boucliers, Ferronnerie.
Artisanat	Inclut le travail du bois, du cuir, des textiles, etc. À la discrétion de l'Oracle, il est possible de confectionner/réparer des arcs légers et de simples flèches de bois, voire des armures de cuir non renforcées ou matelassées (pour le reste, il faut utiliser la compétence Armurerie). *Compétence Rare (I).*	Bois, Cuir, Cuisine, Évaluation, Parfumerie, Poisons (choisir : animaux ou végétaux), Poterie, Taille de pierre, Tissus, Vannerie.
Mécanismes	Permet de créer des pièges, des systèmes d'engrenages, des serrures, des arbalètes, etc. (cf. page 358 pour les règles de création de mécanismes). *Compétence Rare (II).*	Arbalètes, Engins de siège, Pièges, Serrures et clés, Systèmes hydrauliques, Systèmes à engrenages.
Runes	Permet de lire, écrire et parler différentes langues, de pratiquer la cartographie et la calligraphie, ainsi que quelques sciences. *Compétence Rare (I).*	Architecture, Calligraphie, Cartographie, Cryptologie, Économie, Énigmes, Enluminure, Géométrie, Mathématiques.

L'Arme

	Description	Exemples de spécialités
Bouclier	Définit la capacité du personnage à utiliser un bouclier efficacement. *Compétence Rare (I).*	Frappe au bouclier, Parade (choisir un type de dommages particulier), Parade à distance, Réparation.
Corps à corps	La capacité du personnage à se battre à mains nues et à esquiver dépend de cette compétence.	Esquive au contact, Évasion (lors d'une saisie), Parade à mains nues, Pieds, Poings, Saisie.
Lancer	Représente la capacité du personnage à manier les armes de jet telles que les couteaux, pierres, frondes, filets et javelots.	Couteau, Javelot, Pierre, Réparation.
Mêlée	Définit la capacité du personnage à attaquer et parer avec une arme de mêlée comme les épées, haches, poignards, masses, etc.	Couteau, Épée (choisir : une ou deux mains), Hache (choisir : une ou deux mains), Lance, Massue (choisir : une ou deux mains), Parade (préciser le type d'arme), Réparation.
Tir	Capacité du personnage à manier des arcs, des sarbacanes ou même des balistes.	Arbalète, Arc (choisir : léger ou lourd), Engin de siège (choisir : baliste, catapulte, trébuchet), Fronde, Réparation, Sarbacane.

Note : la spécialisation à la parade au bouclier nécessite de choisir un type de dommages (contondant, perforant, tranchant); on ne défend pas de la même façon contre ces dommages (et les armes qui les infligent).
Les compétences de l'Arme servent également à entretenir, voire – avec l'accord de l'Oracle – à réparer les armes concernées (tant qu'elles ne sont ni « abîmées » ni « brisées », si vous utilisez la règle optionnelle de Détérioration, cf. page 358), mais pas à les fabriquer.

L'Animal

	Description	Exemples de spécialités
Animalisme	Représente les connaissances « pratiques » que le personnage a des animaux et couvre le dressage, la dissection et les prélèvements (venin, peau, etc.). Elle permet également d'imiter les cris, postures, traces et odeurs d'animaux et, dans une moindre mesure, de les comprendre. *Compétence Rare (I).*	Communication, Compréhension, Dissection, Dressage, Imitation.
Faune	Couvre les connaissances théoriques que le personnage a des animaux, oiseaux, poissons et insectes. Elle permet également d'identifier les espèces, traces et habitats.	Créatures surnaturelles, Insectes et arachnides, Mammifères terrestres, Oiseaux, Poissons et mammifères marins, Reptiles.
Monture	Inclut l'équitation, la conduite d'attelages et les manœuvres exécutées avec une monture.	Attelages, Dressage (cheval), Équitation, Joute, Manœuvres, Saut d'obstacles, Voltige à cheval.
Pistage	Représente la capacité à détecter, identifier et suivre les traces ou signes de passage des humains et animaux.	Animaux, Créatures, Détection, Humains.
Territoire	Cette compétence est un peu le pendant de Civilisations, mais pour le milieu sauvage. Elle permet d'identifier les prédateurs, tribus, runes et dangers en milieu naturel (et souvent hostile).	Dangers naturels, Désert, Forêt, Mer, Montagnes, Plaines, Prédateurs, Symboles, Tribus.

Les Terres Sauvages

	Description	Exemples de spécialités
Athlétisme	Couvre les activités comme l'escalade, la natation, la course, ainsi que les épreuves de force et d'endurance.	Acrobatie, Course poursuite, Épreuve de force, Escalade, Natation, Saut.
Discrétion	Définit la capacité à se cacher, se déplacer et agir sans se faire remarquer. Elle permet également de camoufler ses traces et de se déguiser/maquiller.	Camouflage, Déguisement, Déplacements silencieux, Disparaître dans la foule, Maquillage, Se fondre dans l'ombre.
Flore	Représente les connaissances du personnage vis-à-vis des végétaux (plantes, fleurs, fruits, champignons, etc.). Elle permet également de cultiver et identifier les herbes médicinales et toxiques, ainsi que les drogues et poisons issus du domaine végétal.	Brassage, Culture (choisir : céréales, fruits, légumes, champignons ou tubercules), Drogues, Horticulture, Plantes médicinales, Plantes toxiques, Viticulture.
Vigilance	Cette compétence est le pendant de la Discrétion, elle permet de percevoir son environnement, d'anticiper et d'agir en conséquence. Elle permet également de monter la garde efficacement, d'éviter un projectile, d'agir plus rapidement en combat, de poser et détecter des pièges, d'anticiper les embuscades et même de mettre au point des tactiques.	Anticipation, Détails, Esquive à distance, Pièges, Tactiques, Veille.
Voyage	Permet de monter des campements, préparer des itinéraires, connaître les grandes routes et les principaux dangers alentour, ainsi que les coutumes des nomades et les rumeurs circulant parmi eux. La navigation relève également de cette compétence. Pour s'orienter, il faut se reporter à la compétence Lunes.	Campements, Coutumes nomades, Dangers, Itinéraires, Navigation, Routes commerciales, Tribus nomades, Voies de navigation.

L'Inconnu

	Description	Exemples de spécialités
Éclats	Cette compétence est l'apanage des Élus et de quelques personnes exceptionnelles qui se consacrent généralement à leur étude ou leur élimination. Elle permet l'identification des Éclats, de leur sphère et, éventuellement, des Essences associées au dieu dont elles dépendent. *Compétence Rare (II).*	Ancien propriétaire, Élus légendaires, Essences liées, Identifier (la nature d'Éclat), Lien (avec son/un Éclat), Sphère d'influence liée.
Lunes	Englobe la divination, l'orientation, la connaissance des marées et des phénomènes célestes et météorologiques. *Compétence Rare (I).*	Astrologie, Astronomie, Divination, Marées, Météorologie, Orientation.
Mythes	Couvre la connaissance des sanctuaires, des légendes et des temps anciens. *Compétence Rare (I).*	Deuxième Âge, Légendes, Premier Âge, Reliques, Sanctuaires.
Panthéons	Englobe la connaissance des Anciens Dieux et de leurs aspects, des peuples associés et de leurs traditions, coutumes et superstitions. *Compétence Rare (I).*	Anciens cultes, Anciens Dieux, Culte du Soleil Noir, Panthéon en particulier.
Rituels	Préside à la pratique des cérémonies, rituels et sacrifices. *Compétence Rare (II).*	Cérémonies, Identification (de magie rituelle), Magie rituelle (choisir une Essence), Magie sacrificielle (choisir une Essence).

Les spécialités

Si un personnage possède une spécialité dans une compétence, il bénéficie d'un bonus de +1D lorsque la spécialité s'applique. Un seul bonus de spécialité peut s'appliquer à un même jet et une spécialité ne s'applique qu'à une seule compétence.

Gardez bien à l'esprit qu'une spécialité ne doit pas pouvoir s'appliquer sur tous les jets d'une compétence, mais ne concerner que certains aspects de celle-ci, sans quoi ce serait bien trop fort.

Note : pour prendre une spécialité, il faut posséder la compétence liée au moins au niveau Confirmé.

Exemples de spécialités : Arc lourd (Tir), Chirurgie (Soins), Camouflage (Discrétion), Crochetage (Adresse), Danse (Arts), Épée à une main (Mêlée), Équitation (Monture), Lois (Cité), Mensonge (Relationnel), Pièges (Mécanismes), Pistage de prédateurs (Pistage), Travail du cuir (Artisanat), etc.

DIFFICULTÉ DES JETS ET RÉUSSITES

Lorsqu'un personnage entreprend une action (ou une réaction, comme une parade ou une esquive), l'Oracle annonce la caractéristique sous laquelle le joueur va faire son jet pour résoudre cette action, ainsi que la difficulté de ce jet en prenant en compte plusieurs facteurs comme la distance, l'effort demandé, la complexité de l'action, etc.

Le joueur va alors jeter un nombre de dés égal à sa caractéristique concernée, auquel s'ajoutent les éventuels dés bonus issus de la compétence concernée (et une possible spécialité). De nombreux bonus et malus peuvent venir modifier ce total de dés, comme la dépense de dés de Sang-Froid ou les bonus/malus générés par des capacités, techniques, Faveurs, etc. Le joueur doit obtenir un maximum de dés produisant un résultat au moins égal à la difficulté du jet fixée par l'Oracle.

Il existe plusieurs niveaux de difficulté auxquels est liée une valeur qui représente donc le résultat minimum à obtenir sur un dé pour compter une réussite.

Action	Difficulté	Exemples
Facile	5	Toucher une cible à 5 mètres, grimper à un petit arbre, franchir une haie, nager dans un lac, faire une attelle ou quelques points de suture
Difficile	7	Toucher une cible à 20 mètres, grimper sur le toit d'une demeure, franchir un mur, nager dans un fleuve à contrecourant, arrêter une hémorragie
Très difficile	9	Toucher une cible à 100 mètres, escalader une haute tour, franchir une muraille, nager dans une mer déchaînée, traiter une fracture ouverte avec hémorragie ou une amputation

Exemple : si un joueur lance trois dés contre une difficulté de 5 et obtient 3, 5 et 8, l'action est non seulement un succès, mais le 5 et le 8 lui octroient deux réussites.

La notion de réussites est fondamentale dans *GODS*. Les réussites permettent non seulement d'interpréter facilement le résultat des actions, mais également de gérer toutes sortes d'effets en un seul jet de dés. De plus, il sera souvent nécessaire d'obtenir non pas une, mais plusieurs réussites pour mener une action à bien, notamment dans le cas d'un combat, d'une opposition ou d'un **Handicap** (cf. page 269).

Varier les difficultés

Oracle, vous pouvez tout à fait décider de varier les difficultés en fonction de la situation en ajoutant les niveaux Moyen (6) et Ardu (8). Si un jet est si simple qu'il est pratiquement impossible d'échouer, mais que le nombre de réussites éventuellement obtenues a un intérêt, vous pouvez utiliser le niveau de difficulté Banal (3). À l'inverse, si vous jugez qu'un jet est pratiquement infaisable, vous pouvez utiliser le niveau de difficulté Presque impossible (10).

Réussite automatique

Si vous voulez vous simplifier la vie en tant qu'Oracle, vous pouvez déterminer qu'un personnage Confirmé dans une compétence réussit automatiquement une action Facile (5) ; un personnage Maître réussira automatiquement une action Difficile (7).

Cela concerne les jets sans malus ou Handicap et on considère qu'une seule réussite est obtenue.

Interpréter les réussites

Plus un joueur obtient de réussites, plus son action est réussie, ce qui peut se mesurer en qualité de *durée*, de *quantité* ou d'*efficacité*.

Au moment d'effectuer son action et avant de lancer les dés, le joueur choisit le type d'effet recherché et sélectionne le critère de réussite qu'il privilégie entre durée, quantité ou efficacité (il ne peut choisir qu'un seul critère). Si le joueur ne choisit pas, l'Oracle le fera à sa place et interprétera le résultat du jet.

Les oppositions

Lorsque deux personnages s'opposent, le personnage qui obtient le plus grand nombre de réussites l'emporte. Ce principe est valable aussi bien pour les actions d'attaque/défense, que pour éviter d'être repéré par un garde, mentir à quelqu'un, ou encore s'affronter à la course ou au tir.

En cas d'égalité, on considère que celui qui est en position de « défenseur » remporte l'opposition. Si aucun « défenseur » ne peut être défini, il faut faire un nouveau jet.

	Effets des réussites	Exemples
Durée	Chaque réussite peut prolonger les effets d'une action ou diminuer le temps nécessaire à sa réalisation. Si la durée de l'action se mesure en minutes ou en heures, chaque réussite prolongera ou réduira la durée d'une minute ou d'une heure.	Avec trois réussites, le personnage pourra tenir en équilibre durant trois minutes ; avec deux réussites, il pourra tenir un discours enflammé sur la grandeur du Dieu Unique deux heures durant.
Quantité	Chaque réussite peut consommer une unité de moins ou faire gagner une unité supplémentaire.	Avec trois réussites, un chasseur pourra fabriquer trois flèches ou rapporter suffisamment de gibier pour nourrir trois personnes.
Efficacité	La valeur technique utilisée pour gérer les effets d'une action peut être réduite ou augmentée de 1 par réussite.	Avec trois réussites, une attaque infligera 3 dommages supplémentaires ; avec deux réussites, le personnage aura vent de deux rumeurs au lieu d'une.

LES BONUS ET MALUS

Si le personnage bénéficie d'une compétence, d'une capacité ou d'un équipement utiles pour réaliser une action, son joueur peut bénéficier d'un bonus de +1D (+2D si l'Oracle juge que l'objet est particulièrement adapté ou de bonne facture) pour cette action.

Exemple : si le personnage bénéficie d'un équipement d'escalade, il bénéficiera d'un bonus de +1D pour gravir un éperon rocheux.

Inversement, plusieurs paramètres peuvent amoindrir le potentiel, les sens, la force ou les capacités d'un personnage. C'est notamment le cas des Blessures, de la peur et des privations (faim, soif, fatigue). Ces effets peuvent imposer des malus de -1D à -3D qui peuvent même, dans certains cas, se cumuler sur une action.

Exemple : un personnage souffrant d'une Blessure Légère subira un malus de -1D à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il soit soigné. Si sa Réserve d'Effort est vide, les malus cumulés pourront atteindre -2D sur ses jets physiques et manuels et impacter durement chacune de ses actions.

Limite des dés bonus

Sur un même jet, les dés bonus issus de sources autres que les compétences, les spécialités, le moral du Groupe sur les actions collectives et les Réserves de Sang-Froid ou de Groupe, ne peuvent pas excéder un maximum de +3D (ce qui inclut les bonus issus d'équipements, de rituels, de Faveurs, de techniques et de capacités d'Éclat, d'Instinct et de Groupe).

Faveur du destin (optionnel)

Oracle, vous pouvez considérer que lorsque l'un des joueurs réussit un acte particulièrement impressionnant, ou survit à une situation catastrophique, il peut gagner la Faveur du Destin (éventuellement matérialisée par un objet de votre choix placé devant le joueur).

Cette Faveur peut être utilisée pour obtenir une réussite automatique sur n'importe quel jet (y compris les jets d'Expérience, cf. page 314).

Un seul joueur peut bénéficier de la Faveur du Destin à la fois et si elle n'est pas utilisée avant la fin de la partie, elle est perdue.

LES HANDICAPS

De nombreuses circonstances défavorables (obscurité, pluie, empressement, encombrement, etc.) peuvent venir compliquer la tâche d'un personnage. Ces facteurs sont représentés non pas par une augmentation de la difficulté de l'action, mais par l'augmentation du nombre de réussites nécessaire à son succès.

Ainsi, lorsque l'Oracle juge que la façon d'agir d'un personnage ou les circonstances de l'action impliquent un degré de complexité supplémentaire, elle peut *imposer un Handicap* qui contraindra le joueur à obtenir non pas une seule réussite, mais plusieurs, afin de voir son action couronnée de succès.

Exemple : si deux personnages tentent de sauter au-dessus d'une crevasse, mais que l'un d'entre eux porte une lourde armure alors que l'autre est légèrement vêtu, l'action a beau être la même pour les deux personnages, celui en armure se voit imposer un Handicap.

Le degré d'un Handicap est exprimé en nombre de réussites supplémentaires nécessaires pour mener l'action à bien. Ce degré s'échelonne généralement de (I) pour une complication mineure (nager tout habillé) à (III) pour une complication majeure (nager en portant une armure intégrale). Ainsi, si un personnage subit un Handicap (II), il devra obtenir deux réussites supplémentaires, soit un total de trois, pour mener à bien son action.

Handicaps	Situation
Handicap (I)	Complication mineure, action risquée
Handicap (II)	Complication importante, action dangereuse
Handicap (III)	Complication majeure, action insensée

Si une action réussit malgré un Handicap, on se reporte alors au nombre total de réussites obtenues pour en déterminer le résultat, et non pas seulement au nombre de réussites excédant le degré du Handicap. Les Handicaps augmentent le risque d'échouer, mais n'altèrent en rien la qualité d'un succès spectaculaire.

Exemple : avec un Handicap de (II) et trois réussites, le joueur ne bénéficie pas d'une seule réussite sur cette action, mais bien de trois réussites. Il a surmonté le Handicap avec succès et bénéficie de toutes ses réussites.

Quelques précisions

Un seul Handicap peut s'appliquer à une action. Si plusieurs circonstances défavorables se cumulent, il suffit d'augmenter le degré de Handicap, en le faisant par exemple passer de (I) à (II), avec un degré maximum de (III).

Un joueur ne peut pas s'infliger volontairement un Handicap sur un jet s'il souffre déjà d'un Handicap de (III) sur celui-ci.

Oracle, si les Handicaps cumulés excèdent (III) sur un jet, vous pouvez considérer que la difficulté du jet augmente alors de 1 par niveau de Handicap au-dessus de (III), avec un maximum de 10. À votre discrétion, si la difficulté du jet excède 10 de cette façon, il peut s'agir d'un échec automatique, à moins que le joueur ne soit prêt à utiliser 1D d'Équilibre (cf. page 270), en plus des éventuels dés de Réserve, pour tenter sa chance, ce genre d'exploit étant réservé aux seuls Élus. C'est une petite entorse à la règle « Difficulté augmentée ou Handicap ? » présentée ci-dessous.

Difficulté augmentée ou Handicap ?

La difficulté de base d'une action change rarement. Si une action a priori Facile devient plus compliquée à cause des circonstances ou de la façon d'agir du personnage, il faut imposer un Handicap. En effet, l'action en elle-même n'est pas plus difficile, ce sont l'attitude du personnage ou les circonstances qui la rendent plus ardue.

Exemple : si deux personnages veulent tirer sur une même cible à dix mètres, dans les mêmes conditions et avec le même équipement, la difficulté est identique pour les deux. Mais si l'un d'entre eux veut le faire les yeux bandés, il va souffrir d'un sérieux Handicap. En revanche, la réussite n'en sera que plus éblouissante !

LES RÉSERVES

Afin de retranscrire le stress, la fatigue, ainsi que les ressources mentales et physiques, le système de *GODS* utilise un principe de *Réserves* : un nombre de dés qui se réduit à mesure que le personnage faiblit, subit des dommages ou puise dans ses ressources, et qui se régénère lorsqu'il prend du repos, mange, etc.

Chaque personnage dispose de deux Réserves chiffrées en nombre de dés : la *Réserve de Sang-Froid* qui indique son niveau de stress et sa capacité de concentration et la *Réserve d'Effort* qui traduit son énergie, sa fatigue et ses ressources physiques.

En plus de ces Réserves individuelles (généralement comprises en 6D et 10D), les joueurs ont accès à une *Réserve de Groupe* commune (cf. page 272) simulant la cohésion et l'esprit d'équipe qui unit les personnages.

Puiser dans ses Réserves

En plus de mesurer les ressources des personnages, ces deux Réserves permettent aux joueurs de lancer des dés supplémentaires ou de relancer des dés. Les dés de Réserve peuvent être utilisés à tout moment, quelle que soit la nature de l'action, la caractéristique ou la compétence requise, et ce, que le personnage la possède ou non.

Réserve de Sang-Froid : les dés de Sang-Froid s'utilisent *avant* l'action pour lancer des dés supplémentaires. Un joueur peut décider de dépenser des dés de Sang-Froid pour lancer autant de dés supplémentaires sur son jet à suivre. Le nombre maximum de dés utilisables est fixé par le score de la caractéristique concernée par l'action.

Exemple : sur une attaque au corps à corps avec Puissance à 2D, le joueur pourra utiliser jusqu'à 2D de Sang-Froid. Il lancera donc 4D sur cette action (plus les éventuels dés de bonus issus d'une compétence, etc.).

Réserve d'Effort : les dés d'Effort s'utilisent *après* l'action pour relancer des dés. Chaque dé d'Effort dépensé permet d'effectuer une relance, dans les mêmes règles/limites que pour les dés de Sang-Froid. Un même dé peut être relancé plusieurs fois, mais le dernier résultat affiché doit être conservé. Comme pour les dés de Sang-Froid, le nombre maximum de dés utilisables est fixé par le score de la caractéristique utilisée sur l'action.

Exemple : sur cette attaque, une fois le jet effectué, le joueur pourra également dépenser jusqu'à 2D d'Effort pour effectuer deux relances. Il pourra relancer deux dés différents ou deux fois le même dé, s'il le désire.
Ces Réserves de dés ne sont bien sûr pas interchangeables.

Effets et dépenses de dés de Réserve
Certains effets et actions (comme le fait de « viser », cf. page 281) demandent de dépenser des dés de Réserve. Ces dés ne s'appliquent pas au jet, ils sont un « coût » à payer, mais ils ne comptent pas non plus dans la limite de dés de Réserve utilisables sur l'action.

Dés bonus et relances gratuites

Certains rituels, capacités d'Éclat et Faveurs peuvent octroyer des dés bonus et relances gratuites, dont les effets sont identiques aux dés de Sang-Froid et d'Effort. Sauf précision contraire, ces dés et relances peuvent être utilisés sur les jets de caractéristiques seules s'ils n'impliquent pas une compétence précise. En outre, ils ne comptent pas dans la limite des dés de Réserve utilisables par le joueur.

Récupérer des dés de Réserve

Au cours de l'aventure, ces Réserves vont baisser sous le coup de la fatigue, de la faim, de la soif, des blessures, de la peur ou du stress. Manger, boire ou encore faire une pause permet de regagner des dés dans ces Réserves (généralement de 1D à 2D dans chaque Réserve). Une nuit de sommeil devrait leur rendre leur niveau maximal si les personnages n'ont pas à livrer un combat ou lever le camp en urgence durant leur phase de repos (auquel cas, ils n'en récupéreraient au mieux que la moitié).

Voici quelques exemples de gains et de pertes de dés de Réserve :

Événement	Réserve d'Effort	Réserve de Sang-Froid
Soif (par jour)	-1D	-1D
Faim (par jour)	-1D	-1D
Effort physique (marche rapide) (par ½ journée)	-1D	–
Effort physique intense (course de fond) (par ½ journée)	-2D/-3D	-1D
Stress (tensions, conflit, angoisse, mauvais pressentiment)	–	-1D/-2D
Choc (peur, mort d'un proche, spectacle d'horreur)	–	-2D/-3D
Apaisement (réconfort, soutien)	–	+1D
Réussite (exploit, accomplissement, découverte)	+1D	+1D/+2D
Repas (basique)	+2D	–
Repas (festin)	+3D	+1D
Repos (nuit complète et repas)	Niveau max.	Niveau max.
Mauvaise nuit (réveil, intempéries, garde)	Niveau max. -2D	Niveau max. -2D

L'épuisement

Lorsqu'une Réserve est entièrement vide, le personnage ressent une très grande fatigue ou craque nerveusement, comme si ses caractéristiques de Résistance ou de Volonté étaient réduites à 0D.

L'épuisement se traduit par des malus :

- *Si la Réserve d'Effort descend à 0D*, le personnage subit un malus de -1D à toutes ses actions physiques et manuelles.
- *Si la Réserve de Sang-Froid descend à 0D*, le personnage subit un malus de -1D à toutes ses actions mentales et sociales.
- *Si les deux Réserves se vident*, le personnage subit un malus cumulé de -2D à toutes ses actions.

Note : ces malus n'affectent pas directement les caractéristiques.

Réserve à 0D	Malus d'épuisement
Effort	-1D aux actions physiques et manuelles
Sang-Froid	-1D aux actions mentales et sociales
Effort et Sang-Froid	-2D à toutes les actions

Le nombre de dés maximal qu'un personnage peut posséder dans chaque Réserve dépend de ses caractéristiques et augmente avec celles-ci. S'il doit regagner des dés dans des Réserves pleines, ces gains de dés sont tout simplement ignorés.

LA RÉSERVE DE GROUPE

Le Groupe des personnages possède une Réserve commune de dés. *Ces derniers peuvent être utilisés comme des dés de Sang-Froid ou des dés d'Effort* (y compris lorsqu'il s'agit de dépenser des dés de Réserve pour activer des effets particuliers, comme le fait de viser par exemple), mais ils ne se cumulent pas avec les Réserves des personnages (le nombre cumulé de dés de Réserve de Sang-Froid, d'Effort et de Groupe utilisés sur un même jet est toujours limité par la caractéristique du personnage).

Comme cette Réserve est commune, le joueur qui souhaite y puiser *doit obtenir l'autorisation des autres joueurs* qui votent à main levée (même si leur personnage est inconscient ou absent de la scène). Il faut alors qu'au moins la moitié des autres joueurs votent en sa faveur pour qu'il puisse puiser dans la Réserve du Groupe. À noter que le joueur qui souhaite recourir à la Réserve de Groupe n'a pas à préciser combien de dés il compte y puiser.

La Réserve de Groupe traduit l'esprit d'équipe. En cas de tensions, de coups durs ou de trahison, des dés peuvent être retirés de cette Réserve. Inversement, en cas de réussite du Groupe, de bons moments passés ensemble, des dés peuvent y être ajoutés. Cette Réserve évolue entre 0D et 10D (mais elle peut être augmentée avec des dés d'Expérience de Groupe).

Au départ, la Réserve de Groupe est de 3D, plus 1D par personnage dans le Groupe (avec un maximum de 10D).

Le moral du Groupe

Si le moral du Groupe est élevé (7D et plus dans la Réserve de Groupe), les personnages bénéficient d'un bonus de +1D sur leurs actions collectives (impliquant au moins deux membres du Groupe, participant à la même action : combattre un même adversaire, essayer de défoncer une porte à deux, chercher une même information dans une bibliothèque, etc.). Si le moral est bas (2D et moins), leurs actions collectives subissent un malus de -1D, car ils n'arrivent pas à se coordonner correctement (ou ne le veulent pas). Si la Réserve de Groupe tombe à 0D, il devient impossible d'utiliser les capacités de Groupe.

Réserve	Moral	Effets
7D et plus	Haut	Bonus de +1D
De 6D à 3D	Normal	Aucun
2D et moins	Bas	Malus de -1D
0D	Crise	Capacités interdites

Capacités de Groupe

Tous les membres du Groupe ont accès aux deux capacités suivantes :

Unité

Les actions collectives effectuées par le Groupe *au complet* bénéficient d'un Bonus supplémentaire de +1D (pour un total de +2D).

Expertise partagée

Une fois par jour, les joueurs peuvent choisir une compétence de niveau Expert possédée par un des membres du Groupe présent à ce moment. Jusqu'à la prochaine phase de repos complet, toutes les actions réussies impliquant cette compétence (ce qui implique éventuellement de devoir surmonter un Handicap pour y parvenir) bénéficient d'une réussite supplémentaire, même si les personnages ne possèdent pas cette compétence.

Perdre et regagner des dés de Réserve de Groupe

Comme mentionné, si un personnage met dans l'embarras le Groupe ou ne remplit pas son rôle dans un moment critique, l'Oracle peut décider de retirer de 1D (désaccord) à 3D (conflit) de la Réserve de Groupe, en fonction de la gravité de l'acte et des circonstances. Si les joueurs se prennent le bec à la table, l'Oracle peut également retirer 1D de la Réserve, puisqu'il semble évident que des tensions émergent au sein du Groupe.

Inversement, les bons moments partagés ensemble (repas, fête) peuvent redonner de 1D à 2D à la Réserve de Groupe. Une action collective particulièrement réussie, une belle victoire, avoir surmonté une grande adversité peuvent également rapporter de 2D à 3D de Réserve de Groupe.

Certaines situations exceptionnelles peuvent augmenter ces pertes et gains de dés de Réserve de Groupe. Ainsi, la mort ou la trahison d'un membre du Groupe fera perdre 5D de Réserve, mais atteindre un Objectif majeur pour le Groupe fera gagner 5D de Réserve d'un coup.

L'Instinct de Groupe (cf. page 330) joue également un rôle important dans la perte et le gain de dés de Réserve de Groupe.

L'Oracle reste seule juge de ces gains et pertes de dés de Réserve.

Événement	**Réserve de Groupe**
Tension mineure (brouille, désaccord, suspicion, etc.)	-1D
Tension majeure (conflit, combat, accusation grave, etc.)	-3D
Choc (départ, trahison, mort d'un membre du Groupe, etc.)	-5D
Découragement (fatigue, faim, soif, maladie, intempéries, etc.)	-1D
Coup dur (vol, perte d'équipement important, mauvaise nouvelle, etc.)	-2D / -3D
Interdit (enfreint par un seul membre ou plusieurs)	-3D / -5D
Bon moment (repas, échange, bonne nouvelle, etc.)	+1D
Cohésion (action collective, organisation, esprit d'équipe, etc.)	+1D / +2D
Communauté (réussite collective, construction, harmonie, etc.)	+2D / +3D
Principe (accompli par un seul membre ou plusieurs)	+3D / +5D
Accomplissement (Objectif secondaire ou majeur)	+5D / Niveau max

ÉQUIPEMENT, ARMES ET ARMURES

Équipements et bonus

L'utilisation d'un équipement se traduit par un *bonus de +1D* aux jets sur lesquels il peut intervenir (mais pour lesquels il n'est PAS indispensable). Ce bonus est cumulable avec tous les autres, mais *un seul bonus d'équipement* peut s'appliquer sur une même action.

Exemples : une corde équipée d'un grappin accorde un bonus de +1D sur les jets d'escalade (Puissance + Athlétisme), une carte détaillée de la région octroie un bonus de +1D sur les jets d'orientation (Perception + Lunes), un nécessaire de soins accorde un bonus de +1D sur les actions de soin (Précision + Soins), etc.

Attention ! Le bonus d'équipement s'applique à certains outils et accessoires, mais pas aux armes, aux instruments de musique, aux outils de crochetage ou encore au marteau du forgeron. La règle veut que l'action soit possible sans l'équipement, mais ce dernier accorde un bonus de +1D au personnage s'il est en sa possession.

LES ARMURES ET BOUCLIERS

L'efficacité des armures est mesurée par *un indice de protection dont la valeur réduit d'autant le nombre de dommages* subis. Les armures possèdent trois indices de protection : contondant (C), perforant (P) et tranchant (T) qui s'appliquent aux types de dommages correspondants.

Exemple : si un personnage reçoit un coup infligeant 6 dommages tranchants et qu'il est doté d'une armure avec un indice de protection de 2(C)/2(P)/4(T), il n'en subira que 2. Si les dommages avaient été perforants, il aurait subi 4 dommages.

Il est possible de viser une zone non protégée par une armure au prix de 1D de Sang-Froid et d'un Handicap plus ou moins importants. Si la cible porte une armure partielle (qui ne protège qu'une partie du corps), il s'agira d'un Handicap (I), si elle porte une armure intégrale, il s'agira d'un Handicap (III).

Handicap de mobilité

Plus une armure est rigide et couvrante, plus elle sera lourde, encombrante et gênera le porteur dans ses déplacements. Cela est représenté par le trait « Lourd » qui impose un malus de -1D si la Puissance du personnage est insuffisante, mais également par un Handicap de mobilité allant de (I) à (III). Ce Handicap s'applique à toutes les actions athlétiques du porteur (nager, courir, sauter, attaquer, parer, esquiver, etc.).

Ce Handicap est bien sûr cumulatif, avec un maximum de Handicap (III), en sus d'une difficulté augmentée.

Exemple : un personnage portant une cotte de mailles renforcée et un bouclier lourd subira un Handicap de mobilité de (III) et verra la difficulté de ses jets augmenter de +1 sur ses actions ayant trait à ses capacités athlétiques, comme porter une attaque, esquiver, escalader, nager, etc.

Les boucliers

L'indice de protection des boucliers ne s'ajoute pas à celui de l'armure, mais permet de réduire (ou d'annuler) les dommages des attaques qu'il a servi à parer. Les boucliers accordent un *bonus de +1D pour parer les attaques au contact* (mais pas les attaques à distance, à moins qu'elles ne soient effectuées avec une arme de jet).

Attention ! Porter un bouclier empêche l'usage des armes dont le maniement nécessite les deux mains, comme les arcs et les armes de mêlée à deux mains.

Quelques armures et boucliers

Armures	Type	Indice (C/P/T)	Mobilité	Trait	Rareté
Cuir	Partielle	1/1/2	–	–	4
Cuir renforcé	Partielle	2/1/3	–	–	4
Matelassée	Partielle	3/1/2	–	–	5
Cuirasse	Partielle	2/2/3	(I)	Lourd (2)	5
Cuir	Intégrale	2/1/3	(I)	Lourd (2)	4
Cuir renforcé	Intégrale	2/2/4	(II)	Lourd (3)	5
Matelassée	Intégrale	4/2/3	(II)	Lourd (3)	6
Cotte de mailles*	Intégrale	2/3/5	(III)	Lourd (3)	8
Cotte de mailles renforcée*	Intégrale	3/4/5	(III)	Lourd (3)	9
Plate*	Intégrale	4/3/5	(II)	Lourd (3)	10
Boucliers	**Type**	**Indice (C/P/T)**	**Mobilité**	**Trait**	**Rareté**
Léger (bois)	–	1/2/2	–	–	4
Lourd (métal)	–	2/3/3	(I)	–	6

* Il est difficile de trouver le point faible d'une cotte de mailles ou d'une armure de plate même en visant. En cas de visée réussie, une cotte de mailles réduira tout de même les dommages infligés de 1 et une cotte de mailles renforcée et une armure de plate de 2, qu'ils soient contondants, perforants ou tranchants.

Armures et types de dommages

Les armures sont principalement conçues pour le combat au contact qui implique généralement des armes tranchantes. Les armes contondantes et perforantes bénéficient donc d'un certain avantage contre la plupart des armures.

LES ARMES

Portée des armes

La portée indique la distance à laquelle une arme est efficace et la difficulté des jets de Tir ou de Lancer.

Chaque arme possède trois valeurs de portée, indiquées entre parenthèses, qui permettent de déterminer les portées *courte*, *moyenne* et *longue*. La première valeur indique la limite de la portée courte, la seconde la limite de la portée moyenne et la troisième la portée maximale (la portée longue est donc comprise entre la limite de la portée moyenne et la portée maximale). On considère qu'au-delà de la portée maximale, il est impossible de toucher sa cible (du moins, pas sans une capacité spéciale).

Exemple : avec une sarbacane (5/10/20), une cible sera à portée courte jusqu'à 5 mètres, à portée moyenne de 6 à 10 mètres, puis à portée longue au-delà de 10 mètres et jusqu'à 20 mètres, la portée maximale. Si l'Oracle estime que la cible se trouve à 8 mètres, le joueur effectuera un jet à portée moyenne d'une difficulté de 7. Si la cible s'était trouvée à 21 mètres, soit au-delà de la portée maximale, il aurait été impossible de faire un jet.
À noter que la portée des armes de tir et de jet peut être influencée par la Puissance du personnage.

Exemple : les portées (10/25/50) d'un arc léger sont multipliées par la Puissance du tireur. Elles passeront donc à (20/50/100) avec 2D en Puissance et à (30/75/150) avec 3D en Puissance.

Traits des armes et armures

Lourd (X) : l'objet est lourd ou encombrant et demande une Puissance minimum de (X)D pour être porté, manié ou utilisé correctement. Si la Puissance du personnage est inférieure à (X)D, il subira un malus de -1D sur toutes ses actions physiques et manuelles. S'il porte plusieurs objets Lourds, les malus peuvent se cumuler.

Rapide (X) : l'objet est particulièrement léger et permet de porter plusieurs attaques consécutives, au contact ou à distance. Ces (X) coups ou projectiles sont gérés par un seul jet d'attaque et imposent un Handicap (X) au défenseur pour esquiver ou parer. Une arme Rapide inflige donc (X) Blessures en une seule attaque si elle n'est pas parée ou esquivée. Ce trait ne peut jamais excéder Rapide (3), sauf précision contraire.

Dommages

Chaque arme possède une *valeur de dommages de base* qui viendra s'ajouter au nombre de réussites obtenu par l'attaquant sur son jet d'attaque pour déterminer les dommages infligés.

Les dommages de base des armes de tir sont fixes, alors que ceux des armes de jet ou de mêlée se basent sur la Puissance de l'attaquant.

En outre, chaque arme inflige un type de dommages particulier, parmi trois : Contondant (C), Perforant (P) et Tranchant (T). Ces types de dommages ont une influence sur les armures qui protègent plus ou moins bien contre certains types de dommages.

La Rareté (échelonnée de 3 à 10) indique si l'arme est courante ou difficile à trouver. Plus la Rareté est élevée, plus l'arme est difficile à dénicher et plus son coût est élevé (cf. page 355).

Les armes à deux mains

Si le personnage dispose d'une Puissance supérieure à celle nécessaire pour utiliser l'arme à deux mains (généralement une Puissance de 4D ou plus), il peut utiliser cette arme avec une seule main, mais ses dommages de base sont réduits de 1 et la parade subit un malus de -1D. Néanmoins, il faut avouer que ça impressionne !

La massue hérissée de pointes

Une massue équipée de pointes infligera des dommages perforants au lieu de dommages contondants, mais pas les deux types de dommages (à moins de maîtriser la technique de combat Polyvalence, cf. page 297).

Quelques armes

Mêlée	Dommages de base	Portées	Trait	Rareté
Couteau/dague	Puissance (T)	–	–	3
Massue	Puissance (C)	–	Lourd (2)	3
Épée/hache	Puissance +1 (T)	–	–	5
Lance	Puissance +1 (P)	–	Lourd (2)	6
Massue à deux mains	Puissance +1 (C)	–	Lourd (3)	5
Épée/hache à deux mains	Puissance +2 (T)	–	Lourd (3)	7
Corps à corps*	**Dommages de base**	**Portées**	**Trait**	**Rareté**
Coup de poing	Puissance -1 (C)	–	Rapide (2)	–
Coup de tête	Puissance -1 (C)	–	–	–
Coup de pied	Puissance (C)	–	–	–
Tir	**Dommages de base**	**Portées**	**Trait**	**Rareté**
Sarbacane##	1 (P)	5/10/20	–	4
Fronde##	2 (C)	6/20/40	–	3
Arc léger#	3 (P)	10/25/50**	Lourd (2)	5
Arc lourd#	4 (P)	15/40/80**	Lourd (3)	7
Arbalète#***	5 (P)	40/100/200	Lourd (3)	9
Lancer				
Pierre##	Puissance -1 (C)	2/5/10**	Rapide (2)	–
Couteau	Puissance (P)	2/4/8**	–	3
Javelot#	Puissance +1 (P)	4/8/16**	Lourd (2)	5

Une parade partiellement ou totalement réussie avec cette arme lui inflige 2 points de Détérioration si elle est en bois, qu'il ne s'agit pas d'un Éclat et que vous utilisez cette règle optionnelle.

Il n'est pas possible de parer avec cette arme (excepté dans le cas de la sarbacane si elle est en métal).

* L'indice de protection des armures augmente de 1 contre les dommages infligés à mains nues.

** Portées multipliées par la Puissance de l'attaquant. Pour appliquer une Puissance supérieure à 3D, l'arc doit être de conception spéciale, renforcé, et sa Rareté passe à 10 (son coût est bien sûr augmenté).

*** Nécessite un tour complet pour être rechargée (il est impossible d'effectuer la moindre action ou réaction, sans quoi le rechargement échoue).

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LE COMBAT

La Réaction et l'ordre de jeu

Au début d'un combat, les joueurs commencent par calculer la valeur de Réaction de leurs personnages. Cette valeur détermine l'ordre dans lequel ils agiront. Plus la Réaction est élevée, plus ils interviendront rapidement. La Réaction vaut pour toute la durée du combat.

La valeur de Réaction est égale au *nombre de réussites obtenues sur un jet de Réflexes + Vigilance*.

La difficulté du jet de Réaction est fixée par l'*état de vigilance* des protagonistes au moment où le combat se déclenche.

Jet de Réaction

État	Difficulté	Réaction
Offensif	5	Les personnages déclenchent le combat, prenant de court leurs adversaires.
Actif	7	Les personnages sont prêts au combat, leurs armes en main, et peuvent réagir rapidement.
Passif	9	Les personnages sont pris au dépourvu. Ils sont surpris ou ne sont pas préparés.

Exemple : avec 3D en Réflexes et le niveau Confirmé en Vigilance, le joueur dispose de 4D pour son jet de Réaction. Son personnage étant sur le qui-vive (actif), il effectue son jet contre une difficulté de 7 et obtient trois réussites, soit une Réaction de 3 pour la durée du combat.

En cas d'égalité sur les jets de Réaction, les joueurs et leurs personnages ont toujours l'avantage.

Au début d'un tour, avant que les actions ne soient annoncées, il est possible de dépenser des dés de Sang-Froid (dont le nombre est limité par la caractéristique de Réflexes) pour augmenter sa Réaction de 1 par dé dépensé, mais uniquement pour ce tour (au tour suivant, la Réaction revient à son niveau initial).

L'Oracle n'effectue qu'un seul jet de Réaction pour l'ensemble des adversaires qui agiront tous au même moment. Elle peut néanmoins décider de faire des jets de Réaction séparés pour chaque adversaire ou de faire plusieurs groupes.

L'ordre de jeu

- Quand vient son tour d'agir, chaque joueur décrit l'action de son personnage et la résout. Un personnage a le droit d'effectuer un déplacement par tour avant ou après son action. Ce déplacement est de [Puissance x 2] mètres maximum. Au lieu de se déplacer, le personnage peut faire une action simple comme dégainer une arme, ramasser un objet, etc. Un personnage peut néanmoins se déplacer et faire une action simple dans le même tour s'il dépense 1D d'Effort.
- En cas d'égalité entre deux personnages, les joueurs décident dans quel ordre ils agissent. L'Oracle peut trancher si les joueurs ne se décident pas.
- En cas d'égalité avec les personnages de l'Oracle, les joueurs agissent les premiers.
- Une fois que les personnages ont tous agi, l'Oracle reprend le décompte de Réaction en commençant par la plus haute et répète les mêmes étapes que précédemment pour un nouveau tour, jusqu'à la fin du combat.

Décaler son action

Il est possible de décaler son action pour agir plus tard dans le tour, mais, dans ce cas, le personnage agira à ce nouveau niveau de Réaction pour la suite du combat.

Difficulté croissante

Chaque personnage dispose d'une action « première » par tour ; les éventuelles actions (ou réactions) suivantes sont des actions « supplémentaires ».

Dès la deuxième action du joueur lors d'un même tour, la difficulté de chaque action supplémentaire est augmentée de 2, jusqu'à un maximum de 10.

Dès lors que la difficulté d'une action atteint 10, le personnage ne peut plus attaquer s'il ne l'a pas encore fait, mais il peut toujours se défendre.

Exemple : si un joueur a prévu d'attaquer, mais que son personnage doit se défendre face à un adversaire plus rapide, sa défense sera son action première et sa difficulté ne sera pas augmentée. Cependant, la difficulté de son jet d'attaque sera ensuite augmentée de 2. S'il doit à nouveau se défendre après avoir attaqué, la difficulté sera cette fois majorée de 4.

ACTIONS D'ATTAQUE

Il existe deux types d'attaques : les *attaques au contact* (effectuée avec des armes de mêlée ou à mains nues) et les *attaques à distance* (effectuée à l'aide d'arme de tir ou de jet).

La caractéristique, la compétence et la difficulté des attaques dépendent principalement du type d'arme concerné. La difficulté des attaques à distance est déterminée par la portée de l'arme, tandis que celle des attaques au contact est fixe, mais peut être modulée par le niveau de compétence de l'attaquant.

On ne peut effectuer qu'une seule attaque par tour.

Attaques au contact

Les attaques au contact s'effectuent avec la *Puissance*. La compétence liée dépend de l'arme utilisée (Mêlée pour une arme de contact et Corps à corps à mains nues). La difficulté de base des attaques au contact est de 7, mais elle peut être modulée en fonction du niveau de compétence de l'attaquant.

Compétence	Difficulté
Débutant	7
Confirmé	5 ou 7
Expert	5, 7 ou 9
Maître+	3, 5, 7 ou 9

Exemple : pour attaquer avec une épée, on effectue un jet de Puissance + Mêlée. Pour attaquer à mains nues, on effectue un jet de Puissance + Corps à corps. Si le personnage est Débutant ou ne possède pas la compétence requise, la difficulté du jet sera de 7. Si le personnage est Confirmé dans la compétence utilisée, le joueur pourra choisir une difficulté de 5 ou 7.

La difficulté du jet de défense étant égale à celle du jet d'attaque, le fait de pouvoir moduler la difficulté de son attaque permet de s'adapter à l'adversaire et de compliquer la tâche du défenseur. Il est également possible de choisir une difficulté plus faible, mais le défenseur aura alors moins de mal à esquiver ou parer.

Exemple : confronté à un adversaire redoutable en combat rapproché, le personnage décide de jouer sur des attaques plus techniques. Le joueur choisit de s'imposer une difficulté de 9, au risque de n'obtenir qu'une ou deux réussites, dans l'espoir que son adversaire échoue à se défendre contre cette difficulté.

Si l'attaque du personnage est sa deuxième action du tour, la difficulté modulée est toujours augmentée de 2 (souvenez-vous, si la difficulté dépasse 10, il ne peut pas attaquer).

La difficulté de base du jet d'esquive ou de défense face à cette attaque est égale à la difficulté de base de l'attaque, modifiée en fonction du nombre d'actions déjà entreprises par le défenseur durant ce tour.

Main directrice
Le personnage doit choisir une main directrice. Toute attaque portée avec une arme de mêlée ou de jet de l'autre main subit un malus de -1D et les dommages de base de l'arme sont diminués de 1.

Attaques à distance

Les attaques à distance s'effectuent avec la caractéristique *Précision*. La compétence associée dépend de l'arme utilisée (Lancer ou Tir). La difficulté est déterminée par la portée de l'arme en fonction de la distance à laquelle se trouve la cible. Cette difficulté ne peut pas être modulée comme celle des attaques au contact.

Exemple : pour tirer avec un arc léger sur un adversaire situé à 25 mètres, un personnage avec un score de 2D en Puissance effectue un jet de Précision + Tir contre une difficulté de 7, car la cible se trouve à portée moyenne pour un arc léger (20/50/100). À plus de 50 mètres, la difficulté aurait été de 9.

Portée	Difficulté
Courte	Facile (5)
Moyenne	Difficile (7)
Longue	Très difficile (9)

Attaque à distance, taille et vitesse de la cible
Plus la cible est petite et rapide, plus elle est difficile à toucher. Inversement, plus elle est grande et lente, plus il est facile de la toucher.

Taille	Vitesse Lent	Rapide	Très rapide
Grande	Bonus +1D	–	Handicap (I)
Moyenne	–	Handicap (I)	Handicap (II)
Petite	Handicap (I)	Handicap (II)	Handicap (III)

Exemple : toucher un petit rongeur du désert rapide imposera un Handicap (II) sur le jet de Tir ou de Lancer. En revanche, atteindre un éléphant qui marche paisiblement accordera un bonus de +1D.

Parade à l'arc
Il est impossible d'utiliser un arc une fois engagé au contact, excepté pour parer, ce qui nécessite les deux mains (et inflige automatiquement 2 points de Détérioration à l'arc en cas de réussite partielle ou totale sur le jet de parade si vous utilisez cette règle optionnelle).

Se mettre à couvert
Lorsque les flèches commencent à fuser, mieux vaut se mettre à couvert. Un obstacle peut dès lors se traduire par un Handicap sur les actions de Tir ou de Lancer. Plus la cible est couverte, plus son exposition sera faible, et plus le Handicap sera important, jusqu'à rendre impossible de toucher sa cible.

Couverture	Exposition	Handicap
Aucune	100 %	Aucun
Mineure	75 %	(I)
Partielle	50 %	(II)
Majeure	25 %	(III)
Complète	0 %	Impossible

Viser
Si les joueurs souhaitent viser un point précis, ils doivent dépenser 1D de Sang-Froid (qui ne s'applique pas au jet d'attaque, mais ne compte pas dans la limite de dés de Sang-Froid que le personnage peut utiliser sur cette action d'attaque) pour traduire un effort de précision, puis subir un Handicap de (I) à (III) selon la zone visée.

Zone visée	Handicap	Exemple
Moyenne ou armure partielle	(I)	Jambe, torse, bouclier
Petite	(II)	Tête, main, arme
Très petite, vitale ou armure intégrale	(III)	Cœur, œil

- *Si le jet est raté*, l'attaque manque complètement sa cible et ne touche donc aucune autre zone du corps.
- *Si le jet est réussi ou que le défenseur rate son jet défensif*, l'attaque touche la zone visée.

Comme mentionné plus avant, il est possible de viser une zone non protégée par une armure. Si la cible porte une armure partielle (qui ne protège qu'une partie du corps), il s'agira d'un Handicap (I), si elle porte une armure intégrale, il s'agira d'un Handicap (III) ; une cotte de mailles réduira tout de même les dommages infligés de 1 et une cotte de mailles renforcée de 2. Ces Handicaps sont cumulatifs si l'attaquant veut également cibler un membre ou un organe en particulier.

Exemple : confronté à un adversaire équipé d'une cuirasse (armure partielle), il peut être intéressant de prendre le risque de viser avec un Handicap (I), plutôt que d'obtenir sans viser un grand nombre de réussites, qui seraient potentiellement annulées par l'indice de protection. Si l'attaquant veut spécifiquement viser une jambe non protégée par l'armure partielle, le Handicap passera à (II).

Tirer dans le tas
Si l'attaquant souhaite toucher un adversaire engagé au contact avec au moins un autre personnage en usant des compétences Lancer ou Tir, il doit dépenser 1D de Sang-Froid pour viser, avec un Handicap (I) (cumulatif s'il souhaite viser une partie du corps précise ou contourner ses protections). Dans le cas contraire, il a 30 % de chances (1 à 3 sur un d10) de toucher l'autre personnage engagé au contact et 60 % (1 à 6 sur un d10) de chances de le toucher en cas d'échec sur le jet de Tir (dépenser 1D de Sang-froid pour viser évite donc de toucher la mauvaise cible, même en cas d'échec sur le jet).

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Quel que soit le type d'arme, d'attaque ou de défense, les effets sont toujours résolus de la façon suivante :

- *Si le défenseur obtient au moins autant de réussites que l'attaquant*, il parvient à parer ou esquiver et l'attaque ne lui inflige aucun dommage.
- *Si l'attaquant obtient au moins une réussite de plus que le défenseur* (ou si le défenseur échoue à son jet), il parvient à toucher et inflige des dommages.

Exemple : si l'attaquant obtient quatre réussites sur son jet de Mêlée avec une épée et que le défenseur n'en obtient que deux sur son jet d'esquive, l'attaque infligera des dommages.

Les dommages
Quel que soit le type d'arme ou d'attaque, les dommages infligés sont toujours égaux aux dommages de base de l'arme, plus le nombre de réussites obtenues sur le jet d'attaque, plus d'éventuels bonus aux dommages.

Exemple : avec sa Puissance de 2D et son épée, l'attaquant infligera 3 dommages de base ; s'il obtient quatre réussites sur son jet de Puissance + Mêlée, il infligera un total de 7 dommages.

Les armures
Si le défenseur dispose d'une armure, les dommages sont réduits par l'indice de protection correspondant avant d'être comparés à ses seuils de Blessures.

Exemple : avec une simple armure de cuir partielle, le défenseur ne subira que 5 dommages au lieu de 7 d'un coup d'épée (mais il aurait subi 6 dommages d'une attaque perforante ou contondante).

Subir des Blessures
Une fois réduits par un éventuel indice de protection, les dommages restants sont comparés aux seuils de Blessures du défenseur, lequel subit une Blessure du type correspondant au seuil atteint ou dépassé le plus élevé.

Exemple : si son personnage subit 7 dommages et que ses seuils de Blessures indiquent « Légère (3), Grave (6), Mortelle (10) », le joueur devra cocher une Blessure Grave. S'il n'en avait subi que 5, la Blessure aurait été seulement Légère. S'il avait subi 2 dommages, il n'aurait coché aucune Blessure.

Frapper un adversaire immobilisé
La difficulté de base pour frapper un adversaire inconscient ou immobilisé est de 3.

ACTIONS DE DÉFENSE

Il existe deux types d'actions de défense : l'*esquive* (qui permet d'éviter une attaque par un mouvement du corps, une feinte ou un pas de côté) et la *parade* (qui permet de dévier ou de bloquer une attaque à l'aide d'une arme, d'un bouclier ou d'une partie du corps).

La caractéristique, la compétence et la difficulté des jets de défense dépendent directement de l'attaque. À l'inverse de l'esquive qui peut être effectuée contre n'importe quelle attaque, la parade n'est possible que dans certains cas de figure, mais permet de déclencher une contre-attaque si elle est réussie.

Quel que soit le type d'attaque ou de défense, la difficulté de base du jet de défense est toujours égale à celle du jet d'attaque (non modifiée par le fait que l'attaquant réalise une action « secondaire », par exemple). Si l'attaquant subit ou s'impose un Handicap sur cette attaque, le défenseur ne le subit pas.

Esquive
Les actions d'esquive utilisent toujours la caractéristique de *Réflexes* et la compétence dépend du type d'attaque : *Corps à corps* lors d'une attaque au contact et *Vigilance* lors d'une attaque à distance.

Effets de l'esquive
- *Si le défenseur obtient au moins autant de réussites que l'attaquant*, il esquive l'attaque et ne subit aucun dommage.
- *Si le défenseur obtient moins de réussites que l'attaquant*, il n'esquive pas l'attaque et subit la totalité des dommages (avant réduction éventuelle des dommages par ses protections).

Esquive à distance
Un personnage ne peut esquiver un projectile que s'il est conscient d'être pris pour cible. Les esquives à distance s'effectuent donc avec la compétence *Vigilance*.
Parades à distance
Face à un projectile, la parade n'est possible qu'avec un bouclier. Une parade à distance réussie ne donne droit à aucune contre-attaque. Les parades à distance s'effectuent avec la caractéristique *Réflexes*.

Parades
Les parades s'effectuent avec la caractéristique de *Puissance* et la compétence dépend de l'arme utilisée pour parer : *Corps à corps* lorsqu'il s'agit d'un blocage à mains nues, *Mêlée* pour une parade avec une arme de contact et *Bouclier* pour une parade avec un bouclier.

Effets de la parade

Qu'il s'agisse d'une attaque à distance ou au contact, si le jet de parade est raté, l'attaque infligera ses dommages au défenseur. Cependant, un jet de défense réussi aura tout de même des conséquences :

- Si le défenseur obtient *au moins autant de réussites que l'attaquant*, l'attaque est entièrement bloquée ou déviée, et le défenseur ne subit aucun dommage.
- Si le jet est réussi, mais avec *moins de réussites que l'attaquant*, les dommages de l'attaque sont réduits par l'indice de protection applicable du bouclier servant à parer, puis le défenseur subit les dommages restants (l'indice de protection éventuel de son armure ne s'applique pas).
- Si le jet est raté (aucune réussite ou un Handicap qui n'est pas atteint), c'est un échec retentissant. Le défenseur s'est exposé dans la manœuvre et subit les dommages sans qu'aucun indice de protection ne vienne les réduire (y compris l'armure).

Exemple : face à un puissant coup d'épée à trois réussites, le défenseur n'en obtient que deux sur son jet de parade avec son bouclier de métal. Les 6 dommages de l'attaque seront réduits de 3, puis le défenseur en subira tout de même 3, quelle que soit son armure (une flèche ou une lance peut très bien traverser un bouclier de bois et se ficher dans le bras du défenseur, et le seul impact d'un coup puissant peut suffire à blesser le personnage au bras).

Si l'arme ou l'objet utilisé pour parer ne possède pas d'indice de protection, les dommages de l'attaque sont simplement réduits de 1 (quelle que soit l'armure) en cas de parade réussie avec moins de réussites que l'attaquant.

Il est tout à fait possible de ne pas se défendre contre une attaque, dans le but de ne pas subir une augmentation de difficulté de +2 sur l'action suivante (généralement, une attaque). C'est un risque à calculer, mais cela peut s'avérer utile dans certains cas.

Contre-attaque

Si le défenseur obtient au moins deux réussites de plus que l'attaquant sur son jet de parade au contact, il peut immédiatement effectuer une contre-attaque gratuite en utilisant *Réflexes + Corps à corps* ou *Mêlée* contre une difficulté fixe de 7, quel que soit le nombre d'actions déjà effectuées dans le tour.

Cette difficulté ne peut pas être modulée, et le joueur ne peut pas faire appel aux dés de Réserve (mais il peut toujours faire appel à ses Jauges d'Équilibre, privilège des Élus).

Exemple : après avoir largement dévié une attaque au couteau à l'aide de ses mains, le défenseur peut immédiatement porter une attaque à mains nues avec un jet de Réflexes + Corps à corps contre une difficulté de 7, même s'il a déjà effectué une action et deux réactions défensives durant ce tour.

Note : parer avec succès une contre-attaque (en appliquant la difficulté majorée par d'éventuelles actions précédentes) n'autorise pas à faire une contre-attaque en retour.

Inconscience

Un personnage inconscient ne peut entreprendre aucune action ni réaction défensive et la difficulté pour le frapper est de 3 (difficulté augmentée normalement selon le nombre d'actions déjà effectuées dans le tour).

Aveuglement et invisibilité

Esquiver une attaque portée par un adversaire qu'on ne voit pas subit un Handicap (II), la parer, un Handicap (III). Frapper une cible qu'on ne voit pas implique un Handicap (III).

LES BLESSURES ET LEURS CONSÉQUENCES

Qu'il s'agisse de chutes, de maladies, de brûlures ou de dommages infligés par une attaque, les effets sur la santé et l'intégrité physique des personnages sont gérés par le même principe de Blessures, qui mesure à la fois le nombre et la gravité des chocs qu'un personnage peut endurer avant de passer l'arme à gauche.

Chaque personnage peut subir des Blessures *Légères*, *Graves* ou *Mortelles*, assorties d'une valeur appelée « seuil » et suivies de cercles que les joueurs pourront cocher chaque fois qu'ils subiront une Blessure de ce type.

- Les *seuils* indiquent le nombre de dommages correspondant à chaque type de Blessure ; ils sont généralement chiffrés de 1 à 10.
- Les *cercles* indiquent le nombre de Blessures de chaque type qu'un personnage peut subir.
- Chaque fois qu'un personnage subit des dommages, le joueur compare le nombre de dommages infligés (après réduction par une armure ou parade) à ses seuils et coche un cercle de Blessure correspondant au seuil égal ou inférieur le plus élevé.
- Si le nombre de dommages est strictement inférieur à son seuil de Blessure Légère, le joueur ne coche rien.

Exemple : avec un seuil de Blessure Légère à 2, Grave à 5 et Mortelle à 9, le joueur cochera un cercle Grave si son personnage subit 5, 6, 7 ou 8 dommages. En dessous de 5 dommages, la Blessure sera seulement Légère, et à partir de 9, elle sera Mortelle. Si le personnage ne subit que 1 dommage, celui-ci sera ignoré puisque strictement inférieur à son seuil de Blessure Légère.

- Si tous les cercles correspondant à la Blessure infligée sont déjà cochés, le joueur doit alors cocher un cercle de la Blessure libre directement supérieur dans l'ordre de gravité.

Exemple : si toutes ses Blessures Légères sont déjà cochées, la prochaine Blessure Légère de son personnage sera forcément une Blessure Grave (ou Mortelle), même si son seuil n'est pas atteint. Si toutes ses Blessures Légères et Graves sont déjà cochées, la moindre Blessure sera alors forcément Mortelle.

Effets des blessures

Fracture, entorse, plaie profonde ou carrément ouverte… Au-delà de leurs effets évidents, laissés à l'appréciation de l'Oracle, les Blessures s'accompagnent d'une douleur, d'un état de choc et d'un affaiblissement que les règles traduisent par des *pertes de dés de Réserve et des malus aux caractéristiques* de plus en plus importants.

- *Chaque fois qu'un joueur coche un cercle de Blessure*, il perd immédiatement le nombre de dés correspondant dans chaque Réserve (voir tableau ci-dessous).
- *Tant qu'au moins un cercle de Blessure est coché*, le joueur subit le malus correspondant sur toutes les actions de son personnage, qu'elles soient physiques, manuelles, mentales ou sociales, puisque ce malus affecte directement toutes les caractéristiques. *Ce malus ne s'applique qu'une seule fois, même si plusieurs cercles sont cochés*.
- *Les malus de Blessure ne se cumulent pas*. Si le personnage a subi plusieurs Blessures différentes, seul le malus de la Blessure la plus grave s'applique.

Exemple : si son personnage subit coup sur coup trois Blessures Légères, le joueur cochera trois cercles et perdra au total 3D dans chaque Réserve, mais il ne subira qu'un malus de -1D. S'il coche ensuite une Blessure Grave, il perdra 2D dans chaque Réserve et subira désormais un malus de -2D sur toutes ses actions (et non pas un malus de -3D).

Blessure	Réserves	Malus
Légère	-1D	-1D
Grave	-2D	-2D
Mortelle	-1D/tour	Inconscience/-3D

Blessures mortelles
Lorsqu'un joueur coche une Blessure Mortelle, son personnage s'écroule, inconscient et dans un état critique. L'Oracle peut estimer que le personnage meurt sur le coup ou qu'il n'est que « mortellement blessé » (s'il lui reste encore un cercle de Blessure Mortelle, il gagnera un tour) et peut encore tenter de lutter contre la mort, laissant ainsi une petite chance aux autres de lui porter secours.

- Si le personnage survit, *il perd 1D dans chaque Réserve par tour* (ou 1D par minute si l'action se déroule hors combat).
- Une fois ses deux Réserves épuisées, *le personnage subit une Blessure par tour* (ou par minute) en commençant par les Blessures Légères, puis les Graves, puis une éventuelle Blessure Mortelle restante.
- *Une fois tous ses cercles de Blessures cochés*, le personnage meurt.

Exemple : déjà blessé à plusieurs reprises, un personnage est frappé par une lance qui lui inflige une Blessure Grave ; ses trois cercles Graves étant déjà cochés, la Blessure devient Mortelle. Le personnage s'effondre, mais l'Oracle considère que la lance ne le tue pas sur le coup et demande au joueur ses valeurs de Réserves afin de commencer le compte à rebours.

Les Blessures Mortelles doivent faire l'objet de soins d'urgence pour éviter la mort (cf. page 289).

Tant qu'un personnage souffre d'une Blessure Mortelle, ses Réserves d'Effort et de Sang-Froid voient leur niveau maximum réduit de -2D chacune jusqu'à ce que toutes ses Blessures Mortelles soient éliminées. En cas de « mauvaise nuit », les capacités de récupération du personnage peuvent être fortement compromises.

Blessures incapacitantes (règle optionnelle)
Lorsqu'une zone est visée et que l'attaque inflige au moins une Blessure Grave, elle peut s'accompagner de malus aux caractéristiques de la cible.

Ces malus ne sont pas cumulables sur une même zone et disparaissent après un repos complet, même si la Blessure n'a pas été traitée.

À la discrétion de l'Oracle, si une attaque ciblée inflige un nombre de dommages au moins égal à trois fois la Résistance – ou trois fois la valeur d'Attaque/2 dans le cas d'un profil de PNJ – de la cible (après application des protections et autres effets), la partie touchée peut devenir définitivement inutilisable (broyée, crevée, sectionnée). Un coup à la tête ou au cœur est automatiquement mortel, un œil en moins inflige un malus permanent de -1D en Perception et au torse de -1D en Résistance.

Attention cependant, car cette règle s'avère particulièrement cruelle et ne devrait s'appliquer que sur les PNJ de niveau de Menace Mineur à Majeur (cf. pages 294) ou lorsque les PJ sont confrontés à des personnages et créatures extrêmement puissants, auquel cas ce sont eux qui pourraient en faire les frais.

Blessure	Malus des PJ	Malus des PNJ
Œil	-1D en Perception	-1D en Attaque (PNJ)
Tête	-1D en Volonté	-1D en Action et en Spécialité (PNJ)
Buste	-1D en Résistance	subit deux Blessures au lieu d'une (PNJ)
Bras	-1D en Puissance pour ce bras	-1D en Attaque (PNJ)
Jambe	-1D en Réflexes	-1D en Action (PNJ)
Main	-1D en Précision pour cette main	-1D en Attaque (PNJ)
Cœur	-1D en Résistance	subit deux Blessures au lieu d'une (PNJ)

Autres effets sur la santé

En dehors des phases de combat, les occasions pour les personnages de se blesser, parfois gravement, sont nombreuses. Les différents effets sur la santé sont reflétés par des pertes de dés de Réserve, ainsi que par des malus et des Blessures.

Maladies, infections, venins et poisons

Toutes les maladies et infections, ainsi que les venins et les poisons, sont définis par *une valeur de Virulence chiffrée de 3 à 10*. Lorsque les personnages sont exposés, ils doivent réussir un jet de Résistance contre la Virulence de la maladie, de l'infection, du venin ou du poison, sans possibilité de recourir à ses Réserves (mais il peut faire appel à ses Jauges d'Équilibre). Les effets en cas d'échec au jet sont laissés à l'entière discrétion de l'Oracle. Cependant, les venins et poisons devraient tout de même occasionner quelques dommages, et peut-être même directement une Blessure, même en cas de réussite sur le jet.

Pour les maladies et infections, si le jet est raté, le personnage doit faire un nouveau jet tous les jours au « réveil ». S'il échoue à nouveau, il subit encore les mêmes effets. S'il réussit, il ne subit aucun effet négatif et la Virulence diminue de 1. Dès que la Virulence est réduite à 0, la maladie ou l'infection est vaincue (tant qu'une infection ou une maladie n'est pas vaincue, les Réserves du personnage sont divisées par deux). Des actions de soin peuvent réduire la Virulence des infections et maladies.

Voici les effets génériques de maladies/poisons/venin (vous pourrez trouver des exemples précis de poisons en page 361) :

Gravité	Virulence	Effet en cas d'échec
Léger	3	-2D de Sang-Froid et d'Effort
Fort	5	-3D de Sang-Froid et d'Effort, plus une Blessure Légère
Puissant	7	-4D de Sang-Froid et d'Effort, plus une Blessure Grave
Mortel	9	-5D de Sang-Froid et d'Effort, plus une Blessure Mortelle

Il est possible d'affecter un Handicap au jet dans des situations exceptionnelles, ou si la maladie, le poison ou le venin sont d'origines magiques ou issues d'une créature extraordinaire.

Chutes

Lorsqu'un personnage tombe, il subit 1 dommage par tranche de deux mètres. L'indice de protection de son armure peut s'appliquer (on considère que les dommages sont Contondants), mais il est réduit de 1.

Froid et chaleur

Qu'il s'agisse de canicule ou de grand froid, la façon la plus simple de représenter les effets de températures extrêmes sur un organisme non protégé ou préparé est d'infliger une perte régulière de dés d'Effort en cas d'action épuisante ou d'augmenter les dépenses de dés d'Effort de +1D pour simuler la pénibilité de l'action. En outre, toute récupération de dés de Réserve est réduite de -2D, même après un repos complet si celui-ci n'a pas été pris dans un lieu adéquat (chauffé ou frais), selon les règles de récupération de dés de Réserve.

Brûlures

Pour gérer les brûlures et les effets du feu (ou de l'exposition à un froid extrême sans protections appropriées), on utilise la règle des dommages cumulatifs avec 1 dommage cumulatif par tour, ou par tranche de dix secondes si le contact ou l'exposition a lieu hors d'une phase de combat. Les dommages sont infligés au début du tour, mais un effet peut être déclenché avant (comme une Faveur qui apporterait une protection particulière).

Exemple : pris dans un incendie, les personnages commencent à ressentir les effets de la chaleur et des fumées toxiques dès le premier tour et subissent 1 dommage, 2 au tour suivant, puis 3, etc.

Dommages de feu et armures

Sauf précision contraire, les armures partielles ne protègent pas des dommages de feu et équivalents. Les armures intégrales de cuir et matelassées fournissent un indice de protection de 1, les armures intégrales de mailles et de plate fournissent un indice de protection de 2 (peu importe leur indice de protection initial).

Suffocation

Un personnage peut retenir son souffle en étant actif durant Résistance x 30 secondes (ou [Résistance] tours). Chaque tranche de 30 secondes (ou tour) supplémentaire lui fait perdre 2D d'Effort. Lorsque la Réserve d'Effort est vide, le personnage subit directement une Blessure Mortelle. Si le personnage est inactif (ou évanoui), ces durées sont multipliées par deux.

Une réanimation (soins d'urgence) avec un jet de *Précision + Soins Très difficile (9)* doit être pratiquée dans un délai de [Résistance] minutes (ou tours) sans quoi le personnage meurt. Si les soins d'urgence sont appliqués avec succès, la Blessure Mortelle est alors rétrogradée en Blessure Grave si cela est possible et le personnage reprend connaissance.

Stress et peur

Il est parfois nécessaire de savoir si un personnage peut conserver son calme face à une situation stressante ou terrifiante. Cela se résout grâce à un jet de *Volonté + Relationnel contre une difficulté de 5, 7 ou 9, assortie d'un Handicap de (I) à (III).*

- *Si le jet est réussi*, le personnage parvient à conserver son sang-froid.
- *Si le jet est raté*, le personnage est stressé ou effrayé, perd de 1D à 2D de sa Réserve de Sang-Froid et subit éventuellement un malus de -1D ou -2D sur ses actions mentales et sociales (ce malus n'affecte pas directement les caractéristiques du personnage). Ce malus disparaît dès que le personnage regagne au moins 1D dans sa Réserve de Sang-Froid ou que l'événement qui l'a secoué prend fin (ou que le personnage s'en est éloigné).

Événement	Difficulté	Handicap	Réserve	Malus
Moindre	5	(I)	-1D	Aucun
Important	7	(II)	-2D	-1D
Extrême	9	(III)	-2D	-2D

Le stress, la peur et les Élus

Les Élus font partie des êtres exceptionnels et, à ce titre, ils ont une résistance à la peur et au stress très supérieure aux êtres humains conventionnels dès qu'ils ont atteint le niveau de l'Entente avec leur dieu. Si un jet est nécessaire, le niveau de l'événement est réduit d'un cran. Ainsi, un événement extrême devient important, un événement important devient moindre et un événement moindre est tout simplement ignoré.

LES SOINS

Les actions visant à réduire les Blessures, qu'il s'agisse de premiers soins ou d'actes chirurgicaux, sont réunies sous le terme d'*actions de soin*.

- La difficulté et les Handicaps liés aux actions de soin sont fixés par le degré de gravité de la Blessure.
- Les jets de Soins réussis ne permettent pas « d'éliminer » des Blessures, mais de les rétrograder en Blessures de gravité inférieure. Seules les Blessures Légères peuvent donc être éliminées directement grâce aux soins.
- Une seule Blessure peut être soignée par action réussie, et un personnage blessé ne peut bénéficier que d'une seule action de soin par Blessure (une blessure déjà rétrogradée ou déjà traitée, avec succès ou non, ne peut pas être à nouveau traitée avant que le personnage n'ait dormi). La gravité de la Blessure indique le temps nécessaire pour la traiter.

Conditions des soins

Soigner une Blessure nécessite du calme, un lieu relativement propre et un minimum de matériel (bandages, désinfectant, etc.).

Désinfecter une plaie ouverte dans un marais fétide inflige un Handicap (I) supplémentaire (ce qui, dans ce cas, peut faire augmenter la difficulté du jet si le Handicap dépasse (III) de cette façon). Le même Handicap s'applique pour traiter des Blessures sans un minimum de matériel ou en plein milieu d'une bataille (en admettant que le soigneur en ait même le temps et ne soit pas interrompu).

Les soins d'urgence ne sont pas affectés par cette règle.

Réalisme

Oracle, pour plus de réalisme, vous pouvez souhaiter limiter les Blessures traitées avec succès à une seule par jour. *GODS* étant un jeu épique, nous avons souhaité des règles plus « souple » au niveau des actions de soin pour permettre une récupération plus rapide.

Mais vous pouvez aussi considérer que seuls les Élus peuvent bénéficier de plusieurs actions de soin réussies par jour, preuve de leur constitution surhumaine.

Les blessures

Les actions de soin visant à guérir des Blessures s'effectuent avec un jet de *Précision + Soins* contre une difficulté fixée par la Blessure, laquelle impose également un Handicap.

- *Si le personnage blessé souffre de plusieurs Blessures*, le joueur qui effectue l'action peut choisir le type de Blessure qu'il tente de soigner (Légère, Grave ou Mortelle).
- *Le Handicap associé à la Blessure ne s'applique qu'une seule fois*, même si le personnage souffre de plusieurs Blessures de ce type ou de Blessures d'autres types.

Exemple : si le personnage souffre à la fois de Blessures Légères et Graves, l'action pourra se tenter contre une difficulté de 5 avec Handicap (I) pour une Légère ou de 7 avec Handicap (II) pour une Grave.

Blessure	Difficulté	Handicap	Temps
Légère	5	(I)	5 minutes
Grave	7	(II)	15 minutes
Mortelle	9	(III)	1 heure

- *Si le jet est réussi*, le joueur transforme un cercle de la Blessure choisie en un cercle de Blessure directement inférieure.
- *Si tous les cercles de Blessure inférieurs sont cochés*, le joueur efface alors un cercle de ce type inférieur, mais le personnage conserve sa Blessure la plus grave.
- *Si la Blessure soignée est Légère*, le joueur efface un cercle.
- *Que le jet soit réussi ou raté*, le personnage blessé regagne autant de dés de Réserve d'Effort que de réussites obtenues sur le jet (à concurrence de son maximum). Ce gain de dés d'Effort n'est possible qu'une fois par jour et le personnage blessé devra dormir avant de pouvoir en bénéficier à nouveau sur un autre jet de Soins.

Exemple : avec une réussite au lieu des deux requises contre la difficulté de 5, le soigneur ne parvient pas à panser la plaie légère dont souffre le personnage, mais lui permet tout de même de regagner 1D d'Effort qui lui sera utile pour mieux récupérer.

Les soins d'urgence

Lorsqu'un personnage subit une Blessure Mortelle, ses Réserves se vident puis il commence à subir une Blessure par tour, ou par minute si l'action se déroule hors combat. Pour stopper l'aggravation et tenter de le sauver, un personnage doit lui prodiguer des soins d'urgence.

Ces soins s'effectuent avec *Précision + Soins contre la difficulté de 9, Handicap (III)*, fixée par la Blessure Mortelle. En revanche, que le jet soit réussi ou raté, le personnage ne regagne aucun dé de Réserve.

- *Si le jet est réussi*, l'aggravation est stoppée et l'état du personnage est stabilisé. La Blessure Mortelle n'est bien sûr pas soignée.
- *Si le jet est raté*, l'aggravation se poursuit. Un nouveau soin d'urgence peut être effectué, mais uniquement par un autre personnage.

On considère que l'action de soin d'urgence prend 1 tour, ou 1 minute si l'action se déroule hors combat. Si le jet est raté, une nouvelle tentative ne pourra avoir lieu au mieux avant le début du tour suivant, synonyme de dés de Réserve en moins, voire d'une Blessure supplémentaire.

Les infections et maladies

Les actions de soin visant à guérir de telles afflictions s'effectuent avec un jet de *Connaissance + Soins* contre une difficulté fixée par la Virulence de l'affliction, assorti d'un Handicap correspondant à la Blessure la plus grave dont souffre le personnage (qu'elle ait été causée ou non par la maladie, l'infection, etc.). Ces soins nécessitent 1 heure puisqu'il faut identifier le mal et préparer un remède (ce qui peut nécessiter certains éléments à disposition comme des plantes particulières, un bol et un pilon, un feu pour réaliser une infusion, etc.).

Exemple : si le personnage est atteint d'une fièvre causée par une maladie de Virulence 6, les soins s'effectueront contre une difficulté de 6. S'il souffre également d'une ou plusieurs Blessures Graves, l'action de soin subira un Handicap (II).

- *Si le jet est réussi*, la Virulence de l'affliction est diminuée du nombre de réussites obtenues.
- *Quand la Virulence est réduite à 0*, le personnage est guéri.
- *Que le jet soit réussi ou raté*, le personnage regagne autant de dés de Réserve d'Effort que de réussites obtenues.

Exemple : avec trois réussites contre la difficulté de 6 et le Handicap (II), les soins sont efficaces et permettent de réduire la Virulence de l'infection de 6 à 3, mais également de rendre 3D d'Effort au personnage.

Le cas des poisons

Il est possible de fabriquer des antidotes spécifiques de la même façon que l'on fabrique le poison concerné (cf. page 360). Le soigneur ne risque cependant pas de s'empoisonner accidentellement lors de la préparation.

La récupération

Après une nuit de repos complet et leurs Réserves restaurées, les joueurs peuvent dépenser des dés de leurs Réserves de Sang-Froid et d'Effort pour rétrograder une (et une seule) Blessure de leur choix en Blessure directement inférieure. Cette action ne peut être effectuée que si un cercle de Blessure inférieure est disponible ou s'il s'agit d'une Blessure Légère.

- Cet effet de guérison doit être annoncé au réveil, au moment où les joueurs récupèrent leurs dés de Réserve. Elle ne peut pas intervenir à la suite d'un autre gain de Réserve plus tard dans la journée.
- Les dés peuvent être puisés dans n'importe quelle Réserve ou dans les deux à la fois.

Blessure	Guérison
Légère	3D de Réserve
Grave	6D de Réserve
Mortelle	10D de Réserve

Exemple : avec deux Blessures Graves et trois Blessures Légères, le joueur pourra dépenser 6D de Réserve pour transformer une Blessure Grave en Blessure Légère s'il lui reste un cercle. Sinon, il ne pourra dépenser que 3D pour supprimer une Blessure Légère.

La Réputation

La valeur de Réputation d'un personnage s'échelonne de 1 à 10. Plus la valeur est faible, plus le personnage est connu :

Réputation	Connu…
10	… parmi ses proches uniquement
9	… au sein d'une petite communauté
8	… dans le village
7	… dans toute la ville
6	… dans toute la cité
5	… dans toute la région proche
4	… dans toute la région
3	… dans tout le pays
2	… dans tout le pays et les contrées frontalières
1	… partout dans le monde

Pour obtenir des informations sur une personne, il faut réussir un jet de Connaissance dont la difficulté est égale au niveau de Réputation du personnage. La compétence applicable dépend de la personne, mais Cité (au sein de la cité elle-même), Civilisations (pour des figures célèbres et des dirigeants), Panthéons (pour une importante figure religieuse), Territoire (pour un membre de tribu) et Voyage (pour un personnage itinérant) sont les plus utiles, tout comme Arts, Armurerie, Artisanat et Rituels (pour un artiste, armurier, artisan ou ritualiste connu).

Chaque réussite sur le jet de Connaissance permet d'obtenir une information sur le personnage, en commençant par les plus évidentes (une ou deux réussites), jusqu'aux plus spécifiques (cinq réussites et plus). À noter que ces informations ne sont pas forcément justes puisqu'elles sont issues de nombreuses rumeurs et on-dit.

Les tribus, sociétés, lieux, événements ou un Groupe ont généralement un score de Réputation.

Durée d'une journée

De nombreuses capacités, effets et Faveurs font état de la durée d'une journée.

Si cette durée implique un nombre limité d'utilisations d'une capacité, d'une Faveur, etc., elle dépend du personnage et peut s'entendre de midi à midi, ou de minuit à minuit. Le joueur doit faire son choix et il ne pourra plus en changer.

Exemple : un personnage pouvant utiliser une capacité trois fois par jour pourra donc l'utiliser trois fois entre midi et le midi suivant, ou entre minuit et le minuit suivant, selon le choix qu'il a fait à la base. Pour simplifier, à midi ou minuit, les capacités, Faveurs, etc. concernées récupèrent toutes leurs utilisations.

Si cette durée affecte un personnage (comme lors d'une Emprise, cf. page 350), la journée s'entend autrement et dure généralement plus de 24 h puisqu'elle va s'étendre jusqu'à midi ou minuit (peu importe le choix du personnage ici) suivant un « cycle » complet (de 24 h).

Exemples : si le personnage est affecté après minuit et avant midi, l'effet durera jusqu'au midi du lendemain.
S'il est affecté après midi et avant minuit, l'effet durera jusqu'au minuit du lendemain.

Durée en tours

Les capacités, effets et Faveurs qui impliquent une durée en tours prennent en compte le tour en cours.

Déplacements

Il est possible que vous vouliez savoir à quelle vitesse peuvent se déplacer les personnages, ou à quelle distance ils peuvent sauter. Voici donc une méthode de calcul de base :

Lorsqu'il se déplace, un personnage peut parcourir une distance maximale de [Puissance x 2] mètres par tour (le double s'il abandonne son action d'attaque pour ce tour). En dehors d'un combat, il peut se déplacer à vitesse de marche à [Puissance x 2] km/h, à marche rapide à [Puissance x 3] km/h, en course de fond à [Puissance x 5] km/h et en course rapide à [Puissance x 10] km/h.

Oracle, si vous considérez que les personnages puisent trop dans leurs réserves, n'hésitez pas à leur faire perdre des dés d'Effort. Si leur Réserve d'Effort se vide, ils ne peuvent plus se déplacer à un autre rythme que celui de la marche jusqu'à ce qu'ils aient pris un repos complet ou récupéré au moins 2D d'Effort.

Sauts

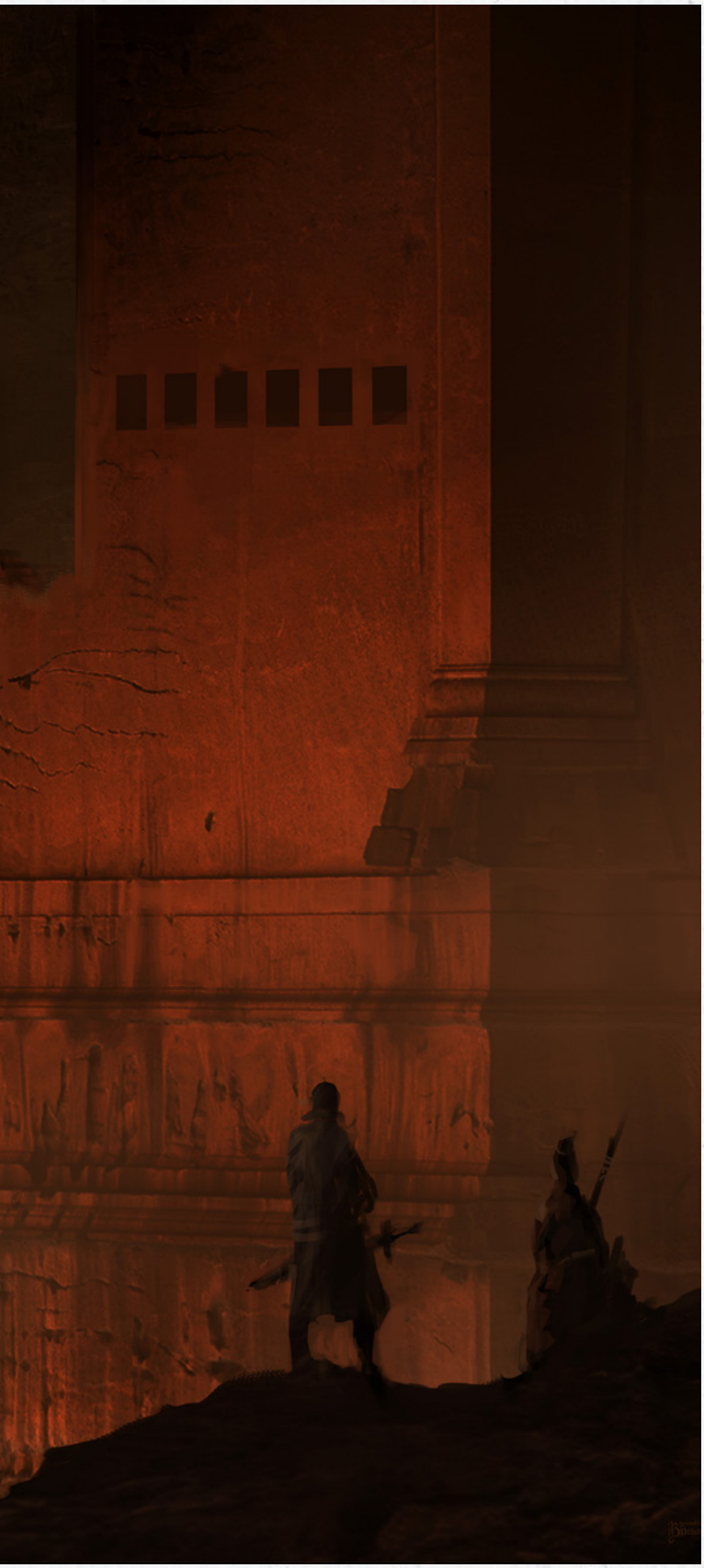
Pour sauter, un personnage doit réaliser un jet de *Puissance + Athlétisme Facile (5)*. On considère que chaque réussite lui permet de franchir un obstacle de 0,5 m en hauteur (en considérant qu'il peut s'appuyer ou se hisser) et de 1,5 m en longueur (ce qui nécessite de prendre de l'élan).

Animaux

Utilisez la Puissance ou la [valeur de Spécialité -2D, avec un minimum de 1D] d'un animal pour calculer sa vitesse de déplacement. Ces vitesses sont généralement doublées par rapport à un humain, mais vous pouvez tout à fait adapter ces règles en cas de besoin.

Force des personnages

Si vous avez besoin de savoir quel poids maximum un personnage peut porter, considérez qu'il peut soulever brièvement un poids de [Puissance x 50] kg.



RENCONTRES ET PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

Les PNJ sont les personnages incarnés par l'Oracle. Afin de simplifier la gestion des actions, notamment en combat, la description technique des différentes rencontres (qu'il s'agisse de brigands, d'animaux ou encore de créatures) est volontairement moins détaillée que celle des personnages des joueurs (PJ) et réduite aux seules valeurs utiles en jeu (à l'exception de certains PNJ très importants, décrits en détail).

Les PNJ ne possèdent ainsi ni caractéristiques chiffrées ni liste de compétences assorties d'un niveau. Leurs chances de réussir les différentes actions sont gérées de la même façon que pour les personnages, par des jets de dés contre une difficulté et un nombre de réussites selon le résultat, mais le nombre de dés à lancer est fixé par une valeur unique qui tient compte à la fois de leur profil, de leur expérience et de leur importance dans l'aventure.

Exemple : si le Groupe rencontre un jeune chasseur solitaire avec « Action 3D », toutes ses actions seront résolues par un jet à 3D, qu'il s'agisse de se cacher, grimper, entendre ou avoir des informations sur un sujet précis.

Les PNJ humains sont définis par trois critères, lesquels permettent à l'Oracle d'évaluer rapidement leur « potentiel technique » et de déterminer leurs caractéristiques en fonction des valeurs fournies dans les tableaux Menace, Expérience et Rôle.

Gérer une rencontre

Généralement fournies par les scénarios, les caractéristiques des PNJ devront souvent être définies sur le pouce par l'Oracle, notamment pour gérer les rencontres, les actions imprévues ou les recherches spécifiques des joueurs. Les besoins techniques se limiteront souvent à un ou deux jets de dés, mais dans le cas d'un combat, les valeurs de référence des tableaux devraient aider à dresser rapidement le profil d'un adversaire ou d'un allié cohérent.

Guérison des PNJ

Considérez qu'un PNJ guérit naturellement une Blessure Légère par jour, une Blessure Grave par semaine et une Blessure Mortelle par mois. Certains PNJ plus puissants peuvent voir ces durées réduites, à la discrétion de l'Oracle.

Les PNJ humains sont définis par trois critères, qui permettent à l'Oracle d'évaluer rapidement leur « potentiel technique » et de déterminer leurs caractéristiques en fonction des valeurs fournies dans les tableaux Menace, Expérience et Rôle.

La **Menace** traduit le potentiel meurtrier du PNJ, sa force physique et ses talents de combat en tant qu'adversaire ou allié des personnages. Graduée de Mineure à Effroyable, elle détermine les seuils de Blessures et la valeur d'Attaque du PNJ, qui vaudra pour tous ses jets d'attaques.

Exemple : avec un niveau de Menace « Sérieuse », le chasseur attaquera toujours à 4D, mais ne pourra subir qu'une seule Blessure Mortelle.

L'**Expérience** mesure le niveau de compétence du PNJ. Graduée de Débutant à Légende, elle fixe le nombre de dés à lancer lorsqu'il agit, avec une valeur spécifique pour les actions liées à ses éventuelles spécialités. Les PNJ les plus expérimentés disposent également de relances et peuvent moduler la difficulté de leurs attaques au contact.

Exemple : si le chasseur possède « Spécialité 5D », toutes les actions relevant clairement de son profil (comme chasser, pister, identifier des traces ou s'orienter en forêt) seront gérées par des jets à 5D et non à 3D comme pour les autres actions.

Enfin, le **Rôle** d'un PNJ mesure son importance dans le scénario. Il permet de distinguer la simple rencontre anecdotique du redoutable adversaire du Groupe, en leur attribuant une valeur de Réaction, quelques dés de Réserve et même une armure.

Exemple : rencontré par hasard dans les bois, le jeune chasseur aura plutôt un Rôle « Mineur ». S'il s'agit du chef d'une communauté ou d'un futur allié majeur des personnages, un Rôle « Important » ou « Majeur » lui permettra d'avoir des dés de Réserve.

Le profil

Avant de définir ses caractéristiques, la première chose à faire est de déterminer le profil d'un PNJ : son activité principale, son domaine d'expertise, et ce qu'il a des chances de savoir ou de faire mieux qu'un autre. Un soigneur, un chaman et un combattant n'auront en effet pas les mêmes spécialités ni le même équipement, même s'ils ont tous les trois un Rôle Majeur et sont chacun Maître dans leur domaine.

Trois mots-clefs peuvent suffire pour dresser rapidement le Profil d'un PNJ : **son âge**, **son activité principale** et **son Instinct**. Comme pour les personnages, l'âge est fondamental pour gérer le rapport des PNJ à la civilisation et l'Instinct permet de camper très vite un caractère et un comportement.

Exemple : un jeune archer du Voyageur, une cheffe de tribu âgée du Fléau, un rebouteux du Masque, une vendeuse itinérante de l'Homme…

Une fois le profil fixé, il suffit d'évaluer le niveau de Menace, l'Expérience et le Rôle du PNJ en fonction des besoins pour le scénario, de la réussite d'une quête ou de l'échec d'une action du Groupe, ou du degré d'adversité ou de soutien qui semble approprié aux personnages.

Les caractéristiques

Les caractéristiques fournies dans les tableaux suivants ne sont que des références, des valeurs de base conçues pour aider l'Oracle à fixer rapidement le nombre de dés à lancer ou les seuils de Blessures d'un PNJ. Elles peuvent être ajustées, à la hausse ou à la baisse, en essayant toutefois de ne pas les moduler de plus de 1D ou 2D, sous peine de déséquilibrer les combats contre les personnages.

Menace	Attaque	Blessures Légères	Graves	Mortelles
Mineure	3D	(1) O	(4) O	(7) O
Sérieuse	4D	(2) OO	(5) O	(8) O
Majeure	5D	(2) OO	(5) OO	(9) O
Mortelle	6D	(3) OOO	(6) OO	(10) OO
Funeste	7D	(4) OOOO	(7) OOO	(10) OO
Effroyable	8D	(5) OOOOO	(8) OOOO	(11) OO

Attaque : valeur d'attaque à mains nues ou avec l'arme de prédilection du PNJ (au contact ou à distance). Les autres attaques éventuelles, ainsi que la parade et l'esquive, sont gérées par la valeur d'Action. Les dommages sont fixés par l'arme utilisée. La valeur de Puissance de référence pour les dommages de base et la portée des armes à distance est égale à la valeur d'Attaque -2D.

Blessures : les PNJ subissent les malus de Blessure habituels, mais ils ne perdent pas de dés de Réserve en cas de Blessure.

Expérience	Action	Spécialité	Relances	Contact
Débutant	3D	4D	0D	7
Confirmé	3D	5D	0D	5 ou 7
Expert	4D	6D	1D	5, 7 ou 9
Maître	4D	6D	2D	3, 5, 7 ou 9
Grand maître	5D	7D	3D	3, 5, 7 ou 9
Légende	6D	8D	4D	3, 5, 7 ou 9

Action : valeur utile pour toutes les actions du PNJ, hors attaques et spécialités. C'est également cette valeur qui est utilisée pour tous les jets de caractéristiques, hors Puissance (dont le niveau est fixé par la valeur d'Attaque). La valeur de caractéristique de référence est égale à la valeur d'Action -1D (avec un minimum de 1D).

Spécialité : valeur utile pour toutes les actions directement liées au profil du PNJ.

Relances : nombre total de dés pouvant être relancés chaque tour (uniquement sur les attaques ou les spécialités). 1D de Relance peut se substituer à une dépense de dé d'Effort.

Contact : difficulté possible des attaques de Mêlée ou de Corps à corps du PNJ.

Rôle	Réaction	Réserve	Armure
Mineur	3D	0D	Partielle (1)
Secondaire	3D+1	1D	Partielle (2)
Important	3D+2	2D	Intégrale (2, mobilité [I])
Majeur	4D+2	4D	Intégrale (3, mobilité [I])
Principal	4D+3	6D	Intégrale (4, mobilité [II])
Primordial	5D+3	8D	Intégrale (5, mobilité [III])

Réaction : valeur utile pour toute la durée du combat.

Réserve : nombre total de dés bonus utilisables chaque tour, mais uniquement en combat ou sur les spécialités, à raison d'un nombre de dés maximum par action égal à la moitié de la valeur de Réserve (un PNJ avec une Réserve de 6D pourra donc utiliser jusqu'à 3D de Réserve sur une même action). 1D de Réserve peut se substituer à une dépense de dé de Sang-Froid.

Armure : type et indice de protection de l'armure ou d'une protection du type peau épaisse, fourrure, etc., pour une créature ou un animal. L'indice de protection s'applique contre tous les types de dommages. S'il s'agit de la protection naturelle d'une créature, elle ne subit pas de Handicap de mobilité.

TECHNIQUES DE COMBAT

Afin de rendre les affrontements encore plus passionnants et mortels, nous avons créé quelques techniques de combat pour les personnages de *GODS*. Ces règles sont optionnelles et l'Oracle est libre de les autoriser ou non.

Pour maîtriser une technique, il faut posséder au moins le niveau Expert dans la compétence liée. Certaines techniques nécessitent un prérequis (généralement, une autre technique) qu'il faut également posséder avant de pouvoir la maîtriser.

Attaque précise (Lancer, Mêlée ou Tir)
Si le personnage touche sa cible avec au moins cinq réussites après avoir visé une zone particulière, les dommages infligés sont augmentés de 1. Lorsqu'il apprend cette technique, le personnage doit choisir si elle s'applique aux armes de lancer, de mêlée ou de tir (il peut l'apprendre trois fois, une fois pour chaque type d'arme).

Charge (Mêlée)
(Prérequis : Puissance 3D)
En précédant son attaque d'un mouvement en ligne droite d'au moins 6 mètres, le personnage met une plus grande puissance dans son attaque au contact. Il gagne un bonus de +1D sur cette attaque, mais subit un malus de -1D sur ses actions de défense jusqu'à la fin du tour. La Charge ne fonctionne pas avec la technique de combat Finesse (cf. plus bas).

Charge maîtrisée (Mêlée)
(Prérequis : Charge)
Lorsqu'il utilise la technique Charge, le personnage ne subit plus le malus de -1D sur ses jets de défense après avoir effectué son attaque.

Combat à deux armes (Mêlée)
(Prérequis : Précision 3D)
Le personnage peut utiliser deux armes de mêlée n'ayant pas le trait Lourd en même temps. Dans ce cas, ses parades au contact se font avec un bonus de +1D lorsqu'il utilise deux armes et il peut frapper indifféremment de la main gauche ou droite sans subir le malus de -1D et la réduction des dommages de base de l'arme. Il ne peut toujours faire qu'une attaque par tour et en cas de parade partiellement réussie, les dommages sont toujours réduits de 1 (sauf capacité particulière ou technique comme Parade armée, cf. plus bas).
Note : *si le personnage veut bénéficier d'une spécialité à la parade avec cette technique, il doit prendre la spécialité Parade à deux armes (Mêlée).*

Coup bas (Corps à corps ou Mêlée)
Si la cible de l'attaquant a réussi à esquiver son attaque sans obtenir de réussite supplémentaire (en cas d'égalité, donc), l'attaquant peut alors dépenser 1D d'Effort pour remporter l'égalité contre son adversaire, comme si ce dernier avait totalement raté son esquive. Le défenseur peut tout de même contrer cet effet en dépensant à son tour 1D d'Effort et 1D de Sang-Froid (ou 1D de Relance et 1D de Réserve dans le cas d'un PNJ). Coup bas ne fonctionne pas en cas de parade.

Désarmement (Corps à corps ou Mêlée)
(Prérequis : Coup bas)
Lors d'une parade avec une arme ou à mains nues, si le défenseur obtient deux réussites de plus que l'attaquant, il peut tenter de le désarmer au lieu de contre-attaquer. Dans ce cas, l'attaquant et le défenseur (qui vient de parer l'attaque) font un jet en opposition de Puissance ; si le défenseur obtient plus de réussites que son attaquant, il le désarme avec succès. L'arme tombe alors à [Puissance du défenseur] mètres de l'attaquant (dans une direction déterminée par l'Oracle).
Note : *il est impossible de désarmer un adversaire qui utilise la technique Frappe du bouclier (cf. plus bas).*

Finesse (Mêlée)
(Prérequis : Précision 3D)
Lorsque le personnage utilise un couteau ou une épée (qui ne possède pas le trait Lourd), il peut utiliser sa Précision plutôt que sa Puissance pour lancer son attaque (la Puissance sert toujours à déterminer les dommages de base de l'arme). Si une arme perd le trait Lourd qu'elle possède naturellement, elle ne conviendra tout de même pas pour utiliser la technique Finesse, car sa forme n'est tout simplement pas adaptée.

Frappe lourde (Mêlée ; arme Lourde)
En frappant avec une arme de contact bénéficiant du trait Lourd (même si elle l'a perdu à la suite d'une « amélioration ») et en dépensant 1D d'Effort au moment du jet d'attaque, le personnage inflige à son adversaire un malus de -1D à sa parade. En cas d'échec partiel sur le jet de parade, le défenseur ne pourra pas appliquer l'indice de protection fourni par ses mains ou son arme (à moins qu'il n'use d'un Éclat ou d'un objet équivalent). Les parades au bouclier ne sont pas affectées.

Ouverture (Mêlée)
(Prérequis : Coup bas)
Lorsqu'il réalise une contre-attaque après avoir obtenu au moins trois réussites excédentaires sur son jet de défense, le personnage augmente les dommages de son arme de contact de 1. Son adversaire a commis une grave erreur et lui a offert une ouverture.

Parade armée (Mêlée)
Lorsque le personnage effectue une parade avec une arme de mêlée, les dommages sont réduits de 2 au lieu de 1 en cas de parade partiellement réussie.

Polyvalence (Mêlée)
(Prérequis : Ouverture)
Lorsque l'Élu utilise une arme de mêlée avec laquelle il possède une spécialité, il peut choisir d'infliger un second type de dommages compatible avec cette arme (mais les dommages de base de ce second type sont réduits de 1). Une épée pourra donc infliger des dommages tranchants ou perforants, une hache également si elle est équipée d'une pointe. Si elle était munie d'un marteau sur le côté opposé au tranchant, cette hache pourrait infliger des dommages tranchants ou contondants. Cependant, une massue hérissée de pointes infligera toujours des dommages perforants, jamais contondants, ce n'est plus sa fonction. Lorsqu'il attaque, le personnage doit déclarer quel type de dommages il souhaite infliger. Il est impossible pour une arme d'infliger plus de deux types de dommages différents.

Pugiliste (Corps à corps)
Si le personnage combat à mains nues, l'armure éventuelle de son adversaire ne voit pas son indice de protection augmenter de 1 contre ses attaques.

Saisie (Corps à corps)
Saisir correctement un adversaire n'est pas chose aisée et cela se manifeste au travers d'une technique de combat. Pour saisir l'adversaire, il faut réussir un jet en opposition de Puissance + Corps à corps (et avoir les deux mains libres pour celui qui engage la prise), l'attaquant fixe la difficulté de base selon son niveau de maîtrise en Corps à corps (c'est une action classique d'attaque/défense). Si la prise est réussie, l'adversaire est saisi et peut être immobilisé. Au tour suivant, on procède au même jet selon la même difficulté de base, chaque réussite de l'attaquant excédant celle du défenseur inflige 1 dommage (C) – l'indice de protection des armures ne réduit pas ces dommages qui sont le produit d'un étranglement ou d'une torsion d'un membre, par exemple – et la prise est maintenue. En cas d'échec, l'adversaire se libère. L'adversaire saisi peut tenter d'attaquer son adversaire avec une arme courte (comme un couteau) ou à mains nues lorsqu'il est saisi, mais pas si son adversaire a obtenu au moins deux réussites de plus que lui sur la saisie. S'il attaque, l'arme ne peut pas bénéficier du trait Rapide, mais celui qui maintient la saisie doit lâcher sa prise s'il veut tenter d'esquiver ou parer une éventuelle attaque.

Saisie puissante (Corps à corps)
(Prérequis : Saisie)
Les dommages de saisie du personnage augmentent de 1.

Techniques liées à l'arme

Double tir (Tir ; arc)
(Prérequis : Précision 3D)
En dépensant 1D de Sang-Froid, le personnage peut tirer deux traits d'un coup avec son arc qui bénéficie alors du trait Rapide (2). Cependant, son jet d'attaque subit un malus de -2D et les portées sont divisées par deux. Il est impossible de viser en utilisant cette technique.

Frappe du bouclier (Mêlée ; bouclier)
(Prérequis : Puissance 3D)
Le personnage sait utiliser efficacement son bouclier pour frapper (avec la compétence Mêlée). Les dommages des boucliers sont de [Puissance -1] pour un bouclier léger et de [Puissance] pour un bouclier lourd (dommages contondants). Il est impossible de désarmer l'attaquant lors d'une parade s'il frappe avec son bouclier. Cette frappe ne subit pas le malus de -1D dû à l'utilisation de la main non directrice.

Parade améliorée (Bouclier ; bouclier)
(Prérequis : Frappe du bouclier)
Lorsque le personnage réussit son jet de parade sans pour autant égaler ou surpasser les réussites obtenues par son adversaire sur son jet d'attaque, il peut dépenser 1D d'Effort pour augmenter l'indice de protection de son bouclier de 1 contre cette attaque.

Protecteur (Bouclier ; bouclier)
Une fois par tour, avec une action de défense, le personnage peut parer une attaque dirigée contre un autre personnage situé à côté de lui. La difficulté de cette action est toujours de 7, même s'il a déjà fait d'autres actions dans le tour. Le personnage utilisant cette technique devient la nouvelle cible de l'attaque. Cette parade ne permet pas d'effectuer de contre-attaque en cas de réussite.

La spécialisation avec une arme de mêlée
Oracle, vous pouvez considérer que les spécialisations peuvent être trop polyvalentes lorsqu'elles s'appliquent à un type d'arme de mêlée (épée, hache, etc.), même s'il faut choisir entre les versions à une ou deux mains.
Vous pouvez considérer que la spécialisation s'applique dès lors à un type d'arme bien particulier. Par exemple, plutôt que d'autoriser la spécialisation Épée à une main, vous pourriez contraindre vos joueurs à prendre la spécialisation Sabre, Khépesh, Bâtarde, Glaive, Cimeterre, etc., ces armes ne se maniant pas de la même façon, certaines étant même à simple ou double tranchant.

CRÉATION DU GROUPE ET DES PERSONNAGES

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LA CRÉATION DU GROUPE

Avant de créer leur personnage, les joueurs commencent par définir le Groupe qu'ils formeront. Rien ne les empêche de créer les deux en parallèle, mais la notion de Groupe demeure centrale.

Tous les choix liés au Groupe gagnent à remporter l'adhésion unanime des joueurs. En cas de désaccord, un vote à main levée peut permettre de trancher, en incluant l'Oracle ou en lançant un dé en cas d'égalité.

Concept et historique

Les joueurs commencent par définir le type de communauté que forment leurs personnages, la façon dont ils se sont rencontrés, l'époque depuis laquelle ils se connaissent, la raison qui les a conduits à voyager ensemble, leur organisation et les éventuelles règles de vie en communauté qu'ils s'imposent.

D'où sont-ils originaires ? Comment se sont-ils rencontrés ? Ont-ils un événement fondateur en commun ? Comment prennent-ils leurs décisions ? Reconnaissent-ils un chef ? Ont-ils des ennemis, des alliés, des relations avec d'autres communautés ?

Les Objectifs de Groupe

Chaque Groupe dispose d'un certain nombre d'Objectifs qui reflètent les motivations, les buts et les missions que les personnages se fixent pour leur communauté. Ils sont déterminés par les joueurs et permettent de regagner des dés de Réserve de Groupe et de gagner des dés d'Expérience lorsqu'ils sont accomplis.

Chaque Groupe possède ainsi un Objectif majeur, généralement à long terme et de grande envergure, et deux ou trois Objectifs mineurs à plus court terme ou de moindre importance.

Traverser la contrée du nord au sud pour porter un message important, sauver une communauté, trouver des informations sur la véritable nature du Soleil Noir ou réduire l'influence du Culte dans une région sont de bons exemples d'Objectifs majeurs. Rallier une cité voisine, trouver un remède ou un objet particulier, mettre la main sur un meurtrier ou neutraliser un groupe du Cercle Noir sont plutôt des Objectifs mineurs.

Lorsque le Groupe atteint l'un de ses Objectifs, il regagne 5D de Réserve de Groupe s'il s'agit d'un Objectif mineur, et l'intégralité s'il s'agit d'un Objectif majeur. Les joueurs peuvent alors se fixer un nouvel Objectif, dont le meneur estimera s'il est majeur ou mineur.

Instinct du Groupe

Les joueurs choisissent ensuite l'Instinct du Groupe (cf. page 330) qui correspond à la philosophie de leur communauté. Cet Instinct de Groupe est choisi librement par les joueurs parmi les dix Instincts.

Chaque Groupe dispose de deux capacités de Groupe (cf. page 272) et d'une capacité d'Instinct de Groupe (cf. page 321).

Nom du Groupe

De nombreux Groupes se donnent un nom. Si ce n'est pas le cas, quelqu'un lui en donnera forcément un à un moment, lequel ne sera pas nécessairement positif ou agréable.

Niveau du Groupe

Lors de sa création, le Groupe possède un niveau de 0. Il est possible de le faire progresser au travers de trois niveaux avec des *dés d'Expérience de Groupe* (cf. page 321).
Un Groupe de niveau 0 possède une Réputation de 9.

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

La création de personnage dans *GODS* est très simple, mais certains choix sont importants, surtout en ce qui concerne les Élus.

Voici les différentes étapes à suivre.

Étape 0

Concept

Chaque joueur commence par définir le concept de son personnage, notamment son âge (qui aura une incidence sur les cercles de Blessure, cf. page 311, son genre et sa principale activité.

Étape 1

Signe astrologique et peuple

Le jouer tire au hasard le signe astrologique de son personnage en lançant un dé et note la compétence bonus dont celui-ci dispose au niveau de maîtrise Débutant.

Dé	Signe	Compétence bonus (Débutant)
1	Le Loup	Faune
2	L'Enfant	Civilisations
3	L'Arbre	Flore
4	Le Sceptre	Relationnel
5	Le Tourbillon	Athlétisme
6	Le Vautour	Vigilance
7	Le Navire	Voyage
8	Le Glaive	Armurerie
9	Le Chat	Discrétion
10	Signe au choix du joueur	–

Le joueur choisit ensuite le peuple de son personnage, ce qui définira son champ de compétence de prédilection (cf. page 316) et lui octroiera une nouvelle compétence bonus au niveau Débutant. Il peut ensuite, s'il le souhaite, choisir un avantage (lequel doit alors obligatoirement s'accompagner d'un désavantage) parmi ceux proposés pour son peuple.

Note : le personnage ne peut pas avoir les deux mêmes compétences bonus grâce à son signe astrologique et son peuple. Si le personnage gagne une spécialité en tant qu'avantage, il en dispose même s'il ne possède pas la compétence liée ; cela représente une connaissance générale de cette compétence, héritée de son éducation.

Exemple : Will décide de créer son personnage. Celui-ci se nommera Anda et sera un homme adulte originaire de la Horde. Son signe astrologique est le Loup, il gagne donc la compétence Faune (Débutant). En tant que membre de la Horde, il choisit ensuite la compétence Monture (Débutant). Il opte ensuite pour l'avantage Né sur un cheval et le désavantage Tribal.

Aon

Champ de compétences de prédilection : les Terres Sauvages

Compétence de Débutant bonus : Voyage ou Lunes

Avantage – Art de la forge : le peuple d'Aon se glorifie de forger quelques-unes des meilleures armes des Terres Sauvages. Le personnage bénéficie d'une relance gratuite sur ses jets d'Armurerie et cette compétence n'est pas considérée comme Rare pour les gens d'Aon.

Avantage – Marin : le personnage a un bonus de +1D sur tous les jets liés à la navigation (y compris pour s'orienter).

Désavantage – Bourru : d'un naturel rugueux, le personnage subit un malus de -1D sur tous ses jets de Relationnel avec les autres peuples.

Désavantage – Marin d'eau douce : le personnage est malade dès qu'il est sur une embarcation. Il doit réussir un jet de Résistance Difficile (7) ou vomir tripes et boyaux, subissant une Blessure Légère et perdant 2D de Réserve au lieu de 1D à cause de cette Blessure (la Blessure ne peut être soignée et le personnage ne regagne aucun dé de Réserve tant qu'il n'a pas posé le pied à terre). Si les flots sont agités, un Handicap peut s'appliquer au jet : mer/fleuve agité (I), mer démontée (II). Ce désavantage est considéré comme une malédiction par le peuple d'Aon et peut faire l'objet de moqueries.

Avhorae

Champ de compétences de prédilection : l'Arme

Compétence de Débutant bonus : Corps à corps ou Mêlée

Avantage – Combattant : un Avhoraeen possède la spécialité Poings (Corps à corps) ou Épée (Mêlée). Il doit posséder la compétence liée au niveau Débutant (au lieu de Confirmé) et cette spécialité ne compte pas comme un Handicap sur le jet d'Expérience lorsqu'il s'agit d'en apprendre d'autres.

Avantage – D'un sang ancien : le sang des anciennes druidesses coule dans les veines du personnage. Les compétences Lunes et Rituels ne sont pas considérées comme Rares pour lui.

Désavantage – Haine du Culte : les Avhoraeens vouent une grande haine au Culte du Soleil Noir (et à son Empire en général) et ont du mal à le cacher. Le personnage subit un malus de -1D sur tous ses jets de Relationnel avec les membres du Culte et il doit dépenser 1D de Sang-Froid pour ne pas attaquer immédiatement s'il est provoqué par un serviteur du Soleil Noir.

Désavantage – Marqué par le Sacrilège : la lignée du personnage a été infectée par l'un des Sept Sacrilèges. Le joueur du personnage choisit entre l'Arrogance, la Cruauté, la Destruction, l'Hubris, la Perversion, la Rapacité ou la Voracité. Lorsque le personnage peut céder au Sacrilège choisi, il doit réussir un jet de Volonté Difficile (7) pour éviter de s'y abandonner totalement. Échouer à résister à l'influence d'un Sacrilège provoque la perte de 2D de Sang-Froid. Le personnage est conscient que cette pulsion n'est pas naturelle et qu'il subit une influence néfaste contre laquelle il tente de lutter (le Sacrilège sélectionné doit donc être en opposition avec la nature du personnage).

Babel

Champ de compétences de prédilection : l'Homme

Compétence de Débutant bonus : Civilisations ou Soins ; la compétence Runes n'est pas Rare pour un personnage originaire de Babel.

Avantage – Grâce du Siirh : le personnage possède une grâce, une beauté et une élégance exceptionnelles. Lorsqu'il fait un jet lié à la compétence Arts (chant, danse) ou Relationnel (charme), il bénéficie d'un bonus de +1D sur ce jet.

Avantage – Issu du peuple : le personnage a un bonus de +1D sur ses jets de Relationnel.

Avantage – Lien essentiel : le personnage est lié à l'Essence de l'Eau ou du Soleil (au choix). La difficulté des jets d'Expérience pour acquérir les Faveurs liées à l'Essence choisie est abaissée de 1.

Désavantage – Haine du Culte : le personnage appartient au Babelites haïssant le Culte du Soleil Noir qui gangrène son pays. Le personnage subit un malus de -1D sur tous ses jets de Relationnel avec les membres du Culte et il doit dépenser 1D de Sang-Froid pour ne pas attaquer immédiatement si son personnage est provoqué par un serviteur du Soleil Noir.

Désavantage – Lié au fleuve sacré : pour les Babelites, l'eau du Siirh est sacrée. Le personnage porte un objet issu du Siirh (un petit galet, une petite outre emplie de son eau, un médaillon fait à partir de l'argile de ses rives, etc.). S'il perd cet objet et qu'il est loin du Siirh, il subit un malus de -1D sur tous ses jets sociaux et mentaux jusqu'à ce qu'il puisse le remplacer.

Empire du Soleil Noir

Champ de compétences de prédilection : l'Homme

Compétence de Débutant bonus : Cité ou Relationnel

Avantage – Entraînement militaire : le personnage a subi un entraînement militaire pour servir dans les légions (ou servir un temps en tant que gladiateur). Il possède une spécialité de son choix dans une compétence de l'Arme. Il doit posséder la compétence liée au niveau Débutant (au lieu de Confirmé) et cette spécialité ne compte pas comme un Handicap sur le jet d'Expérience lorsqu'il s'agit d'en apprendre d'autres.

Avantage – Peuple du Culte : le personnage a un bonus de +1D sur tous ses jets liés à la connaissance du Culte ou de ses serviteurs.

Avantage – Esclave des mines : avant de s'enfuir ou de gagner sa liberté, le personnage a été esclave dans les mines de l'Empire, extrayant le minerai nécessaire à la forge d'armes et d'armures des légions. Il en a conservé une grande endurance et bénéficie d'une relance gratuite sur tous ses jets de Résistance.

Désavantage – Crainte du Culte : un habitant de l'Empire du Soleil Noir subit un malus de -1D sur ses jets sociaux lorsqu'il est confronté à un membre du Culte de statut supérieur (ou n'importe quel membre du Culte si le personnage ne fait pas partie de ses rangs).

Désavantage – Marque du Soleil Noir : le personnage possède une tache de naissance d'un noir profond quelque part sur le corps… et elle grandit, lui infligeant parfois une douleur cuisante assortie d'un malus de -1D sur tous ses jets (chaque fois qu'il obtient au moins deux « 10 » sur le résultat final d'un jet, la douleur se manifeste dès le tour suivant durant 1d5 tours et aucun effet ne peut annuler ou réduire ce malus). Si le personnage est un Élu, la douleur se déclenche également s'il utilise une Faveur liée aux Essences de l'Humanité, du Soleil ou de la Vie (en cas d'activations multiples de la marque au cours de tours successifs, les tours où s'applique le malus ne se cumulent pas, on applique juste la durée la plus longue). Le seul moyen d'apaiser cette marque et de l'empêcher de progresser consiste à consommer quotidiennement une infusion de pétales de Siides, auquel cas les douleurs disparaissent pour la journée. Pour la plupart des membres du Culte, il s'agit d'une malédiction ne touchant que ceux dont la simple existence est une insulte au Soleil Noir. Pour d'autres, c'est une bénédiction de l'Unique.

Désavantage – Touché par la lumière : le personnage descend de la lignée des Castus et ses cheveux (et sa pilosité en général) sont d'un blond très pâle, presque blanc malgré son jeune âge (une particularité qui a pu se déclarer progressivement, ou en l'espace d'une seule nuit). Une telle chose est considérée comme une marque d'hérésie par le Culte. Le personnage peut bien sûr se raser le crâne ou se teindre les cheveux (les sourcils et la barbe également). Si le personnage est un Élu, son dieu doit donner un accès primaire à l'Essence de l'Humain, du Soleil ou de la Vie.

Fakhar

Champ de compétences de prédilection : l'Homme

Compétence de Débutant bonus : Civilisations ou Relationnel

Avantage – Négociant né : le personnage a un bonus de +1D sur tous ses jets liés au commerce ou à la négociation.

Avantage – Optimisme : le personnage reste optimiste, même dans les pires moments. Une fois par jour, il peut regagner 1D de Réserve au choix.

Désavantage – Apparences : les Fakhari ont un goût fort prononcé pour les beaux habits et accordent beaucoup d'importance à leur apparence. Dès qu'ils sont crottés, mal lavés ou qu'ils ne sont tout simplement pas présentables, ils subissent un malus de -1D sur leurs jets sociaux.

Désavantage – Mépris de la violence : les Fakhari goûtent peu la violence, même s'ils sont conscients qu'il est parfois nécessaire d'y recourir pour résister à un agresseur. La difficulté du jet de Réaction dans l'état « offensif » passe à 6 au lieu de 5 pour le personnage, car il est toujours pris d'un léger moment d'hésitation. Si l'adversaire n'est pas directement menaçant, le personnage ne peut jamais être dans l'état offensif, il sera au mieux « actif ».

Horde

Champ de compétences de prédilection : les Terres Sauvages

Compétence de Débutant bonus : Monture ou Voyage

Avantage – Né sur un cheval : le personnage gagne la spécialité Équitation (Monture) ou Campement (Voyage). Il doit posséder la compétence liée au niveau Débutant (au lieu de Confirmé) et cette spécialité ne compte pas comme un Handicap sur le jet d'Expérience lorsqu'il s'agit d'en apprendre d'autres.

Avantage – Terrifiante réputation : le personnage gagne un bonus de +1D sur tous les jets visant à intimider ou effrayer quelqu'un qui n'appartient pas à la Horde.

Désavantage – Aura de la mort : une aura quasi surnaturelle entoure le personnage et met les gens terriblement mal à l'aise. Il subit un malus de -1D sur ses jets de Relationnel avec toute personne extérieure à la Horde lorsqu'il s'agit de séduire, négocier et même mentir (il inspire la méfiance).

Désavantage – Marginal : le personnage n'est pas à l'aise avec le concept de civilisation. Lorsqu'il doit effectuer un jet ayant trait aux compétences Cité ou Civilisations, il subit un malus de -1D sur son jet.

Désavantage – Tribal : les membres de la Horde sont habitués à vivre en groupe depuis leur plus jeune âge. Dès que le personnage se retrouve sans allié à proximité, il subit un malus de -1D sur tous ses jets mentaux et sociaux.

Khashan

Champ de compétences de prédilection : l'Inconnu

Compétence de Débutant bonus : Lunes ou Mythes ; et aucune de ces compétences n'est Rare pour une personne originaire du Khashan.

Avantage – Maître de son destin : une fois par jour, le personnage peut utiliser une relance gratuite sur le jet de son choix.

Avantage – Maître des arts : les Khashani bénéficient d'un bonus de +1D sur tous les jets liés à la poésie et aux arts.

Avantage – Science céleste : le personnage connaît les étoiles ou les mythes liés aux dieux. Il peut choisir l'une des spécialités suivantes : Astrologie (Lunes), Légendes (Mythes) ou Anciens Dieux (Panthéons). Il doit posséder la compétence liée au niveau Débutant (au lieu de Confirmé) et cette spécialité ne compte pas comme un Handicap sur le jet d'Expérience lorsqu'il s'agit d'en apprendre d'autres.

Désavantage – Marqué par le destin : dans la limite d'une fois par jour, le personnage peut voir le destin influencer son existence. L'Oracle peut faire relancer au joueur du personnage un dé de son choix sur n'importe quel jet, aucune relance ne sera possible après. Si le personnage est un Élu et que le dé obtient une réussite sur cette relance, il gagne 1D d'Humanité.

Désavantage – Réservé : les Khashani sont d'un naturel réservé. Le personnage subit un malus de -1D sur tous ses jets de Relationnel avec les non Khashani.

Désavantage – Voilé : le personnage fait partie des Khashani élevés dans le secret de Barzakh, la Cité interdite. Il masque son visage en toutes circonstances. Avoir à se dévoiler devant des inconnus est une grave insulte pour lui. S'il doit le faire, il perd 2D de Sang-Froid. En outre, il parle de préférence à voix basse et parler fort (tout comme se mettre en avant) ne lui est pas naturel, cela l'incommode même grandement. Pour le faire, il doit réussir un jet de Volonté Difficile (7).

Ool

Champ de compétences de prédilection : l'Inconnu

Compétence de Débutant bonus : Mythes ou Rituels ; la compétence Rituels est considérée comme Rare (I) pour une personne originaire du peuple de Ool et la compétence Mythes n'est pas Rare.

Avantage – Inébranlable : un habitant des neuf cités n'est pas facilement intimidé ou effrayé. Il bénéficie d'un bonus de +1D pour résister à l'intimidation ou à la peur.

Avantage – Lien funeste : le personnage est, pour une raison ou pour une autre, lié à l'Essence de la Mort. La difficulté des jets d'Expérience pour acquérir les Faveurs liées à l'Essence de la Mort est réduite de 1.

Avantage – Terrifiante réputation : le personnage gagne un bonus de +1D sur tous les jets visant à intimider ou effrayer quelqu'un qui n'est pas de Ool.

Désavantage – Hématophage : le personnage doit consommer quotidiennement du sang ou de la viande crue et fraîche. En fait, pour absorber quoi que ce soit d'autre, hormis de l'eau, il doit réussir un jet de Résistance ou de Volonté, le plus faible des deux, Difficile (7) ou tout régurgiter immédiatement. Il semble que cette affliction soit assez courante dans les neuf cités de Ool.

Désavantage – Marqué par la mort : le personnage semble mort depuis quelque temps. Sa peau est extrêmement pâle ou grisâtre, ses yeux légèrement voilés (ce qui ne le handicape en rien) et même sa peau paraît froide au toucher. Cette apparence dérange et peut lui infliger un malus de -1D sur ses jets de Relationnel selon les situations (bien qu'il puisse toujours dissimuler son apparence ou user de cosmétiques). Si le personnage est un Élu, son Éclat ne peut pas posséder la sphère d'influence de la miséricorde. En outre, il ne peut pas utiliser de Faveurs ou rituels liés à l'Essence de la Vie (il peut cependant bénéficier normalement de leurs effets).

Désavantage – Nature cruelle : les habitants des neuf cités de Ool sont connus pour leur cruauté et leur détachement. Le personnage souffre d'un malus de -1D sur tous ses jets d'Empathie, excepté avec ses semblables.

Royaumes divisés

Champ de compétences de prédilection : l'Outil

Compétence de Débutant bonus : Armurerie ou Artisanat ; aucune de ces deux compétences n'est Rare pour une personne originaire des Royaumes divisés.

Avantage – D'un sang glorieux : dans les veines du personnage coule le sang des anciens rois. Il bénéficie d'une relance gratuite sur les jets de Volonté visant à résister à la manipulation et à la coercition ou à donner des ordres.

Avantage – Manuel : le peuple des Royaumes divisés est très habile de ses mains. Le personnage dispose d'une relance gratuite sur tout jet impliquant un travail manuel artisanal.

Avantage – Paranoïa positive : le personnage est toujours prêt à réagir et ne dort que d'un œil. Il bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets de Vigilance et il est considéré comme « actif » plutôt que « passif » lors d'un jet de Réaction.

Désavantage – Anxiété : l'instabilité à laquelle sont habitués les peuples des Royaumes divisés a laissé des traces sur eux. Le personnage est un éternel anxieux qui subit un malus de -1D sur ses jets mentaux et sociaux dès lors qu'une situation lui échappe ou que le chaos s'installe.

Désavantage – Corruption physique : la malédiction qui touche les Royaumes divisés s'est instillée dans le personnage sous une forme physique. Soit celui-ci a un cercle de Blessure Légère de moins, soit il souffre d'une affliction (sourd, muet, aveugle), soit l'un de ses membres est affecté (atrophié, par exemple) et lui inflige un malus de -1D sur tous les jets qui y sont liés.

Saeth

Champ de compétences de prédilection : l'Outil

Compétence de Débutant bonus : Artisanat ou Runes ; aucune de ces deux compétences n'est Rare pour une personne originaire de Saeth.

Avantage – Caste inférieure (Adaman) : le personnage est issu du bas peuple de Saeth et a dû développer des trésors d'ingéniosité pour survivre. Il peut choisir une spécialité au choix en Adresse, Artisanat ou Discrétion. Il doit posséder la compétence liée au niveau Débutant (au lieu de Confirmé) et cette spécialité ne compte pas comme un Handicap sur le jet d'Expérience lorsqu'il s'agit d'en apprendre d'autres.

Avantage – Détaché : la mort fait partie intégrante de Saeth et elle n'a plus rien d'effrayant. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1D et d'une relance gratuite pour résister à la peur.

Désavantage – Accro : le personnage est accro à l'une des nombreuses drogues de Saeth. Il doit en consommer de façon hebdomadaire ou subir un malus de -1D sur tous ses jets jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau en prendre. Cette dépendance ne peut être soignée ou surmontée.

Désavantage – Caste élevée (Uttaman) : le personnage appartient à une caste élevée dans la hiérarchie de Saeth. En tant que tel, il supporte mal d'être jugé par des « moins que rien » et les remarques ou insultes à son encontre faites par quelqu'un qu'il juge inférieur (soit à peu près tout le monde) peuvent rapidement l'irriter. Il doit alors réussir un jet de Volonté Difficile (7) pour ne pas perdre son calme ou dépenser 1D de Sang-Froid pour réussir à se contenir.

Désavantage – Insensible : le personnage peut sembler totalement insensible à quelqu'un qui n'est pas de Saeth (ou de Ool). Il subit un malus de -1D sur tous ses jets d'Empathie.

Tégée (Thalos)

Champ de compétences de prédilection : l'Homme

Compétence de Débutant bonus : Arts ou Relationnel

Avantage – Entraînement militaire : comme de nombreux Tégéens, le personnage a subi un entraînement militaire. Il possède une spécialité de son choix dans une compétence de l'Arme. Il doit posséder la compétence liée au niveau Débutant (au lieu de Confirmé) et cette spécialité ne compte pas comme un Handicap sur le jet d'Expérience lorsqu'il s'agit d'en apprendre d'autres.

Avantage – Ingénieux : le personnage a un don pour analyser les choses et prendre du recul. Il bénéficie d'un bonus de +1D pour résoudre des énigmes ou mettre en place des stratégies.

Avantage – Marin : le personnage a un bonus de +1D sur tous les jets liés à la navigation (y compris pour s'orienter).

Avantage – Obstiné : les Tégéens sont pris entre le marteau de l'Empire et l'enclume de la Horde, pourtant, ils ne s'avouent jamais vaincus et résistent aux oppresseurs, ne baissant jamais la tête. Une fois par jour, le personnage peut regagner 1D d'Effort à tout moment.

Désavantage – Ennemi de l'Empire : la réputation du personnage est considérée comme étant de 3 points inférieure pour les gens de la Tégée, de l'Empire et du Culte du Soleil Noir. Il a réalisé un acte qui l'a rendu héroïque pour les Tégéens, mais il est particulièrement haï de l'Empire et du Culte qui ont mis sa tête à prix et le traquent sans relâche.

Désavantage – Parangon d'humanité : le personnage incarne les plus hautes valeurs de l'humanité et de l'humanisme. Il s'élève contre toute forme d'abus et prendra toujours parti pour les opprimés. Pour ne pas mettre son grain de sel (voire s'opposer physiquement), il doit réussir un jet de Volonté Difficile (7) et, en cas d'échec, il peut dépenser 2D de Sang-Froid pour conserver son calme. Dans les Terres Sauvages, ce désavantage est pour le moins dur à vivre.

Désavantage – Rivalité : la rivalité opposant la Tégée à Lux est connue de tous. Le personnage subit un malus de -1D sur tous les jets sociaux impliquant un membre du Culte ou de l'Empire du Soleil Noir.

Tuuhle

Champ de compétences de prédilection : l'Animal

Compétence de Débutant bonus : Pistage ou Territoire ; la compétence Animalisme n'est pas Rare pour une personne originaire de Tuuhle.

Avantage – Né de la Mère : le personnage est un véritable enfant de la Forêt Mère. Il peut prendre la spécialité Animaux (Pistage), Forêt (Territoire), Plantes médicinales (Flore) ou Plantes toxiques (Flore). Il doit posséder la compétence liée au niveau Débutant (au lieu de Confirmé) et cette spécialité ne compte pas comme un Handicap sur le jet d'Expérience lorsqu'il s'agit d'en apprendre d'autres.

Avantage – Résistance aux intoxications : habitué aux environnements et aux faunes hostiles, le personnage diminue de 1 la Virulence de tous les venins et poisons l'affectant. En outre, il bénéficie d'un bonus de +1D pour y résister.

Désavantage – Aversion pour le métal : le bois, le cuir, la pierre, l'os… voilà les seuls matériaux nobles pour le personnage. En conséquence, il souffre d'un malus de -1D à ses actions physiques et manuelles dès qu'il utilise une arme ou un bouclier en métal. Il souffre également d'un malus de -1D à toutes ses actions physiques et manuelles s'il porte une armure en métal. Ces deux malus sont cumulatifs.

Désavantage – Esprit sauvage : le personnage n'est pas habitué aux grandes cités. Lorsqu'il évolue dans un tel environnement, il subit un malus de -1D sur tous ses jets sociaux et mentaux.

Désavantage – Marginal : le personnage n'est pas à l'aise avec la civilisation et comprend mal les relations qui unissent les gens en dehors d'un modèle tribal. Lorsqu'il doit effectuer un jet ayant trait aux compétences Cité ou Civilisations, il subit un malus de -1D sur son jet.

Désavantage – Proie facile : le personnage n'est pas à l'aise dans une zone trop exposée (steppes, plaines, déserts, etc.) dans laquelle il ne peut pas utiliser l'environnement pour se défendre et se dissimuler. Lorsqu'il est dans un tel endroit, une forme de paranoïa l'affecte et il subit un malus de -1D sur ses jets de Perception et de Vigilance (y compris pour calculer sa Réaction).

Vaelor

Champ de compétences de prédilection : l'Arme

Compétence de Débutant bonus : Bouclier ou Mêlée ; la compétence Bouclier n'est pas Rare pour une personne originaire de Vaelor.

Spécial : la majorité des habitants de Vaelor sont frappés de stérilité. Rares sont ceux et celles capables de concevoir ne serait-ce qu'un seul enfant qui n'expirera pas à la naissance.

Avantage – Armure des ancêtres : le Vaelkyr possède une armure ornée des os de quelques-uns de ses plus fiers et puissants ancêtres. Tant qu'il porte cette armure, il bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets de Volonté pour résister à la peur ou tout effet équivalent.

Avantage – Emprunt du néant : le personnage est tellement affecté par le grand néant qui a ravagé ses terres et les Essences locales qu'il en a tiré un avantage : lorsqu'il est ciblé par un effet ou une attaque nourris par les Essences (Faveur, rituel, attaque d'une créature transformée par l'action d'une Essence), le personnage peut faire un jet de Volonté Très difficile (9). En cas de réussite, il ne subit aucun dommage ou effet, mais ne peut plus retenter de jet de Volonté pour éviter à nouveau des dommages ou effets d'Essence avant d'avoir bénéficié d'un repos complet.

Avantage – Résistance à l'alcool : le personnage dispose d'un bonus de +1D sur ses jets de Résistance visant à contrer les effets de l'alcool (et, à la discrétion de l'Oracle, pour résister aux effets de drogues et poisons ingurgités).

Désavantage – Impulsivité : le personnage, comme tous ceux de son peuple, est violent. Il doit réussir un jet de Volonté Très difficile (9) pour ne pas attaquer immédiatement quelqu'un qui le provoque ou l'insulte. En cas d'échec, il peut dépenser 1D de Sang-Froid pour éviter de se jeter sur celui qui l'a provoqué, mais si ce dernier continue, le

personnage doit continuer à dépenser du Sang-Froid, à la discrétion de l'Oracle.

Désavantage – Indiscipliné : le Vaelkyr a du mal à agir de concert et cela devient particulièrement évident lorsqu'il s'agit d'utiliser une capacité de Groupe. Lorsqu'il le fait, il doit dépenser 1D d'Effort ou de Sang-Froid supplémentaire.

Désavantage – Sans cœur : le personnage subit un malus de -1D sur ses jets d'Empathie avec ceux qui ne sont pas de Vaelor.

Valdheim

Champ de compétences de prédilection : les Terres Sauvages

Compétence de Débutant bonus : Athlétisme ou Vigilance

Avantage – Athlétique : les habitants de Valdheim sont très endurants et athlétiques. Ils considèrent que leurs caractéristiques de Puissance et de Résistance sont augmentées de 1 pour calculer leurs déplacements (nage incluse), leurs sauts et le poids qu'ils peuvent soulever.

Avantage – Résistance à l'alcool : le personnage dispose d'un bonus de +1D sur ses jets de Résistance visant à contrer les effets de l'alcool (et, à la discrétion de l'Oracle, pour résister aux effets de drogues et poisons ingurgités).

Désavantage – Affranchi : le personnage a choisi de vivre en marge de son peuple en devenant un Affranchi. Face à un autre Valdh (ou quelqu'un connaissant bien leur culture), il subit un malus de -1D en Volonté et en Empathie.

Désavantage – Puissance du riche : le Valdh, du fait de son éducation, considère les gens portant de nombreux bijoux comme puissants et respectables. Face à de telles personnes, le personnage subit un malus de -1D en Volonté.

Désavantage – Sens de l'honneur : bafouer l'honneur d'une personne originaire de Valdheim, ou l'insulter, n'est jamais une bonne idée. En cas d'affront, le personnage doit défier dans un duel à mort (ou à l'inconscience) son adversaire. Si celui-ci refuse, le personnage de Valdheim est humilié et subit un malus de -1D sur ses jets sociaux et mentaux jusqu'à ce qu'il obtienne réparation, généralement en arrachant le cœur de l'insolent. Il peut néanmoins dépenser 3D de Sang-Froid pour oublier cette injure, mais le malus subsistera durant 1d5 jours (jetez un dé et divisez le résultat par deux, arrondi au supérieur).

Étape 2

Les caractéristiques

Chaque personnage dispose de 1D dans chacune de ses huit caractéristiques, il peut ensuite répartir 8D supplémentaires comme il le désire tant qu'aucune caractéristique n'excède 3D.

Exemple : Will choisit de répartir ses 8D de caractéristiques ainsi : 2D en Puissance, 2D en Résistance, puis 1D en Précision, Réflexes, Perception et Volonté. Ses scores de caractéristiques finaux sont : Puissance 3D, Résistance 3D, Précision 2D, Réflexes 2D, Connaissance 1D, Perception 2D, Volonté 2D et Empathie 1D.

Étape 3

Les Réserves de dés

Selon l'âge de votre personnage (jeune, adulte, ancien), ses Réserves de dés seront affectées différemment. Consultez le tableau suivant et reportez ces valeurs sur la feuille du personnage :

Réserve	Base	Jeune	Adulte	Ancien
Effort	Physique + Manuel	-1D	0	-2D
Sang-froid	Mental + Social	-1D	0	0

Exemple : les Réserves de base d'Anda sont de 6D en Sang-Froid et de 10D en Effort. Comme c'est un adulte, il ne subit aucun modificateur négatif sur ses Réserves.

Note : les Réserves augmentent en même temps que les caractéristiques auxquelles elles sont liées. Mais vous pouvez également les augmenter indépendamment avec des dés d'Expérience (cf. page 314).

Étape 4

Les Blessures

Il faut à présent définir les seuils et cercles de Blessures du personnage. Reportez les seuils sur la feuille du personnage et noircissez (momentanément) les cercles de Blessures excédentaires.

Blessures	Seuil	Cercles		
		Jeune	Adulte	Ancien
Légère	Résistance	OOOO	OOOO	OOO
Grave	Résistance +3	OOO	OOO	OO
Mortelle	Résistance +7	O	OO	O

Exemple : Anda est un adulte qui possède une Résistance de 3D, ses seuils et cercles de Blessures sont donc les suivants : Légères (3) OOOO, Graves (6) OOO, Mortelles (10) OO.

Étape 5

Les compétences

Voici le nombre de compétences de chaque niveau de maîtrise que possède le personnage en fonction de son âge :

	Compétences			
	Débutant	Confirmé	Expert	Libres
Jeune	3	2	1	1
Adulte	3	2	1	3
Ancien	3	3	1	4

Chaque niveau de compétence libre permet d'acheter une compétence au niveau Débutant ou d'augmenter le niveau de maîtrise d'une compétence d'un cran. Il est impossible de posséder une compétence au niveau Maître ou supérieur à la création. Ces niveaux de compétence libres ne peuvent être utilisés qu'à la création et ne peuvent être conservés.

Le personnage a également droit à deux spécialités à choisir parmi ses compétences au niveau Confirmé ou supérieur. S'il est « jeune », il n'a droit qu'à une seule spécialité.

Exemple : en tant qu'adulte, Anda dispose de trois compétences de niveau Débutant, deux compétences de niveau Confirmé et une compétence de niveau Expert, ainsi que de trois niveaux de compétences libres. Will choisit les compétences suivantes : Soins, Tir et Voyage (Débutant), Athlétisme et Bouclier (Confirmé) et Mêlée (Expert). Avec ses trois niveaux de maîtrise libres, il prend Vigilance deux fois pour l'obtenir au niveau Confirmé, puis ajoute un niveau à la compétence Soins pour la monter également au niveau Confirmé. Will choisit les spécialités Épée (Mêlée) et Soins d'urgence (Soins).

Lagues connues (Runes)

Niveau de Runes	Langues supplémentaires
Débutant	Une
Confirmé	Deux
Expert	Trois
Maître	Quatre
Grand maître	Six
Légende	Huit

Étape 6
La Réputation

La Réputation du personnage débutant commence à 9 s'il est jeune, à 8 s'il est adulte et à 7 s'il est ancien.

Étape 7
L'Instinct

Le joueur choisit l'un des dix Instincts pour son personnage ainsi que l'une des deux capacités associées de son choix. Cf. page 324.

Étape 8
L'équipement

Le personnage a droit à cinq pièces d'équipement de son choix dont la Rareté n'excède pas 6 (cf. page 355). Il bénéficie en outre du strict minimum nécessaire aux voyages : sac à dos, petite tente, etc.

Il commence également avec 1d10+10 sabiirhi (pièces d'argent).

Étape 9
L'expérience

Le joueur dispose de 10 dés d'Expérience pour son personnage (cf. page 314) qu'il peut utiliser immédiatement (tout ou en partie) ou conserver pour plus tard.

Étape 10
L'Élu, son Éclat et son dieu

Si le personnage est un Élu (ou lorsqu'il va le devenir), il est au niveau de la « Rencontre » qui définit ses Jauges d'Équilibre Humanité/Divinité (cf. page 348). L'Élu commence avec 2D dans chaque Jauge lors de sa création.

Le joueur applique les augmentations de caractéristiques et autres effets (cf. page 368) et choisit la sphère d'influence de l'Éclat de son Élu (cf. page 372). Il gagne automatiquement la capacité universelle Synergie (les autres capacités universelles devront être acquises normalement grâce aux dés d'Expérience) et sélectionne une capacité d'Éclat (Rencontre) supplémentaire en fonction de la sphère de son Éclat.

Ensuite, le joueur doit créer son dieu et définir ses Essences primaires et secondaires (cf. page 337).

Le personnage a droit à deux Faveurs mineures parmi les Essences auxquelles sa divinité est liée. À la création, l'Élu ne peut prendre aucune Faveur mineure nécessitant d'avoir atteint l'Entente ou l'Accord, cf. page 384.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

ÉTAPES DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Étape 0
Le joueur définit le concept, l'âge, le genre et la principale activité de son personnage.

Étape 1
Le joueur définit le signe astrologique et le peuple de son personnage. Il choisit un avantage et un désavantage liés à ce peuple (optionnel).

Étape 2
Le joueur répartit ses dés de caractéristiques. Chaque caractéristique possède un niveau de base de 1D. Le joueur y répartit ensuite 8D, avec un niveau maximum de 3D dans une même caractéristique (cf. page 361 pour en savoir plus sur les caractéristiques).

Étape 3
Le joueur ajuste les Réserves du personnage, modifiées en fonction de son âge (cf. page 270 pour en savoir plus sur Réserves).

Réserve	Base	Jeune	Adulte	Ancien
Effort	Physique + Manuel	-1D	0	-2D
Sang-froid	Mental + Social	-1D	0	0

Étape 4
Le joueur définit les seuils et cercles de Blessures, selon la Résistance du personnage et son âge (cf. page 284 pour en savoir plus sur les seuils et cercles de Blessures).

Blessures	Seuil	*Cercles*		
		Jeune	Adulte	Ancien
Légère	Résistance	OOOO	OOOO	OOO
Grave	Résistance +3	OOO	OOO	OO
Mortelle	Résistance +7	O	OO	O

Étape 5
Le joueur répartir ses niveaux de maîtrise de compétences, modifiés par son âge (cf. page 262 pour en savoir plus sur les compétences).

	Compétences			
	Débutant	Confirmé	Expert	Libres
Jeune	3	2	1	1
Adulte	3	2	1	3
Ancien	3	3	1	4

Étape 6
Le joueur note le niveau de Réputation de son personnage (cf. page 290 pour en savoir plus sur la Réputation).

Étape 7
Le joueur choisit l'un des dix Instincts pour son personnage ainsi que l'une des deux capacités associées de son choix. Cf. page 324.

Étape 8
Le joueur choisit cinq pièces d'équipement (de Rareté 6 maximum) et dispose en outre de 1d10+10 sabiirhi (pièces d'argent). Cf. page 355.

Étape 9
Le joueur dispose de 10 dés d'Expérience (cf. page 314) pour son personnage qu'il peut utiliser immédiatement (tout ou en partie) ou conserver pour plus tard.

Étape 10
- Si le personnage est un Élu, il définit ses Jauges d'Équilibre Humanité/Divinité (cf. page 348). L'Élu commence avec 2D dans chaque Jauge lors de sa création.
- Le joueur applique les augmentations de caractéristiques et autres effets, et choisit la sphère d'influence de l'Éclat de son Élu (cf. page 372). Il gagne automatiquement la capacité universelle Synergie et sélectionne une capacité d'Éclat (Rencontre) supplémentaire en fonction de la sphère de son Éclat.
- Le joueur doit créer son dieu et définir ses Essences primaires et secondaires (cf. page 337).
- Le personnage a droit à deux Faveurs mineures parmi les Essences auxquelles sa divinité est liée (cf. page 384).

PROGRESSION DES PERSONNAGES ET DU GROUPE

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

L'EXPÉRIENCE

L'expérience traduit la progression des personnages et de leur Groupe au fil des aventures. Dans *GODS*, elle est gérée sous forme de *dés d'Expérience*.

Les joueurs ne gagnent pas de points, mais des dés d'Expérience, dont ils pourront se servir pour effectuer des jets en vue d'améliorer le niveau d'une compétence, en apprendre de nouvelles, développer des spécialités, augmenter la valeur de leurs Réserves, améliorer une caractéristique et apprendre des techniques, capacités d'Éclat et Faveurs.

Exemple : pour passer du niveau Débutant à Confirmé dans une compétence, il faut réussir un jet contre une difficulté de 7. Pour atteindre le niveau Expert, la difficulté sera de 9.

Les dés d'Expérience constituent une réserve dans laquelle les joueurs peuvent piocher pour effectuer des jets d'apprentissage. Ils choisissent librement le nombre de dés qu'ils veulent utiliser.

Chaque joueur gère comme il l'entend les dés individuels de son personnage, tandis que ceux du Groupe sont soumis à un vote, comme pour l'utilisation des dés de Réserve.

Exemple : contre une Difficulté de 7, une dépense de 3D devrait donner de bonnes chances d'obtenir au moins une réussite, mais rien n'empêche les joueurs d'assurer le coup en lançant 4D ou de tenter leur chance avec seulement 1D.

Les jets d'apprentissage s'effectuent uniquement avec les dés d'Expérience. Ils doivent être dépensés et lancés en une fois et ne peuvent bénéficier d'aucun bonus, relance ou dés de Réserve ou de Jauge d'aucune sorte (ni même du moindre effet, à l'exception de la Faveur du Destin si vous utilisez cette règle optionnelle, cf. page 268).

Exemple : si un joueur lance 3D et n'obtient aucune réussite à 7, il ne pourra pas lancer de nouveaux dés d'Expérience sur ce jet et devra attendre la prochaine phase d'expérience pour recommencer.

Il n'y a pas de limite au nombre de dés d'Expérience que le Groupe et les joueurs peuvent accumuler ni au nombre de dés qu'ils peuvent choisir de dépenser pour un jet. En revanche, que le jet soit réussi ou raté, les dés utilisés sont évidemment perdus.

Exemple : si un joueur dépense ses 4D pour un jet d'apprentissage et échoue, il devra attendre d'en gagner de nouveaux, ou demander à puiser dans les dés de Groupe, pour tenter d'améliorer les aspects techniques de son personnage.

Phase d'Expérience

Quand l'Oracle estime que l'aventure permet aux personnages de disposer de quelques jours de répit parce qu'un objectif a été rempli, parce que le scénario ou un événement marquant du scénario arrive à son terme, ou tout simplement entre deux étapes de voyage, elle peut déclencher une phase d'Expérience au cours de laquelle les joueurs et le Groupe vont pouvoir gagner et dépenser des dés d'Expérience.

- Une seule phase d'Expérience peut être déclenchée au cours d'un même scénario.
- Les dés d'Expérience ne peuvent être gagnés et dépensés que lors des phases d'Expérience.

Les joueurs peuvent gagner deux sortes de récompenses chiffrées en dés d'Expérience : les dés collectifs et les dés individuels.

Dés collectifs

Généralement fixés par les scénarios, les dés collectifs sont gagnés à la fois par le Groupe et par chacun des joueurs qui en gagnent tous le même nombre.

Exemple : l'Oracle attribue 3D d'Expérience de Groupe. Ceux-ci viennent s'ajouter aux dés d'Expérience communs du Groupe et chaque joueur gagne également 3D d'Expérience.

Plus l'aventure est longue, expose les personnages à des dangers mortels ou leur permet de faire des rencontres ou des découvertes, plus les gains en dés d'Expérience seront importants.

Les gains de dés sont définis par trois critères, commençant tous par un « D » : le *Danger*, les *Découvertes* et la *Durée*.

- Le *Danger* traduit les risques auxquels les personnages ont été confrontés au cours du scénario. Il peut s'agir d'ennemis, de créatures, de poisons, de maladies ou d'accidents.

- Les *Découvertes* mesurent ce que les personnages ont pu trouver, apprendre, comprendre ; tout ce qui peut leur permettre de sortir du scénario avec plus de connaissances que lorsqu'ils y sont entrés.
- Enfin, la *Durée* reflète simplement le temps d'aventure et de vie des personnages.

Qu'elles soient déterminées par les scénarios ou estimées par l'Oracle, ces récompenses peuvent être *Anecdotiques*, *Mineures*, *Majeures* ou *Exceptionnelles*, et être chiffrées de 0D à 3D.

Exemple : prenons un scénario qui ne représente que deux jours d'aventure et ne propose que très peu de rencontres et de révélations, mais expose le Groupe à une réelle menace. Sa Durée et ses Découvertes sont donc seulement Mineures, soit 2D d'Expérience collectifs, mais son Danger Majeur y ajoute 2D de plus, soit 4D au total.

Dés individuels

Les dés individuels soulignent les actions et le comportement des personnages au cours du scénario. Chaque joueur en gagne un nombre différent.

En plus des dés liés au scénario lui-même, chacun des personnages peut être récompensé par des dés d'Expérience individuels pour son *Implication*, son *Influence* et son *Interprétation*, trois critères commençant par un « I » et chiffrés également de 0D à 3D.

L'*Implication* mesure la participation d'un personnage à l'aventure et aux actions collectives.

- A-t-il été plutôt solidaire ou solitaire ? A-t-il orienté ou simplement suivi les décisions du Groupe ? A-t-il participé aux actions collectives ou agi plutôt seul ? A-t-il respecté ou enfreint les règles du Groupe et les interdits de l'instinct de Groupe ?

L'*Influence* récompense les actions décisives, les coups d'éclat, les moments héroïques ou les prises de parole mémorables d'un personnage ou d'un joueur.

- A-t-il sauvé la vie d'un autre membre du Groupe, négocié une trêve au péril de sa vie, réussi un exploit ou marqué le scénario par un acte ou des mots ?

Enfin, l'*Interprétation* reflète le comportement du personnage au regard de son âge, de son profil et de son Instinct.

- A-t-il agi en accord avec son caractère, son histoire et ses motivations ? A-t-il obéi aux principes de son Instinct ou, au contraire, brisé des interdits ?

Pour chacun de ces critères, l'Oracle peut attribuer une récompense Mineure, Majeure ou Exceptionnelle de 1D à 3D, ou aucune récompense particulière.

Récompenses	Dés
Anecdotique	0D
Mineure	1D
Majeure	2D
Exceptionnelle	3D

Exemple : le chasseur solitaire du Groupe a souvent agi seul et peu participé aux actions collectives, mais l'une de ses actions individuelles a clairement évité le pire au Groupe. L'Oracle décide donc de lui accorder 2D pour son Influence et 1D pour son Interprétation, et de ne rien accorder de spécial pour son Implication, soit 3D au total.

Objectifs

Quand le Groupe atteint l'un de ses Objectifs, il regagne immédiatement des dés de Réserves et gagne des dés d'Expérience, qu'il ne pourra dépenser que lors de la prochaine phase d'Expérience.

Les nouveaux Objectifs seront également fixés lors de la prochaine phase d'Expérience.

- S'il s'agit d'un Objectif mineur, le Groupe gagne 3D d'Expérience.
- S'il s'agit d'un Objectif majeur, le Groupe gagne 5D d'Expérience.

Transfert de dés

Les joueurs peuvent demander à puiser dans les dés d'Expérience de Groupe pour augmenter leurs chances sur un jet d'apprentissage individuel ou, à l'inverse, utiliser des dés individuels pour les transformer en bonus sur un jet d'apprentissage de Groupe.

- Chaque joueur peut dépenser 1D individuel pour donner 1D de bonus à un jet de Groupe.
- Chaque joueur peut demander à puiser jusqu'à 2D de Groupe pour bénéficier d'un bonus sur un jet individuel.
- Les transferts de dés d'Expérience entre joueurs ne sont pas autorisés.

Exemples : si un joueur souhaite puiser dans l'Expérience du Groupe pour augmenter ses chances d'atteindre le Niveau Expert en Soins ou en Mécanismes, et que les autres membres du Groupe sont d'accord, il pourra piocher jusqu'à 2D dans les dés de Groupe. Si les quatre joueurs décident de dépenser chacun 1D individuel pour tenter d'augmenter la Réserve de Groupe, ces 4D s'ajouteront aux dés du Groupe.

L'APPRENTISSAGE

Lors des phases d'Expérience, les joueurs peuvent dépenser tout ou partie de leurs dés d'Expérience pour effectuer des jets d'apprentissage en vue de développer leur personnage.

Caractéristiques

Pour améliorer la valeur d'une caractéristique de 1D, la difficulté du jet est toujours de 9 (excepté pour les Élus les plus accomplis, cf. page 368), assortie d'un Handicap égal à la valeur actuelle de cette caractéristique, avec un Handicap maximum de (III).

Petit rappel : la valeur maximale des caractéristiques des personnages est de 3D (et de 4D à 5D pour les Élus). Si le Mode de jeu le permet, ou si l'Oracle l'autorise, en raison d'une « mutation » (due aux Essences, par exemple), d'un entraînement intensif ou d'un profil particulier, un personnage peut exceptionnellement augmenter une – et une seule – de ses caractéristiques à 4D.

Exemple : pour augmenter sa Vigueur de 2D à 3D, il faudra obtenir trois réussites contre une difficulté de 9.

Tenter de monter le niveau d'une caractéristique à 4D demande de dépenser 1D d'Expérience comme coût préliminaire à la dépense de dés d'Expérience, tenter de la monter à 5D demande de sacrifier 2D d'Expérience en guise de coût préliminaire.

Compétences

Pour apprendre ou améliorer le niveau d'une compétence, la difficulté du jet est fixée par le niveau de compétence souhaité, assortie d'un Handicap fixé par la Rareté de cette compétence. La difficulté peut être réduite pour les Élus (cf. page 368).

Rappel : les compétences Animalisme, Armurerie, Artisanat, Bouclier, Lunes, Mythes, Panthéons et Runes ont un niveau de Rareté de (I), les compétences Éclats, Mécanismes et Rituels ont un niveau de Rareté de (II), cf. page 263.

- Si la compétence entre dans le domaine de prédilection du personnage, la difficulté du jet d'apprentissage est réduite.
- Si le personnage ne possède pas la compétence, il doit commencer par l'apprendre au niveau Débutant.

Niveau	Difficulté	Prédilection
Débutant	5	3
Confirmé	7	5
Expert	9	7
Maître	10	9
Grand maître*	10	9
Légende*	10	9

* Bien que la difficulté soit la même pour tenter d'atteindre les niveaux Grand maître et Légende dans une compétence, tenter le jet d'Expérience s'accompagne d'un « coût » supplémentaire : le joueur doit dépenser 1D d'Expérience pour tenter d'obtenir le niveau Grand maître et 2D d'Expérience pour tenter d'atteindre le niveau Légende. Ces dés d'Expérience dépensés ne comptent pas sur le jet, il s'agit d'un prix à payer.

Exemple : pour apprendre la compétence Mécanismes Rare (II) au niveau Débutant, il faudra obtenir au moins trois réussites contre une difficulté de 5. Pour l'améliorer du niveau Confirmé au niveau Expert, il faudra au moins trois réussites contre une difficulté de 9 – ou de 7 si l'Outil est le domaine de prédilection du personnage.

Spécialités

Pour apprendre une spécialité, la difficulté du jet est fixée par le niveau de la compétence associée, assortie d'un Handicap égal au nombre de spécialités que le personnage possède déjà, avec un maximum de Handicap (III).

Le nombre maximum de spécialités n'est pas limité, mais il faut posséder au moins le niveau Confirmé dans une compétence associée pour pouvoir développer une spécialité.

Niveau	Difficulté	Prédilection
Confirmé	9	7
Expert	7	5
Maître	5	3
Grand maître	5	3
Légende	5	3

Exemple : pour développer une spécialité Pièges par sa compétence Mécanismes, le joueur devra réussir un jet de difficulté 7, Handicap (III), s'il est Expert et possède déjà trois autres spécialités, soit quatre réussites contre une difficulté de 7.

Réserves

Pour améliorer la valeur d'une Réserve de 1D, la difficulté du jet est égale à la valeur actuelle de la Réserve (avec une difficulté maximale de 9), assortie d'un Handicap (I) pour un personnage jeune, (II) pour un adulte et (III) pour un ancien.

Exemple : pour augmenter de 7D à 8D la Réserve d'Effort d'un personnage jeune, il faudra obtenir deux réussites contre une difficulté de 7. Pour un ancien, il en faudra quatre.

Techniques

Pour apprendre une nouvelle technique, la difficulté du jet est fixée à 7 et assortie d'un Handicap égal au nombre de techniques déjà apprises, avec un maximum de Handicap (III).

Capacités d'Instinct

Pour apprendre une nouvelle capacité d'Instinct, la difficulté du jet est fixée à 7, assortie d'un Handicap égal au nombre de capacités d'Instinct que le personnage possède déjà.

Exemple : pour développer une seconde capacité d'Instinct, le joueur devra réussir un jet de difficulté 7, Handicap (I), soit deux réussites contre une difficulté de 7.

Capacités d'Éclat

Pour acquérir une nouvelle capacité d'Éclat, la difficulté du jet et le Handicap associé dépendent du niveau de la capacité.

Capacité	Difficulté	Handicap
Rencontre	5	(I)
Entente	6	(II)
Accord	7	(III)

Exemple : pour bénéficier d'une nouvelle capacité d'Éclat du niveau Entente, le joueur devra réussir un jet de difficulté 6, Handicap (II), soit trois réussites contre une difficulté de 6.

Faveurs

Pour acquérir une nouvelle Faveur, la difficulté du jet et le Handicap associé dépendent du niveau de la Faveur.

Faveur	Difficulté	Handicap
Mineure	7	(II)
Majeure	8	(III)

Exemple : pour bénéficier d'une nouvelle Faveur majeure, le joueur devra réussir un jet de difficulté 8, Handicap (III), soit quatre réussites contre une difficulté de 8.

Rituels

Pour acquérir les bases permettant de maîtriser un nouveau rituel (qui doit être découvert auparavant), la difficulté du jet et le Handicap applicable dépendent du niveau du rituel :

Capacité	Difficulté	Handicap
Mineur	5	(I)
Majeur	7	(II)
Légendaire*	9	(III)

* Ceci à titre purement indicatif.

Limitations

On ne peut apprendre ou améliorer qu'une seule compétence, spécialité, Réserve ou caractéristique par phase d'expérience, et seulement d'un niveau de 1D.

Exemple : si un joueur apprend une nouvelle compétence, il ne pourra pas en apprendre une seconde, mais pourra tenter d'en améliorer une autre, d'apprendre une spécialité ou encore d'augmenter une de ses Réserves.

Bonus

Si l'Oracle estime que l'apprentissage est facilité, grâce aux conseils d'un expert ou à des ressources utiles (ouvrages spécialisés, etc.), elle peut accorder un bonus de +1D sur le jet d'apprentissage (et il faudra bien sûr dépenser au moins 1D d'Expérience).

Ce bonus est unique, non cumulable et valable sur un seul jet d'apprentissage par phase et par joueur.

Exemple : l'expertise d'un soigneur peut justifier un bonus de +1D pour apprendre ou améliorer la compétence Soins ou des spécialités telles que Maladies ou Soins d'urgence.

Pour accorder ce bonus, un expert doit posséder la même spécialité ou la même compétence au moins au niveau Confirmé et avoir dans la compétence un niveau strictement supérieur à celui que le personnage souhaite atteindre.

Réussites automatiques (optionnel)

Si vous trouvez que ces règles d'expérience reposent pour beaucoup sur la « chance », vous pouvez considérer que dépenser un certain nombre de dés d'Expérience permet d'obtenir une réussite automatique selon la difficulté, comme suit :

Difficulté	Nombre de dés d'Expérience
3	1
4-5	2
6	3
7	4
8	5
9	6
10	8

Exemple : pour bénéficier d'une nouvelle Faveur majeure – difficulté 8, Handicap (III) –, le joueur devra dépenser 20 dés d'Expérience.

Lors de chaque phase d'Expérience, le joueur devra décider s'il utilise cette règle ou s'il veut prendre le risque de lancer les dés pour économiser quelques dés d'Expérience en comptant sur la chance.

Order #1880644)

LE GROUPE

Les dés d'Expérience de Groupe peuvent être utilisés pour améliorer le niveau du Groupe, et donc augmenter sa Réserve et développer de nouvelles capacités collectives. Comme pour les dés de Réserve, l'utilisation des dés de Groupe doit faire l'objet d'un vote à la majorité.

Pour améliorer de 1 le niveau du Groupe, la Difficulté du jet est égale à [nombre de membres du Groupe +3] (avec une difficulté maximale de 9), assortie d'un Handicap égal au niveau que le Groupe veut atteindre.

Exemple : si le Groupe compte quatre membres, il faudra au moins deux réussites contre une difficulté de 7 pour passer niveau I.

Le Groupe ne peut tenter d'augmenter son niveau qu'après avoir atteint un Objectif majeur particulièrement important. Il ne peut être augmenté que de 1 niveau chaque fois.

Pour développer la capacité de Groupe accessible au nouveau niveau, la difficulté du jet est de 7, assortie d'un Handicap égal au niveau du Groupe concerné.

Exemple : pour débloquer la capacité de Groupe de niveau II, le Groupe devra au moins être niveau II et réussir un jet de difficulté 7, avec un Handicap (II), soit trois réussites contre une difficulté de 7.

Changer d'Instinct de Groupe

Contrairement à l'Instinct personnel qui fait partie intégrante d'un personnage, l'Instinct de Groupe définit une certaine dynamique, un mode de fonctionnement, et il peut éventuellement être modifié si la majorité des membres du Groupe le souhaite.

Dans ce cas, le niveau du Groupe retombe à 0 (même s'il revenait à son ancien Instinct par après) et tous les dés d'Expérience de Groupe sont perdus. En outre, la capacité d'Instinct de Groupe n'est pas automatiquement gagnée, il faudra dépenser des dés d'Expérience de Groupe. La difficulté pour obtenir cette capacité d'Instinct de Groupe est de 8, assortie d'un Handicap (I). Tant que cette capacité n'a pas été apprise par le Groupe, il est impossible d'utiliser les capacités de Groupe générales et d'augmenter le niveau de celui-ci. Cela représente le fait que le Groupe n'est pas encore habitué à sa nouvelle dynamique.

LES NIVEAUX DE JEU

La création de personnage prend en compte un niveau de jeu « Héroïque ». Si vous voulez commencer directement avec des personnages Épiques ou Légendaires, voici les modifications à apporter :

Épique : les caractéristiques peuvent atteindre 4D au lieu de 3D et les compétences peuvent s'élever au niveau Grand maître. Les joueurs ont 50 dés d'Expérience à dépenser immédiatement pour leur personnage et ils ont déjà atteint le niveau de l'Entente avec leur divinité.

Légendaire : les caractéristiques peuvent atteindre 5D au lieu de 3D et les compétences peuvent s'élever au niveau Légendaire. Les joueurs ont 100 dés d'Expérience à dépenser immédiatement pour leur personnage et ils ont déjà atteint le niveau de l'Accord avec leur divinité.

NIVEAUX DE GROUPE, RÉSERVE ET CAPACITÉS

Lorsque le Groupe atteint un nouveau niveau, il bénéficie d'une amélioration de sa Réserve et de sa réputation et peut tenter d'apprendre la capacité de Groupe liée.

Groupe	Réserve	Réputation	Capacité de Groupe
Niveau I	Le maximum de la Réserve de Groupe passe à 12D.	La Réputation du Groupe passe à 7. Il commence à bénéficier d'une certaine notoriété.	**Cohésion :** une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D d'Effort et de Sang-Froid pour redonner 1D à la Réserve de Groupe.
Niveau II	Le maximum de la Réserve de Groupe passe à 14D.	La Réputation du Groupe passe à 5. Il est connu en bien ou en mal de nombreuses personnes.	**Soutien dans l'adversité :** si au moins deux membres du Groupe sont ensemble, leurs Réserves maximales ne sont pas affectées par une mauvaise nuit (cf. page 271) ou des Blessures Graves (cf. page 284).
Niveau III	Le maximum de la Réserve de Groupe passe à 16D.	La Réputation du Groupe passe à 3. Sa notoriété n'est plus à faire…	**Jamais seul :** si deux membres du Groupe sont ensemble et qu'un combat se déclenche, chacun peut dépenser 1D d'Effort et de Sang-Froid pour augmenter son score de Réaction de 1 pour la durée de l'affrontement (il n'est pas possible d'augmenter la Réaction de plus de 1 avec cette capacité).

L'ARCHITECTE
L'ÉPÉE
LE FLÉAU
LE GARDIEN
L'HOMME
LA MAIN
LE MASQUE
LE NÉANT
L'OS
LE VOYAGEUR

LES INSTINCTS

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LES INSTINCTS

Chaque personnage de *GODS* possède un Instinct qui définit en partie son caractère, son mode de pensée, son comportement, sa psychologie. Les Instincts fixent des Lois imposant des principes et des interdits, et accordent une capacité (à choisir parmi deux propositions). Les Lois sanctionnent le personnage quand il les enfreint, mais le récompensent quand il y obéit.

Il existe dix Instincts.

Principes et interdits

Chaque fois qu'un personnage effectue une action relevant des principes ou des interdits de son Instinct, il se sent galvanisé, porté par une impression d'accomplissement ou, au contraire, perturbé, désorienté ou troublé. Dans les deux cas, ces impressions se traduisent par *un gain ou une perte de dés de Réserve*.

Lorsqu'un personnage obéit aux principes de son Instinct, il regagne 2D dans chaque Réserve (à concurrence de son maximum).

Lorsqu'un personnage brise un des interdits de son Instinct, il perd 2D dans chaque Réserve.

Si l'acte est particulièrement grave ou significatif, la perte ou le gain passe alors à 4D dans chaque Réserve.

Exemple : si un personnage de l'Épée remporte un combat singulier, il regagnera 2D dans chacune de ses Réserves. S'il triomphe du chef d'un clan adverse au terme d'un duel épique, il regagnera alors 4D dans chaque Réserve. En revanche, s'il fuit, abandonne ou se rend, il perdra entre 2D et 4D dans ses deux Réserves selon l'importance de ce combat et de ses conséquences.

Lorsqu'un personnage brise l'interdit de son Instinct, il ne peut plus utiliser la capacité liée tant qu'il n'a pas regagné au moins 2D dans chaque Réserve (par le biais d'un principe ou simplement après un repos). Si l'acte est particulièrement grave, le personnage perd l'usage de sa capacité d'Instinct jusqu'à ce qu'il accomplisse un acte significatif (4D) conforme aux principes de son Instinct.

Intention et portée

Les actions anodines, involontaires ou sans réelles conséquences ne sont pas de nature à briser un interdit ou à obéir aux préceptes. Pour avoir un impact et être prise en compte, une action doit répondre à deux critères essentiels :

1. L'action doit être intentionnelle.

Exemple : tuer ou blesser accidentellement un adversaire ne relève pas des principes de l'Épée qui impliquent une démarche volontaire. De la même façon, un personnage blessé ou inconscient ne brisera pas l'interdit de l'Épée s'il est traîné loin d'un combat par ses compagnons. En outre, s'il doit se replier pour le bien de son Groupe, et pas seulement sa sauvegarde personnelle, l'Oracle pourrait juger que la perte de dés de Réserve consécutive pourrait être limitée à 2D au lieu de 4D.

2. L'action doit être significative.

Exemple : quitter un instant son poste de garde ne brisera pas les interdits du Gardien si rien de fâcheux ne se produit. En revanche, si des ennemis profitent de cette absence pour attaquer, le personnage aura indéniablement brisé un interdit de son Instinct en mettant sa communauté/son Groupe en danger.

Les actes quotidiens de solidarité ou d'altruisme entre les membres d'un Groupe ne sont pas pris en compte. En revanche, refuser de l'aide à un membre de son Groupe ou mettre l'équilibre du Groupe en péril pourrait briser un interdit. Inversement, certains interdits pourraient ne pas être brisés lorsqu'ils concernent d'autres membres du Groupe, la relation unissant les personnages étant très forte et transcendant potentiellement certains principes et interdits. L'Oracle devra donc parfois trancher pour savoir si un interdit est brisé ou non selon la situation.

Exemples : un personnage de la Main n'enfreindrait pas forcément un interdit en respectant une promesse faite à un membre de son Groupe. Un personnage du Voyageur pourrait risquer sa vie pour un autre membre du Groupe si cela peut participer à sa survie à long terme.

Le fait qu'un interdit soit brisé peut faire l'objet d'une discussion entre le joueur concerné et l'Oracle, qui jugera de ses intentions et de la portée de son acte.

L'Oracle peut également refuser tout gain de dés de Réserve s'il juge qu'un principe est respecté, mais que le résultat de l'action est insignifiant.

Exemple : un personnage de l'Architecte musicien qui crée une nouvelle mélodie à la lyre ne gagnera pas de dés de Réserve. Cependant, si cette mélodie enchante un haut dignitaire de Babel, il pourrait en être tout autrement.

LES INSTINCTS

*Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans chaque Réserve.*

L'Architecte

Que serait la civilisation sans l'Architecte ? Il bâtit des cités aux tours effleurant les cieux, retranchées derrière leurs hautes murailles, véritable défi lancé aux Terres Sauvages. Dans ses palais somptueux, les puissants exercent leur autorité sur des peuples qui auraient depuis longtemps disparu sans une main ferme pour présider à leurs destins. L'Architecte est le dernier rempart face au chaos qui menace d'engloutir le monde.

Principes : construire*, créer quelque chose de valeur, nouer des liens durables, planifier à long terme avec succès*, mener une communauté à se dépasser et surmonter les difficultés.

Interdits : détruire*, quitter une communauté, engendrer le chaos*, agir sans réfléchir, défier la hiérarchie, favoriser l'individualisme.

Caractère : organisé, réfléchi, pragmatique, persévérant.

Instinct opposé : Le Fléau.

Capacité d'Instinct – Don de l'Architecte : une fois par jour, le personnage peut réaliser un jet de Volonté + Vigilance Facile (5) (il n'est pas possible de dépenser des dés de Réserve ou de Jauge sur ce jet) et note le nombre de réussites. Ces réussites sont autant de dés de bonus qui peuvent être utilisés sur n'importe quel jet lié aux compétences de l'Homme et de l'Outil. Ces dés sont perdus lorsque la journée s'achève.

Capacité d'Instinct – Mains du créateur : le personnage bénéficie d'une réussite automatique sur tous les jets liés aux compétences du domaine de l'Outil dans lesquelles il est au moins Confirmé (excepté l'Adresse).

L'Épée

L'Épée est mue par un désir de gloire et de conquête. En fait, peu lui importe le combat à mener pourvu qu'elle puisse assouvir sa soif de batailles. Mais l'Épée n'est pas une meurtrière aveugle, elle suit un code, quelque chose qui l'empêche de sombrer dans la démence sanguinaire et destructrice propre au Fléau. Cette conception parfois très personnelle de l'honneur est sans doute sa plus grande faiblesse.

Principes : relever un défi, prendre l'initiative, obtenir une grande victoire*, faire preuve d'un sens aigu de l'honneur (et se mettre dans une fâcheuse position ce faisant*).

Interdits : fuir*, refuser un défi, baisser les bras, faire preuve de lâcheté*, échouer lamentablement.

Caractère : courageux, déterminé, dominateur, implacable.

Instinct opposé : Le Voyageur.

Capacité d'Instinct – Pour la gloire : lorsque le personnage affronte seul et au contact un adversaire représentant au moins une Menace Mortelle, ou au moins deux adversaires représentant une Menace Sérieuse en même temps, il gagne un bonus de +1D sur ses actions d'attaque au contact contre ces adversaires. S'il subit au moins une Blessure Grave lors de l'affrontement, il augmente de 1 les dommages qu'il inflige au contact (les dommages ne sont augmentés que de 1, même si le personnage subit plusieurs Blessures Graves).

Capacité d'Instinct – Ultime contre-attaque : une fois par jour, lorsque le personnage subit une Blessure Mortelle au contact, il peut immédiatement réaliser une contre-attaque contre une difficulté fixe de 5 avant de s'écrouler. Cette contre-attaque bénéficie d'un bonus de +2D (mais le malus de Blessure Mortelle de -3D s'applique).

Le Fléau

Le Fléau incarne la destruction sous son aspect le plus brutal et impitoyable. Ses hordes se déversent sur le monde, écrasant tous ceux qui ne font pas partie de leur communauté sous leur nombre effrayant. Les êtres sous l'influence du Fléau savent que l'individualisme est une faiblesse et recherchent la force du groupe sans lequel ils ne sont rien. Ils ne respectent qu'une seule loi : celle du plus fort. Les faibles et les solitaires ne méritent que le mépris et la mort, et ils les dépouilleront de tout ce qu'ils ont, y compris de leur dignité lorsqu'ils laisseront leurs cadavres à la merci des charognards qui voyagent dans leur sillage. Le Fléau est sans doute ce qui se rapproche le plus du rebelle refusant de se soumettre aux lois et aux conventions sociales, persuadé que l'humain est libre et que nul ne doit lui dicter sa conduite, que la société et la civilisation « gâchent » son potentiel.

Principes : piller*, détruire, prendre par la force, s'appuyer sur la puissance du nombre.

Interdits : épargner*, négocier*, faire des réserves, planifier les choses sur le long terme.

Caractère : brutal, vicieux, imprévisible, destructeur, extrême.

Instinct opposé : L'Architecte.

Capacité d'Instinct – Avantage du fort : lorsque le personnage affronte un adversaire qui a subi au moins une Blessure Grave, il bénéficie d'une relance gratuite sur ses actions d'attaque au contact contre cet adversaire (les contre-attaques ne sont pas concernées).

Capacité d'Instinct – Extase du carnage : dès que le personnage inflige une Blessure Mortelle à un adversaire, il regagne 1D dans sa Réserve d'Effort ou de Sang-Froid (au choix).

Le Gardien

Toute communauté a besoin d'un Gardien. Ceux qui se placent sous son bras protecteur abandonnent sans doute un peu de leur liberté, mais ils le font avec humilité, conscients que leurs chances de survie n'en seront que meilleures. L'Instinct du Gardien peut aussi bien inspirer les êtres les plus altruistes et dévoués à leur communauté/Groupe que les pires despotes, persuadés qu'ils sont les gardiens d'un troupeau incapable de survivre par lui-même.

Principes : organiser, protéger, surveiller, guider, privilégier l'intérêt collectif à son propre intérêt*.

Interdits : trahir, mettre sa communauté en danger*, refuser sa protection, tuer gratuitement*.

Caractère : autoritaire, intègre, méthodique, rigoureux, stoïque.

Instinct opposé : L'Os.

Capacité d'Instinct – Don du Gardien : le personnage bénéficie d'un bonus de +1D sur les jets Relationnel visant à donner des ordres et sur ses jets de Vigilance (y compris pour calculer sa valeur de Réaction).

Capacité d'Instinct – Satisfaction du Gardien : lorsque le personnage réussit un jet de Vigilance en obtenant au moins trois réussites, il regagne 1D dans sa Réserve de Sang-Froid.

L'Homme

Comme il est loin le temps où l'humanité pliait devant ses dieux, cherchant à s'attirer leurs faveurs ou à échapper à leur colère. Les divinités ont disparu, mais le monde ne s'est pas écroulé, pas plus que la civilisation. L'humanité enfin émancipée est à l'aube de grandes choses et, à présent, elle est sa seule ennemie. L'Homme est l'Instinct qui préside à la grandeur de l'humanité, à son évolution, à son illumination. Bien sûr, des cités et des civilisations entières disparaîtront, mais d'autres prendront leur place. La survie de l'humanité n'est pas assurée par des actes individuels, mais bel et bien collectifs. Et « Ceux de l'Homme » y veillent…

Principes : faire preuve de générosité et de compassion, œuvrer pour la survie de l'espèce et des civilisations*, lutter avec succès contre l'obscurantisme*, enseigner.

Interdits : faire preuve de cruauté, tuer de sang-froid, promouvoir l'obscurantisme*, accepter l'inéluctable, accélérer l'extinction de l'humanité ou l'effondrement des civilisations*.

Caractère : volontaire, dévoué, empli de ferveur, cordial, diplomate, ouvert aux autres.

Instinct opposé : Le Néant.

Capacité d'Instinct – Exaltation : le personnage a un don pour remonter le moral des membres de son Groupe. Une fois par jour, il peut réaliser un jet d'Empathie + Relationnel Difficile (7) (il n'est pas possible de dépenser de dés de Réserve sur ce jet). En cas de réussite, tous les personnages du groupe présents regagnent 1D de Réserve par réussite obtenue sur le jet (répartis comme ils le souhaitent entre leurs Réserves de Sang-Froid et d'Effort).

Capacité d'Instinct – Esprit de Groupe : une fois par jour, le personnage peut réaliser un jet d'Empathie + Relationnel Difficile (7) (il n'est pas possible de dépenser de dés de Réserve sur ce jet). Si la Réserve de Groupe contient moins de 2D, le jet devient Très difficile (9). Chaque réussite sur le jet fait regagner 1D dans la Réserve de Groupe.

La Main

La Main a une vision bien particulière du monde : c'est un immense coffre ouvert dans lequel il suffit de plonger la main pour en extirper librement les richesses. Le « droit de propriété » est un concept bancal et tous ceux mus par cet Instinct vous diront que si c'est dans leur main, c'est forcément à eux ; et si quelqu'un ne partage pas leur avis, une dague suffira généralement à sceller la cession de biens. Ceux qui suivent cet Instinct ne prennent aucun plaisir à tuer et ne se contentent pas de s'approprier des possessions sans valeur. L'acte prime avant tout et plus grands sont les risques et le trophée, plus grande est leur satisfaction.

Principes : trahir (et se mettre en fâcheuse position ce faisant*), manipuler, voler, piéger, éliminer avec élégance (un puissant adversaire*).

Interdits : partager, collaborer, tenir une promesse, prendre par la force*.

Caractère : égoïste, menteur, perfide, profiteur.

Instinct opposé : Le Masque.

Capacité d'Instinct – Saisir l'opportunité : lorsque le personnage dépense des dés de Sang-Froid sur un jet d'Adresse ou de Discrétion, il bénéficie d'un dé bonus supplémentaire qui ne compte pas dans la limite de dés de Réserve fixée par la caractéristique utilisée (et un seul, quel que soit le nombre de dés de Sang-Froid utilisés). Si le jet est un échec, il bénéficie d'une relance gratuite, en plus des éventuels dés d'Effort qu'il pourrait dépenser.

Capacité d'Instinct – Maître de la Main : tous les jours, le personnage bénéficie de deux réussites automatiques qu'il peut appliquer à ses jets d'Adresse ou de Discrétion. Il peut en utiliser tout ou partie à la fois, mais il doit les utiliser avant de savoir si le résultat d'un éventuel jet en opposition est une réussite ou pas.

Le Masque

Certains considèrent à tort le Masque comme un maître des secrets, alors qu'il est celui de la vérité. Il est intimement persuadé que la réalité, tel qu'elle est perçue, n'est qu'un mensonge et qu'il lui appartient d'en briser l'illusion. Cet Instinct inspire un goût prononcé pour le partage des connaissances et une grande soif de savoirs, peu importe le prix à payer pour les obtenir. On dit qu'une porte peut avoir plusieurs clés, mais ce que désire le Masque avec une invincible obstination, c'est la clé qui ouvrira toutes les portes.

Principes : acquérir des connaissances, résoudre des énigmes, révéler un sombre secret*, faire profiter de sa sagesse.

Interdits : détruire des connaissances*, ne pas partager son savoir avec sa communauté/son Groupe*, ne pas chercher à lever le voile sur un mystère, ne pas faire preuve de curiosité.

Caractère : plutôt introverti, flegmatique, curieux, peut-être un peu paranoïaque.

Instinct opposé : La Main.

Capacité d'Instinct – Savoir, c'est pouvoir : un nombre de fois par jour égal à son niveau en Connaissance, le personnage peut remplacer n'importe quelle caractéristique par sa caractéristique de Connaissance (cela affecte également le nombre de dés de Réserve qu'il peut alors dépenser sur le jet).

Capacité d'Instinct – La récompense du savoir : une fois par jour, lorsque le personnage réussit un jet de Connaissance en obtenant au moins trois réussites, il regagne 3D de Réserve (répartis comme il le souhaite).

Le Néant

Le Néant c'est la terreur primitive sur les visages des êtres qui contemplent les cieux déchirés par l'éclair. Le Néant est une seule chose ; l'instant présent, immédiat. Tout passé et tout avenir sont trahison du Néant ; toute construction, tout projet. Le Néant n'est même pas la ruine, le Néant refuse qu'on ait construit. Sans mémoire, sans futur, voilà ce que propose le Néant aux êtres qui vivent. Le Néant est un magma d'où tout sort et où tout revient, une mare primordiale où nagent des animaux sans formes. Les humains qui suivent cette voie sont peu nombreux et leur vernis d'humanité est craquelé ; mensonges, manipulation, destruction, découragement, voilà le peu qu'ils ont à offrir. De tels êtres sont rares et particulièrement malfaisants.

Principes : tromper, mentir, manipuler les autres et en obtenir un grand bénéfice*, participer à plonger le monde dans l'obscurantisme*, travestir la réalité pour maintenir le monde dans l'ignorance.

Interdits : aller à l'affrontement, s'exposer inutilement, agir de façon impulsive*, participer au progrès*, faire preuve d'altruisme et de générosité désintéressée*, nouer des liens durables.

Caractère : sournois, calculateur, impitoyable.

Instinct opposé : L'Homme.

Capacité d'Instinct – Médiocrité de l'Homme : un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, le personnage peut infliger un malus de -1D sur n'importe quel jet de compétence (hormis les jets de Réaction) d'un autre personnage qu'il peut voir. Si ce jet est un échec, le personnage utilisant Médiocrité de l'Homme regagne 1D dans chacune de ses Réserves.

Capacité d'Instinct – Maître du mensonge : le personnage bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets de Relationnel lorsqu'il s'agit de mentir ou de dissimuler la vérité.

L'Os

Cet Instinct n'existe que pour assouvir sa soif morbide, au mépris de tout équilibre. La vie de ses victimes sacrificielles s'écoule entre ses doigts et nourrit son pouvoir. Lorsque certains s'offrent à la mort dans l'espoir d'une libération, l'Os se repaît de leurs souffrances alors que le néant du trépas tant espéré laisse place à une existence d'errance solitaire ou de servitude nécromantique. La mort n'est pas une fin en soi, elle n'est que le commencement d'un nouveau cycle, un cycle éternel et immuable, source d'une puissance sans pareille pour qui sait en tirer parti. Contrairement aux êtres servant le Néant, ceux qui suivent la voie de l'Os sont loin d'être rares, mais ils sont certainement tout aussi malfaisants, bien que certains fassent preuve d'un étrange semblant d'humanité, canalisant leurs désirs de mort sur des groupes et des individus bien précis. D'autres aiment juste s'entourer de choses mortes, trouvant un étrange réconfort dans ces compagnons silencieux.

Principes : tuer, sacrifier, répandre la mort et la désolation*, asservir.

Interdits : épargner, s'apitoyer, faire preuve de miséricorde, s'attacher à un être vivant, éprouver des remords*, créer ou sauver une vie de manière désintéressée*.

Caractère : froid, distant, cruel.

Instinct opposé : Le Gardien.

Capacité d'Instinct – Saveur de la Mort : la première fois que le personnage tue une créature lors d'une journée, la sensation est si intense qu'il regagne un nombre de dés de Sang-Froid et d'Effort (répartis comme il le souhaite) en fonction du niveau d'Expérience (et non de Menace) de sa victime : Débutant (1D), Confirmé (2D), Expert (3D), Maître (4D), Grand maître (5D), Légende (6D). Lorsqu'il a utilisé ce pouvoir, il semble dégager une aura qui met mal à l'aise les gens qui l'approchent et ne font pas partie de son Groupe (ce qui impose un malus de -1D sur tous les jets de Relationnel et d'Animalisme).

Capacité d'Instinct – Aux portes de la mort : une fois par jour, lorsque le personnage subit une première Blessure Mortelle, il est automatiquement stabilisé sans avoir besoin de soins d'urgence. S'il subit à nouveau une Blessure Mortelle, à la suite d'une nouvelle attaque par exemple, il devra bénéficier de soins d'urgence ou mourir.

Le Voyageur

Le Voyageur est un pèlerin dont la destination sacrée se trouve sous chaque pierre, derrière chaque feuille ou dissimulée dans le lit d'un ruisseau. Sa quête n'a pas de fin et c'est à peine s'il se souvient quand elle a débuté, c'était il y a si longtemps… Il a même oublié ce qu'il recherchait et pourquoi il avait entamé sa longue marche. En fait, ça n'a plus d'importance, seul le voyage compte à présent. Le Voyageur est l'Instinct de ceux qui fuient perpétuellement, de ceux qui recherchent un sanctuaire qu'ils ne trouveront jamais, de ceux qui veulent emplir leurs esprits des merveilles et des horreurs du monde, de ceux qui en cherchent la limite, au bord d'un précipice abyssal dans lequel ils pourront enfin sombrer. Certains n'ont même pas de but, ils se contentent d'avancer, toujours plus loin.

Principes : survivre, s'adapter, explorer, découvrir de nouvelles traditions et coutumes*.

Interdits : se sacrifier*, risquer sa vie inutilement*, rester au même endroit trop longtemps, être trop dépendant, céder au désespoir*.

Caractère : indépendant, autonome, objectif, réactif.

Instinct opposé : L'Épée.

Capacité d'Instinct – Endurance naturelle : exposé aux rigueurs du milieu naturel, le corps du personnage a développé une grande capacité d'adaptation. Lorsqu'il fournit des efforts alors que les températures sont extrêmes, ses pertes de dés sur ses Réserves ne sont pas augmentées de 1D. Il considère également la Virulence des maladies, infections, venins et poisons qui l'affectent comme réduite de 2.

Capacité d'Instinct – Récupération accélérée : le personnage doit dépenser 1D de Réserve de moins pour soigner une Blessure Légère ou Grave (avec un minimum de 1D à dépenser) et peut soigner deux Blessures au lieu d'une après un repos complet (de n'importe quel type).

Bibliothèque Orbis #5133361

LES INSTINCTS DE GROUPE

Les personnages sont avant tout pensés comme un Groupe : une entité à part entière qui dispose non seulement d'une histoire, de ressources et de motivations collectives, mais également de règles et de caractéristiques conçues pour inciter les joueurs à agir de façon concertée.

Chaque Groupe possède ainsi une Réserve de dés, un Instinct et des capacités communes.

Au même titre que les personnages, chaque Groupe est défini par un Instinct : un concept qui incarne sa philosophie, son organisation et son rapport aux autres.

L'Instinct de Groupe fonctionne comme les Instincts individuels, mais s'applique au Groupe en entier.

C'est aux membres du Groupe de choisir collectivement l'Instinct de celui-ci, bien que certains puissent s'imposer naturellement. S'ils ne parviennent pas à se décider, l'Oracle leur proposera deux choix entre lesquels choisir ou choisira pour eux le cas échéant.

Chaque Instinct de Groupe fournit une capacité supplémentaire qui vient s'ajouter aux deux capacités de Groupe « génériques » et suit les mêmes règles.

Les principes et interdits suivis d'un « * » sont considérés comme les plus significatifs et rapportent ou font perdre 4D dans la Réserve de Groupe. L'Oracle peut se réserver le droit d'inventer autant de principes et d'interdits qu'elle le désire, ou modifier/ignorer ceux qui sont proposés ici.

Instinct de Groupe et individu
Les principes de Groupe ne s'appliquent pas à un seul de ses membres, mais à l'ensemble du Groupe.

Exemple : *si le Groupe est sous l'Instinct du Fléau et qu'un seul d'entre eux pille et non la majorité du Groupe, le principe n'entre pas en compte.*
Cependant, si un membre du Groupe brise un interdit, la Réserve de Groupe peut être affectée si les conséquences sont importantes.

Exemple : *si un seul membre d'un Groupe de l'Épée fuit un combat, le Groupe dans son ensemble ne brisera pas l'interdit. Cependant, si un seul membre d'un Groupe de l'Architecte parvient à semer le chaos au sein d'une communauté, la Réserve du Groupe en sera affectée.*

L'Architecte

De tels Groupes viennent en aide aux communautés et luttent contre le chaos. Si les civilisations ne s'effondrent pas, c'est en partie grâce à eux. En contrepartie, ils imposent leurs vues et rejettent en bloc ceux qui ne pensent pas comme eux, recourant parfois à des méthodes que l'on pourrait qualifier de despotiques.

Exemples de Groupe : bâtisseurs, ambassadeurs, politiciens, artisans.

Principes : aider à construire ou préserver une communauté*, établir un plan d'action qui se révèle efficace par la suite, nouer des liens avec une nouvelle communauté, diriger avec succès un large groupe de personnes dans un objectif commun, construire ou reconstruire quelque chose d'important pour une communauté.

Interdits : participer à la destruction d'une communauté*, générer le chaos au sein d'une communauté ou du Groupe, agir sans plan d'action pour le Groupe (si les conséquences en sont catastrophiques, la perte est de 4D dans la Réserve de Groupe).

Capacité de Groupe – Don de l'Architecte : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour octroyer une réussite automatique à un autre membre du Groupe sur un jet de compétence relatif aux domaines de l'Homme ou de l'Outil (cette réussite peut être octroyée après le jet de dés). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et une même action et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

L'Épée

Un Groupe de l'Épée est motivé par le combat et louera souvent ses talents, pas forcément au plus offrant, mais surtout à celui ou celle qui pourra lui promettre les plus grands défis et lui apporter le plus de gloire.

Exemples de Groupe : mercenaires, conseillers tactiques, instructeurs martiaux.

Principes : relever de grands défis avec succès*, obtenir une large victoire de Groupe, respecter un code d'honneur commun (à définir) même lorsque cela a un coût élevé*, affronter un ennemi supérieur en nombre ou en puissance.

Interdits : fuir un combat*, trahir le code d'honneur du Groupe*, refuser un défi lancé au groupe, échouer, abandonner.

Capacité de Groupe – Exhortation : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour annuler, durant une action, le malus de dés dû aux Blessures d'un autre membre du Groupe. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et une même action et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

Le Fléau

Un tel Groupe n'existe que pour semer le chaos et prendre tout ce qu'il désire. Ses membres ne se livreront pas systématiquement au pillage et à la destruction, mais ces activités les motivent particulièrement et ils sont souvent bien en mal de s'en passer.

Exemples de Groupe : brigands, soudards, saboteurs, experts en poliorcétique, exécuteurs des basses œuvres.

Principes : se livrer au pillage, détruire une communauté ennemie ou hostile*, triompher en Groupe face à des adversaires plus nombreux.

Interdits : épargner ses ennemis, accumuler des biens et provisions, planifier les choses à long terme, se livrer à des négociations*, ne pas se livrer au pillage et assouvir sa soif de violence régulièrement*.

Capacité de Groupe – Avantage du nombre : une fois par jour, lorsqu'un membre du Groupe réussit une attaque au contact contre un adversaire, il peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une attaque supplémentaire (et seulement une attaque) avec une difficulté fixe de 7 à un autre membre du Groupe également engagé au contact contre le même adversaire. Si cette attaque touche, elle inflige 1 dommage supplémentaire. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois dans un même tour contre un même adversaire et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement. Cette capacité bénéficie du bonus s'appliquant sur les actions collectives puisque les deux membres du Groupe attaquent la même cible durant ce tour.

Le Gardien

Les Groupes associés au Gardien protègent les communautés et les plus faibles, mettent à bas les tyrans et font bien comprendre leur déplaisir aux esclavagistes et autres exploiteurs. Malheureusement, par leur méthode et la conviction qu'ils y investissent, ils peuvent parfois se montrer très autoritaires si l'on ne suit pas leurs directives à la lettre.

Exemples de Groupe : gardes du corps, experts en défense, conseillers militaires, dirigeants.

Principes : risquer la survie du Groupe pour protéger une communauté*, guider une communauté sur la bonne voie, faire passer l'intérêt collectif avant tout*.

Interdits : mettre une communauté (alliée ou neutre) en danger*, refuser d'accorder la protection du Groupe, massacrer gratuitement*, trahir une parole donnée par le Groupe (même si tout le monde n'est pas d'accord).

Capacité de Groupe – Conseil tactique : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une relance sur une action de défense à un autre membre du Groupe. Si l'action de défense est réussie et qu'il s'agit d'une parade (et non d'une esquive), le défenseur n'a besoin que d'une réussite excédentaire sur son adversaire (plutôt que de deux) pour bénéficier d'une contre-attaque. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même action de défense et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

L'Homme

Un tel Groupe apporte connaissance et illumination aux hommes, leur permettant de s'élever. Ils brisent les chaînes du passé pour préparer l'avenir et si ce dernier doit se faire avec les dieux, alors ce ne sera pas au détriment des mortels. Pour ces Groupes, le plus grand crime est de priver un homme de sa liberté et de son libre arbitre.

Exemples de Groupe : médiateurs, soigneurs, savants, musiciens, artistes, libérateurs, enseignants.

Principes : œuvrer pour la survie du Groupe, œuvrer pour la survie d'une communauté*, soutenir l'Homme et la science au détriment des dieux*, faire collectivement preuve d'une grande générosité ou démontrer une sincère compassion.

Interdits : faire preuve de cruauté, tuer sans nécessité absolue, favoriser l'obscurantisme*, ne pas empêcher la destruction d'une communauté ou sa mise en esclavage*.

Capacité de Groupe – Il n'est de situation désespérée : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder un bonus de +2D sur le jet d'un autre membre du Groupe se trouvant en grave difficulté (à la discrétion de l'Oracle). Si le jet est réussi, la Réserve de Groupe augmente de 1D. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et une même action et les deux personnages impli-

qués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

La Main

Un Groupe de la Main ne vit que pour le frisson de la transgression et l'accumulation de richesses. Il aime vivre dans l'opulence et préparer son prochain coup, ne dédaignant pas quelques contrats d'assassinat si la cible est particulièrement difficile à atteindre. Leur existence est entièrement dédiée à leur art.

Exemples de Groupe : voleurs, assassins, éminences grises.

Principes : trahir et manipuler pour obtenir de grands avantages*, voler des biens de grande valeur*, éliminer rapidement un groupe d'adversaires digne d'eux, mettre au point des pièges élaborés et rencontrer le succès grâce à eux.

Interdits : partager les biens et ressources du Groupe avec d'autres, collaborer sans obtenir un gain très substantiel ou sans trahir*, respecter une promesse faite par le Groupe lorsque cela s'accompagne de désagréments, se servir par la force*.

Capacité de Groupe – Diversion : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder le trait Rapide (2) à l'arme d'un autre membre du Groupe sur une action d'attaque « surprise ». La cible, distraite par l'utilisateur de la Diversion et incapable de se défendre, ne doit pas avoir conscience de la présence de l'attaquant (ce qui peut éventuellement impliquer un jet de Volonté + Discrétion opposé à la Perception + Vigilance de la cible pour une attaque au contact) et l'attaquant ne doit pas être engagé en combat. Si la cible subit au moins une Blessure Grave des suites de cette attaque, cette Blessure Grave devient une Blessure Mortelle (une seule Blessure Grave est transformée, même si l'attaque en inflige deux). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même action d'attaque et une même cible (lors de la même confrontation) et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler ou de se voir. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

Le Masque

Les Groupes du Masque sont persuadés que le monde recèle de grands mystères. Pour eux, celui qui maîtrisera ces mystères maîtrisera le monde. Qu'il s'agisse de rituels, de vérités oubliées, d'anciens artefacts, de ruines perdues ou des vilains secrets d'un influent personnage, tout cela mérite que l'on s'y intéresse, car tout cela mène à la satisfaction et au pouvoir.

Exemples de Groupe : explorateurs, érudits, espions, maîtres chanteurs, chroniqueurs.

Principes : acquérir des connaissances rares, résoudre un grand mystère*, révéler un important secret*, partager des connaissances importantes avec ceux qui en sont dignes.

Interdits : détruire des connaissances rares*, refuser de lever le voile sur un mystère ou une énigme, refuser de partager des connaissances avec ceux qui s'en sont montrés dignes*.

Capacité de Groupe – Partage des acquis : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une compétence (qu'il possède au moins au niveau Expert) à un autre membre du Groupe (qui bénéficie alors du niveau Confirmé dans cette compétence, même si elle est Rare) jusqu'à la fin du tour. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et un même tour et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

Le Néant

Ces Groupes sont rares, très rares. Il est possible qu'ils soient sous l'influence de sombres divinités désirant que tout retourne au néant. Ils ne vivent que pour répandre le chaos et l'ignorance, en retirant au passage une satisfaction certaine. Pour eux, la civilisation est un leurre, l'homme ne mérite pas de s'élever. L'être humain est un ver, et un ver doit ramper. C'est cela sa véritable nature.

Exemples de Groupe : obscurs manipulateurs, architectes du chaos, faux prophètes.

Principes : manipuler une communauté entière de façon à provoquer sa destruction ou son asservissement*, avoir fait triompher des croyances obscurantistes (superstition) sur la raison et la logique, enterrer définitivement un secret qui participerait à l'élévation de l'humanité*, implanter un mensonge de manière durable au sein d'une communauté (croire ce mensonge doit leur porter préjudice sur un très long terme).

Interdits : exposer le Groupe inutilement*, agir collectivement de façon impulsive et non raisonnée, participer à la marche du progrès*, faire preuve de générosité ou d'altruisme désintéressé*, nouer des liens avec une communauté ou un Groupe, ne pas tenter de détruire une communauté lorsque l'occasion se présente*.

Capacité de Groupe – L'opposition du Néant : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une réussite automatique à un autre membre du Groupe qui fait un jet en opposition (cela fonctionne sur les actions d'attaque et de défense). Cette réussite automatique peut être accordée après les jets des deux opposants. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et un même tour et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

L'Os

Tout comme les Groupes liés au Néant, ceux liés à l'Os sont également rares. La plupart appartiennent à de sombres cultes cherchant à s'attirer les faveurs d'anciennes divinités de la Mort. D'autres, peut-être plus modérés, considèrent que leur rôle est de rappeler à l'humanité qu'elle est mortelle et que seule la mort est certaine, même si elle ne signifie pas la fin de tout. Certains Groupes liés à l'Os concentrent leurs efforts contre une communauté ou un peuple en particulier, souhaitant les réduire à néant, devenant l'instrument d'une sorte de vengeance divine.

Exemples de Groupe : cultistes de la Mort, prophètes de la Fatalité, eschatologistes, semeurs de mort.

Principes : répandre la mort et la destruction au sein d'une communauté*, inciter une communauté à recourir à des sacrifices humains si ce n'est pas (ou plus) dans leurs traditions, inciter un personnage puissant à recourir à la violence extrême contre une communauté/société alors qu'il s'y refusait*, réduire à néant les espoirs d'une communauté (en les vendant en tant qu'esclaves sacrificiels à Lux, par exemple).

Interdits : se refuser à répandre la mort lorsque c'est possible, sauver une communauté d'une annihilation certaine*, ne pas venger un préjudice fait au Groupe de la façon la plus brutale qu'il soit*, ne pas détruire un Groupe agissant directement contre les principes de l'Instinct de l'Os.

Capacité de Groupe – Appuyer la mort : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour augmenter de 2 les dommages infligés par l'arme d'un autre membre du Groupe sur une action d'attaque réussie (même si elle est partiellement parée). Si la cible subit une Blessure Mortelle, la Réserve de Groupe regagne 2D. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un même membre et un même tour et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

Le Voyageur

Les Groupes du Voyageur sont motivés par une vie nomade et par le fait que quelque chose les attend au bout du chemin. La plupart ont tout perdu ou n'ont jamais rien eu. Leurs membres sont sans doute ceux qui ont le plus besoin de leur Groupe, incapables de survivre sans celui-ci, mais pouvant aller au bout du monde et bien au-delà ensemble. Peu importe la destination.

Exemples de Groupe : marchands, explorateurs, prospecteurs, éclaireurs.

Principes : parvenir à survivre face à une grande adversité*, réussir à s'adapter dans les circonstances les plus difficiles, explorer des lieux oubliés et découvrir des civilisations perdues*.

Interdits : perdre un membre du Groupe*, risquer la vie du Groupe inutilement*, s'enraciner à un endroit, devenir dépendant d'une communauté (ces deux derniers interdits peuvent devenir significatifs s'ils se prolongent trop dans le temps).

Capacité de Groupe – Soins conjoints : une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une relance gratuite et diminuer d'un cran le Handicap sur une action de soin d'un autre membre du Groupe. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même action de soin et les deux personnages impliqués doivent traiter la Blessure en même temps (ou pratiquer les soins d'urgence en même temps). Les éventuels malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement. Le soigneur bénéficie du bonus s'appliquant sur les actions collectives puisque les deux membres du Groupe soignent la même cible.

CHOISIR SON DIEU

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

CHOISIR SON DIEU

Le titre de cette partie est quelque peu inexact, car le joueur de l'Élu ne va pas tout à fait choisir son dieu. En effet, il en existe une multitude et seuls les plus importants apparaissent dans la partie qui leur est consacrée. En réalité, le joueur va créer son dieu. Comme le Destin les a réunis, il est normal que l'Élu corresponde au mieux à cette divinité et quel meilleur moyen pour s'en assurer que de permettre au joueur de l'Élu d'en définir toutes les facettes ? Peut-être va-t-il réussir à sortir de son long sommeil l'une des plus anciennes et puissantes divinités des Terres Sauvages, à moins que ce ne soit qu'un aspect de l'une de ces entités.

Note : les panthéons présentés à partir de la page 205 sont là pour orienter les joueurs dans la création de leur divinité et poser les bases des anciennes croyances, avant que les dieux ne quittent les Terres Sauvages. Cependant, rien n'empêche un joueur de choisir une telle divinité, mais il devra tout de même en livrer une certaine interprétation et probablement nourrir l'un de ses aspects, plutôt que l'entité divine elle-même. Les dieux créés par les joueurs ont existé dans les temps anciens du Premier Âge, mais, à présent, ils ne sont plus qu'un « souvenir » cherchant à s'éveiller dans la mémoire collective humaine.

Choisir ses domaines d'influence

Quelle était la fonction de cette divinité ? Était-elle liée à la guerre, au ciel, à l'océan, au royaume des morts, au désert, aux tempêtes, au fleuve Siirh, à l'amour, au soleil, à la civilisation, à la nuit, à la chasse, aux animaux, à la fertilité, etc. ?

Au joueur de choisir, mais il faut évidemment que ce soit compatible avec la sphère d'influence choisie pour son Éclat (par exemple, la Vie et la sphère d'influence du trépas fonctionnent rarement de pair).

Chaque divinité règne donc sur différents domaines (généralement deux ou trois), en voici quelques-uns afin de vous inspirer :

1 Abondance
2 Agonie
3 Ambition
4 Amour
5 Artisanat
6 Arts
7 Asservissement
8 Bêtes
9 Bravoure
10 Catastrophes
11 Cauchemars
12 Chaos
13 Chasse
14 Cieux
15 Civilisations
16 Commerce
17 Communication
18 Compassion
19 Connaissance
20 Corruption
21 Création
22 Débauche
23 Désert
24 Désespoir
25 Désirs
26 Destruction
27 Dévouement
28 Échanges
29 Écriture
30 Égoïsme
31 Enfance
32 Équilibre
33 Errance
34 Fatalité
35 Félicité
36 Fertilité
37 Flammes
38 Fleuves
39 Force
40 Forge
41 Foyer
42 Gloire
43 Grâce
44 Guerre
45 Hédonisme
46 Hiver
47 Honneur
48 Hospitalité
49 Humanité
50 Illusions
51 Justice
52 Larcin
53 Liberté
54 Loi
55 Lumière
56 Martyr
57 Mémoire
58 Mensonge
59 Métal
60 Meurtre
61 Miséricorde
62 Nature
63 Nuit
64 Océans
65 Ombres
66 Ordre
67 Pardon
68 Persévérance
69 Pestilence
70 Pillage
71 Plaisirs
72 Poisons
73 Prophéties
74 Prospérité
75 Protection
76 Récoltes
77 Rites
78 Runes
79 Sacrifice
80 Sagesse
81 Secrets
82 Serments
83 Silence
84 Songes
85 Souffrances
86 Souterrains
87 Survie
88 Tempêtes
89 Temps
90 Ténèbres
91 Terreur
92 Traditions
93 Trahison
94 Trépas
95 Vengeance
96 Vents
97 Vérité
98 Victoire
99 Vitalité
100 Voyages

Chaque joueur peut, s'il le souhaite, tenter de faire jouer le hasard au risque de se retrouver avec une bien étrange divinité. Le plus simple est de jeter trois fois deux dés, de noter les résultats obtenus (en ignorant éventuellement les doubles dont on ne peut intervertir les résultats et les combinaisons déjà obtenues) et de se reporter à la liste en suivant les exemples ci-après.

Exemples :
Kaleb lance les dés et obtient 9 et 2 sur son premier jet, 1 et 4 sur son deuxième jet, en enfin 3 et 6 sur son dernier jet. Il va donc créer son dieu en se basant sur les domaines suivants : Traditions (92), Écriture (29), Cieux (14), Foyer (41), Fertilité (36) et Nuit (63) (comme vous le constatez, chaque paire de résultats permet de générer deux nombres). Après réflexion, Kaleb décide qu'il est à présent lié à un dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions. Mais il aurait pu opter pour un dieu du Foyer et de la Fertilité.

De son côté, Amanda fait ses jets et obtient : 4 et 7, 9 et 8, et 1 et 2. Elle a donc le choix entre : Honneur (47), Prospérité (74), Victoire (98), Temps (89), Chaos (12) et Création (21). Les combinaisons logiques seraient alors un dieu du Chaos et du Temps, de l'Honneur et de la Victoire ou, pourquoi pas, de la Prospérité et de la Création. Mais un dieu du Chaos, de la Création et de la Victoire est tout à fait envisageable.

Enfin, c'est au tour de Rachael qui obtient : 8 et 3, 7 et 2, puis 3 et 7. Son choix est donc : Silence (83), Fleuve (38), Poisons (72), Dévouement (27), Flammes (37) et Prophéties (73). Rachael opte pour une déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement (et avec les Fleuves, elle pense immédiatement au Siirh, le fleuve sacré).

Définir les Essences du dieu

Le joueur choisit ensuite deux Essences primaires et deux Essences secondaires pour son dieu. Par principe, rares sont les divinités proposant deux Essences opposées en tant qu'Essences primaires, mais le cas n'est pas inconnu. Néanmoins, l'Oracle devrait tout de même limiter ces oppositions d'Essences primaires.

Note : les Essences primaires donneront accès à leurs Faveurs mineures et majeures, et les Essences secondaires uniquement aux Faveurs mineures.

Exemples :
Kaleb, dont le personnage possède un Éclat ayant pour sphère d'influence la connaissance, choisit pour son dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions les Essences Lunes et Air en accès primaire, puis Humain et Soleil en accès secondaire. Le choix semble logique et assez facile, mais si Kaleb avait décrété que son dieu veillait sur les traditions funéraires, il aurait pu choisir l'Essence de la Mort à la place de celle du Soleil par exemple (et si son Éclat avait pour sphère d'influence le trépas, ç'aurait été un choix tout aussi logique).

De son côté, Amanda (l'Éclat de son personnage est lié à la sphère d'influence du conflit) a opté pour un dieu de l'Honneur et de la Victoire. Elle choisit les Essences Soleil et Humain en accès primaire, puis Vie et Terre en accès secondaire. Là, le choix était plus compliqué et découle d'une interprétation personnelle de sa divinité, qu'elle voit comme un être rayonnant guidant les humains vers la victoire. Les Essences de Vie et de Terre permettent de soigner et de se renforcer, ce qui n'est pas inutile pour une combattante, doublée d'une meneuse d'hommes aux multiples talents. Bien sûr, l'Essence de la Terre aurait pu être remplacée par celle du Feu, destructeur, dans l'optique de créer un combattant plus agressif.

Rachael, avec sa déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement et son Éclat ayant pour sphère d'influence la miséricorde, choisit facilement ses Essences : Soleil et Eau en accès primaire, puis Humain et Vie en accès secondaire. Le Siirh étant un fleuve de Vie, important pour le peuple de Babel auquel elle appartient, l'Essence de la Vie semble tout indiquée et vient compléter ses capacités d'Éclat. Quant à l'Essence de l'Humain, elle est parfaitement compatible avec les principes du Dévouement.

LES ESSENCES DE GODS

Choisir les désirs de son dieu

Les désirs d'un dieu sont vastes et parfois vagues. Qu'attend-il vraiment de son Élu ?

Le joueur doit à présent déterminer, avec l'Oracle, les désirs de son dieu (il doit en choisir deux et l'Oracle en choisira un troisième). Satisfaire ces désirs permet de gagner des dés de Divinité. Bien sûr, les contrarier peut avoir de fâcheuses conséquences, comme une perte momentanée des avantages accordés par le dieu (cf. page 348). Ces désirs, tout comme les Essences, peuvent également permettre de déterminer les compulsions liées au dieu lorsqu'il exerce son Emprise sur l'Élu.

Ainsi, certains dieux attendent de leurs Élus qu'ils respectent des principes évidents, dont certains ne sont pas sans rappeler les Instincts, voici donc quelques exemples de désirs (mais n'hésitez pas à créer les vôtres) :

- Accéder à toujours plus de richesses
- Combattre les Ténèbres
- Conserver un trophée de tout ennemi tué
- Être honorable en tout acte
- Faire de la violence la réponse à tous les problèmes
- Faire face à une constante adversité
- Faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer ses ardeurs
- Faire preuve de compassion et de miséricorde en toutes circonstances
- Faire prospérer des communautés
- Faire régner l'ordre et la justice
- Faire respecter la notion élémentaire de liberté
- Faire respecter la paix
- Favoriser la création
- Glorifier la mort
- Laisser libre cours à sa juste colère
- Mener les peuples à la victoire
- Ne jamais accepter ou utiliser d'argent * (même en demandant que la somme soit remise à un autre)
- Ne jamais accepter qu'une vie s'achève prématurément
- Ne jamais avouer quoi que ce soit
- Ne jamais briser un serment *
- Ne jamais céder à la colère
- Ne jamais céder à la tentation
- Ne jamais cesser sa quête de savoirs
- Ne jamais dormir dans un lieu couvert fait de main d'homme
- Ne jamais épargner un adversaire vaincu
- Ne jamais hésiter à voler ce que l'on désire
- Ne jamais hésiter devant la mort
- Ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toutes circonstances
- Ne jamais montrer son visage *
- Ne jamais perdre une occasion de tirer profit des autres
- Ne jamais refuser un défi *
- Ne jamais utiliser d'arme ou d'armure contenant du métal *
- Ne jamais voler ou participer à un vol *
- Ne jamais laisser un crime impuni
- Ne manger que ce que l'on a tué et cueilli soi-même
- Obtenir la victoire à tout prix
- Partager ses biens en toute occasion
- Protéger la nature en toute circonstance
- Rechercher la gloire en tout acte
- Répandre la destruction
- Répandre le chaos
- Répandre le mensonge
- Respecter toutes les formes de vie sauvages
- S'adonner aux plaisirs sans retenue
- Survivre à tout prix
- Toujours apporter son aide à ceux qui en ont besoin
- Toujours exhiber ses grandes richesses
- Toujours faire acte de sacrifice
- Toujours faire preuve d'honnêteté
- Toujours faire profiter de son érudition
- Toujours satisfaire sa curiosité

Même si cela peut paraître extrême, les désirs suivis d'un « * » (qui sont en fait des *obligations*) impliquent automatiquement un rejet immédiat de l'Élu par son dieu. Rentrer de nouveau dans ses bonnes grâces sera long et difficile. Un autre désir devra alors être choisi par le joueur de l'Élu s'il parvient à renouer avec son dieu. Oracle, évitez de contraindre le personnage à respecter un tel désir à moins que son joueur ne soit d'accord.

Les obligations : le moindre manquement à une obligation est toujours terrible, mais le dieu qui l'impose sait récompenser l'Élu qui s'y astreint. C'est la raison pour laquelle un Élu qui possède une obligation regagne 1D de Divinité tous les matins au réveil (il ne peut regagner qu'un seul dé de Divinité de cette façon par jour, même s'il possède plusieurs obligations).

Exemples : *Kaleb choisit pour son dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions les désirs « Ne jamais cesser sa quête de savoirs » et « Faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer les ardeurs » ; l'Oracle y ajoute « Ne jamais céder à la tentation ». Amanda a choisi pour son dieu de l'Honneur et de la Victoire les désirs « Mener les peuples à la victoire » et « Être honorable en tout acte » ; l'Oracle y ajoute « Ne jamais hésiter devant la mort ». Rachael choisit pour sa déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement les désirs « Faire prospérer des communautés » et « Toujours faire preuve d'honnêteté » ; l'Oracle y ajoute « Faire preuve de compassion et de miséricorde en toutes circonstances ».*

Les interdits

Bien évidemment, aller à l'encontre de ses désirs est le meilleur moyen de courroucer son dieu. Ainsi, un Élu d'un dieu miséricordieux qui se mettrait à torturer et tuer à tout va perdrait à coup sûr le soutien de sa divinité jusqu'à ce qu'il ait fait amende honorable.

À cela s'ajoutent les interdits divins qui tiennent en des concepts simples auxquels les Élus devraient éviter de s'adonner ou qu'ils ne devraient pas respecter, excepté en cas de force majeure, s'ils ne veulent pas perdre de dés de Divinité. Chaque joueur doit en choisir deux et l'Oracle en choisit un. En voici quelques exemples, mais n'hésitez pas à créer les vôtres :

- Amour
- Arrogance
- Attachement
- Chaos
- Colère
- Compassion
- Corruption
- Destruction
- Duplicité
- Excès
- Générosité
- Haine
- Hubris
- Humilité
- Ignorance
- Indolence
- Injustice
- Lâcheté
- Luxure
- Matérialisme
- Mensonge
- Meurtre
- Miséricorde
- Oppression
- Ordre
- Ostracisme
- Pillage
- Prudence
- Remords
- Résignation
- Restriction
- Richesse
- Sexe
- Tempérance
- Torture
- Vérité

Exemples : *Kaleb choisit pour son dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions les interdits Excès et Ignorance, l'Oracle y ajoute l'Indolence. Amanda considère que son dieu de l'Honneur et de la Victoire abhorre la Lâcheté et la Trahison, l'Oracle y ajoute le fait d'Abandonner. Rachael décide que sa déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement hait particulièrement le Meurtre et le Pillage, l'Oracle y ajoute le Chaos.*

Définir des Objectifs

Le joueur de l'Élu doit définir un *Objectif mineur* et un *Objectif majeur* dans sa quête visant à servir son dieu et permettre son retour.

- Atteindre un Objectif mineur fait gagner 2D de Divinité. Un nouvel Objectif mineur doit ensuite être défini.
- Atteindre un Objectif majeur remplit entièrement la Jauge de Divinité (et peut permettre d'accéder à un niveau relationnel supérieur avec le dieu : Entente et Accord). Un nouvel Objectif majeur doit ensuite être défini.

Exemples : *Kaleb décide que son Objectif mineur est de « découvrir un rituel majeur de l'Air ou des Lunes » (qu'il pourra ou non apprendre en temps utile); son Objectif majeur est de « découvrir un savoir ancien et perdu qui pourrait lui permettre de mieux appréhender les secrets du monde ». Amanda choisit « vaincre en duel un adversaire reconnu comme dangereux » (Objectif mineur) et « porter un coup fatal au Culte du Soleil Noir dans la région » (Objectif majeur). Rachael opte pour « venir en aide à une communauté dans le besoin » (Objectif mineur) et « Éliminer un agent du chaos et des ténèbres très influent (probablement au sein du Culte du Soleil Noir) » (Objectif majeur).*

Nommer son dieu

Au travers de l'Éclat qui lui est lié, le dieu fait couler une partie de son pouvoir qui s'exprime au travers des Faveurs qu'il accorde. Cependant, il n'y a pas vraiment de communication directe avec le dieu, il ne se présente pas et tout au plus peut-il transmettre quelques rêves étranges à son Élu.

L'Élu devra donc donner un nom à son dieu (un nom oublié de tous), et c'est sous ce nom qu'il parlera de son dieu et en fera l'éloge, développant éventuellement son culte pour lui apporter plus de puissance et lui permettre de s'éveiller avec le temps.

Aucun système ne préside au réveil d'un dieu, cela se produira un jour. Ou pas. C'est entre les mains de l'Oracle.

Exemples : *Kaleb sert Belith, dieu babelite des Astres errants et des Traditions (ça sonne mieux, avouons-le), Amanda combat pour la gloire de Vellkrys, dieu « nordique » du Combat honorable et de la Victoire et Rachael est liée à Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation.*

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Dieux opposés

Il arrivera forcément que certains membres d'un même Groupe d'Élus aient des dieux aux désirs en partie ou totalement opposés, mais ce problème se posait également avec les Instincts individuels.

Même s'il est préférable que les joueurs discutent de leur Groupe afin qu'il fonctionne au mieux, de bonnes vieilles frictions font aussi le sel d'une bonne partie de jeu de rôle tant que ça ne tourne pas à la catastrophe.

Il faut se souvenir que les Élus sont contraints de s'unir pour survivre et souvent on ne choisit pas plus son Groupe que sa famille, car ce sont les circonstances – d'autres diraient le Destin – qui président à leur alliance.

Comme nous en avons déjà parlé avec les Instincts, les relations qui unissent les membres d'un même Groupe sont fortes et un Élu acceptera plus facilement la nature et la vision du monde opposées d'un autre Élu s'ils sont liés par un lien très fort qui découle de leur désir de survivre dans les Terres Sauvages alors que tous les événements semblent se liguer contre eux et que le Culte ne souhaite que leur mort.

Ce lien permet de transcender en partie les divergences de vues qui seraient inacceptables de la part d'un autre Élu ou de tout habitant des Terres Sauvages. Les dieux en sont conscients et sont prêts à fermer les yeux tant que leur Élu tente un minimum de canaliser et de tempérer un membre de leur Groupe à la vision du monde très différente, voire contraire.

Bien sûr, Un Élu d'un dieu de la Compassion et de l'Amour sait au fond de lui qu'il est parfois nécessaire de tuer pour survivre et protéger ceux auxquels on tient, mais est-il nécessaire de le faire avec autant de violence et de sauvagerie ? Un Élu lié à la mort et perpétuellement accompagné d'un cadavre animé faisant office de serviteur peut être tout à fait conscient du cycle de la vie et de la mort et même le respecter ; il considère juste que ce qui est mort lui appartient pour un temps avant de retourner à la terre. Un Élu épris de gloire et cherchant à assurer sa domination sur les peuples par la peur qu'il inspire comprend également que le bâton n'est pas suffisant et que la carotte joue un rôle essentiel dans l'exercice du pouvoir à long terme ; un peuple totalement asservi et brisé n'est d'aucune utilité face à un peuple fier qui a tout à perdre, car leur dirigeant les fait profiter d'un certain confort, ne serait-ce qu'en pourvoyant à leurs besoins élémentaires et en assurant leur protection.

Tant que les Élus n'agissent pas directement l'un contre l'autre, ils pourront sans doute se supporter mutuellement, voire s'apprécier dans une certaine mesure, les individus d'un Groupe grandissant en même temps que lui. Après tout, les opposés sont souvent les deux faces d'une même pièce…

DÉCRIRE SON DIEU

Les Essences et les dieux

Si l'on se reporte aux différents mythes de la Création, et ce, quels que soient les peuples, chacun s'accorde à dire que les Essences sont apparues avant les dieux au sein d'un grand Chaos cosmique. Puis, les dieux sont nés des Essences et ont canalisé leur pouvoir brut et sauvage pour créer le monde et tout ce qui y vit.

Les divinités « primordiales » sont apparues les premières, façonnant le monde, donnant naissance à chaque créature, mais chaque mythe possède sa théorie sur la création de l'être humain, une créature bien supérieure aux autres et capable de communier avec les dieux, voire de s'accoupler avec eux, donnant naissance aux demi-dieux qui parcouraient les Terres Sauvages aux temps les plus reculés, marchant au côté des créatures mythiques et des géants.

Plusieurs mythes prétendent que les êtres humains sont nés des suites d'un défi que se seraient lancé plusieurs divinités primordiales dans le but de créer des êtres à leur image qui soient le plus parfaits possible et incarnent toutes leurs valeurs (c'est ensuite que sont nées les divinités liées aux humains, aux arts, à la guerre, au commerce, etc.). Pas étonnant que ces hommes soient rapidement devenus accros à la guerre, trop empressés de démontrer leur supériorité sur les autres peuples, et ce, pour la plus grande gloire du dieu suprême de leur panthéon. Bien sûr, tout cela relève des légendes et il serait bien impossible de dire s'il y a un fond de vérité là-dedans. Mais pour les Luxéens, cela expliquerait l'avènement du Soleil Noir, venu mettre fin à une période de conflits interminables et libérant les humains du joug de dieux jaloux, égoïstes et dévorés par une hubris qui commençait à consumer leurs serviteurs mortels.

Mais pour en revenir aux Essences…

Celles-ci font partie intégrante des dieux qui leur donnent forme, un don transmis à l'humanité, même si elles ne peuvent que façonner la matière « physique » et non « spirituelle » du monde. Mais les Essences influencent également les dieux, principalement les Essences primaires.

Un dieu solaire sera imposant, éclatant, tandis qu'une divinité liée aux Lunes aura deux facettes et conservera une aura de mystère. Si les deux ont pour seconde Essence primaire la Mort, le dieu solaire récompensera sûrement ceux qui donnent leur vie et les rituels seront sans doute très proches de ceux pratiqués dans l'Égypte antique, quant au dieu lunaire, il sera peut-être lié aux assassins ou à des cultes nécromants. Cela peut donner une idée de ce à quoi ils ressemblent, car les joueurs auront à décrire leur dieu tel qu'ils l'ont vu au cours de cette brève vision de la rencontre (qu'elle soit réelle ou le pur produit de leur imagination, ça, c'est une autre affaire).

Les symboles de prédilection

Chaque dieu possède au moins deux symboles (un objet, un animal, une plante, etc.) qui lui sont liés et revêtent une grande importance pour son culte. Si c'est un objet, il y a de fortes chances pour qu'il investisse en priorité ses Essences dans ce type d'objets pour en faire un Éclat.

Exemples : *Kaleb décide que les symboles de Belith, dieu des Astres errants et des Traditions sont la couronne, la coupe et la chouette. Amanda choisit pour Vellkrys, dieu du Combat honorable et de la Victoire, l'épée, le bouclier et la « main du serment » (une main présentée paume en avant). Rachael pense que les symboles les mieux associés à Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation sont un œil ouvert, la voile d'un navire fluvial et une main tendue.*

Ces symboles sont souvent associés pour former une sorte de blason que peuvent arborer les serviteurs de chaque dieu.

Les matériaux essentiels

Chaque divinité est également associée à deux ou trois matériaux (métaux, pierres, etc.) qui sont souvent présents sur les Éclats qui leur sont liés.

Exemples : *on associe à Belith, dieu des Astres errants et des Traditions, l'argent (métal), la pierre de lune et l'onyx. Vellkrys, dieu du Combat honorable et de la Victoire, est lié au bronze, au cristal de roche et au bois de frêne. Enfin, Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation est associée à l'or, au lapis-lazuli et à la soie.*

Les rites du culte

Chaque Élu va devoir créer des rites et traditions propres à son dieu, auxquels il s'adonnera lui-même en l'honneur de sa divinité (et si ceux-ci sont suffisamment longs ou complexes, 1D de Divinité peut être regagné à cette occasion, mais pas plus d'une fois par jour). Selon le dieu, prières, sacrifices, actes de contrition, preuves renouvelées de fidélité, actes de création, services funèbres, etc. peuvent tout à fait entrer dans le champ des rites.

Exemples :
Belith, dieu des Astres errants et des Traditions : prière face aux lunes ; partage de la coupe d'argent (contenant de l'eau pure) ; étude des astres et retranscription de leur course dans un livre sacré ; enterrement au crépuscule, lorsque le soleil décroît et que les lunes deviennent clairement apparentes, etc.

Vellkrys, dieu du Combat honorable et de la Victoire : mêler le sang (entre disciples) ; prêter le serment d'allégeance journalier à Vellkrys ; partager ses récits après chaque victoire ; honorer l'âme des ennemis vaincus ; salut de la flèche de frêne (une flèche de frêne enflammée est tirée sur le bûcher funéraire d'un camarade mort avec honneur au combat), etc.

Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation : la prière de l'aube ; les ablutions sacrées dans le Siirh ; l'échange des présents ; rendre les morts au fleuve de vie, etc.

De nombreux petits gestes peuvent également donner plus de consistance au culte de chaque dieu. Ainsi, un adorateur de Belith pourrait accorder une grande importance aux signes astraux et ajouter le leur à leur nom (ex. Beshter du Navire, Mederah de l'Enfant, etc.) ou ne jamais entreprendre une action sans avoir consulté les astres. Un suivant de Vellkrys pourrait devoir laver rituellement son arme après chaque combat, refusant qu'elle soit souillée par des meurtres aussi nécessaires que malheureux. Un serviteur de Sirrimah pourrait considérer qu'il est normal de faire régulièrement la charité aux pauvres et penser que frotter une pièce d'or sur le front d'un nouveau-né est porteur de chance.

Voilà, les bases sont à présent posées et peuvent être reportées sur la feuille de personnage correspondant au dieu.

Servir le même dieu

Deux joueurs pourraient avoir dans l'idée de créer exactement le même dieu. Bien que ce soit techniquement possible, jusqu'à lui donner le même nom, il n'est jamais totalement certain que ce dieu est effectivement le même. En fait, ce n'est probablement pas le cas.
Or, répartir l'énergie des prières de croyants potentiels entre deux divinités possédant le même nom est le plus sûr moyen de gaspiller cette énergie permettant leur réveil. Si la cible des dévotions n'est pas clairement établie, l'énergie des croyants se perd dans le néant.
Si l'on se base sur les bribes d'anciens mythes qui nous sont parvenues, les Dieux foulaient les Terres Sauvages durant le Premier Âge et ils le faisaient souvent au travers de messagers divins qui n'étaient autres qu'une fraction d'eux-mêmes, incarnant généralement l'un de leurs domaines de prédilection en particulier, et parfois même sous divers aspects d'un seul domaine. Les Anciens Dieux possèdent donc une multitude d'avatars, certains ayant parfois des vues totalement opposées, ce qui n'était pas sans créer une certaine schizophrénie et mener à la création de plusieurs branches au sein d'un même culte, chacune dédiée à l'un des aspects de leur dieu. Et certaines ouvertement hostiles l'une envers l'autre.
Ce sont ces différents aspects, issus des rêves fragmentés de dieux encore somnolents, auxquels les Élus sont liés, certains servant peut-être la même divinité sans le savoir…

---

moi fdghjjj (Order #31880644)

L'EXISTENCE EN TANT QU'ÉLU

L'ÉLU, SON DIEU ET L'ÉQUILIBRE

Détenteurs de pouvoirs aussi puissants qu'inexpliqués, parcourant les Terres Sauvages en quête d'aventure ou poursuivant un but dont eux seuls connaissent les enjeux, les Élus attisent les flammes des légendes et récits contés sous la lueur des lunes.

Il est difficile de faire des généralités sur les individus propriétaires d'un Éclat. Guerrière sanguinaire équipée d'une puissante épée à l'allure inquiétante, voyageur solitaire arborant un étrange pendentif représentant un œil toujours à l'affût, danseuse à la chorégraphie envoûtante dont le bracelet de cheville semble capter la lumière et hypnotiser le public, courtisan cachant son identité derrière un masque dont l'apparence change constamment, érudit portant un gant en dentelle de métal dont les motifs runiques paraissent changer dès qu'on ne les regarde pas… Il n'existe pas d'archétypes d'Élus. Ils possèdent un Éclat et c'est bien souvent la seule chose qu'ils ont en commun.

Il serait facile d'imaginer les Élus comme des êtres hors du commun, intouchables. Comme des héros mythologiques parcourant les Terres Sauvages, armés du pouvoir des esprits et ne craignant rien d'autre que certains de leurs semblables.

Mais la réalité est tout autre…

Crainte et jalousie

Les Éclats et les individus qui les portent engendrent la peur. Les Élus sont considérés comme des êtres de puissance au tempérament totalement imprévisible. Cela provoque des réactions mêlées de peur et de respect, et quelques mouvements de foule spontanés. Cette mauvaise réputation est grandement imputable aux histoires que le Culte du Soleil Noir colporte sur ces Élus.

Il n'est pas rare d'observer un individu jouer de ses aptitudes sociales pour tenter de s'attirer les bonnes grâces d'un Élu qu'il vient d'identifier et qui, rejeté, revient plus tard avec une foule de villageois armés pour exiger que l'Élu quitte les lieux, s'ils ne décident pas de le massacrer pour s'attirer les faveurs du Culte, lequel sait récompenser les tueurs d'hérétiques possesseurs d'objets maudits.

Dans les premiers temps, les Élus étaient bien souvent des individus solitaires ayant appris à se méfier des foules

friandes de drames et d'histoires menant régulièrement à des bains de sang et des morts évitables. Si cette méfiance perdure, ils ont depuis appris que le nombre fait la force et se sont organisés en groupe, souvent par la force des choses. Mais tous ces groupes ont généralement un objectif commun qui prime sur tous les autres : assurer leur survie.

Les Élus et leurs Éclats suscitent fascination, envie et jalousie. La complexité du lien, la relation construite entre l'Élu et son dieu, est un phénomène qui échappe totalement à l'entendement des gens du commun, voire à celui des Élus eux-mêmes. À cause de cette ignorance, la majorité des individus s'imaginent que le pouvoir réside dans l'objet propre à l'Élu. Cette idée ouvre évidemment la porte à toutes les envies et les convoitises, menant encore une fois les individus à adopter des comportements envers l'Élu dont ce dernier se passerait volontiers.

Les histoires d'Élus meurtriers, traqués par un village entier pour avoir tué l'un des leurs, prennent souvent leur source dans des situations où l'Élu n'a fait que se défendre fasse a un individu jaloux et prêt à tout pour s'approprier un bien qui ne l'a pas choisi et ne lui sera d'aucune utilité.

Phénomènes de groupes, ignorance et envie sont les ennemis quotidiens des Élus qui doivent dissimuler leur véritable nature sous peine de laisser une piste que les meutes inquisitoriales du Cercle Noir du Culte n'auront aucun mal à suivre. Et aucun groupe d'Élus ne serait assez téméraire pour se confronter volontairement à l'élite des serviteurs de l'Unique, triés sur le volet, équipés d'armes en sombre acier luxéen et spécialement entraînés dans le seul but de les détruire.

Vivre caché

Bien que certains inconscients les arborent fièrement aux yeux de tous, la plupart des Élus préfèrent dissimuler leur Éclat si la nature de celui-ci devient trop évidente. Tout d'abord pour éviter les conséquences des comportements décrits plus haut, mais aussi parce que le Culte et certains gouvernements punissent tout simplement leur possession et leur usage de la peine capitale.

Et puis il y a les rumeurs, les choses qui sont imaginées, dites et répandues de bouche à oreille à leur sujet et qui maintiennent les Élus dans un état de paranoïa constante.

Même si les Élus sont plus puissants que de simples humains, ils ne sont pas invincibles et une foule en colère ou pire, terrifiée, peut s'avérer un redoutable adversaire. Sans compter que les troupes du Cercle Noir peuvent aisément les suivre à la trace grâce aux histoires collectées de ville en village et aux cadavres laissés dans leur sillage.

Déjà, le nombre des Élus décroît alors que l'influence de l'Empire et du Culte du Soleil Noir se fait plus grande. La course d'Akhat, la lune funeste, se fait de plus en plus erratique depuis l'apparition des Éclats. Les Élus sont-ils destinés à sauver l'humanité de la Grande Ténèbre, serviteurs de dieux s'éveillant de l'oubli, ou ne sont-ils, avec leurs Éclats, qu'une matière première dont le sacrifice participera à plonger le monde dans l'obscurité éternelle ? La condition d'Élu est-elle une bénédiction ou une terrible malédiction ?

Le Culte, l'Interdit et la Traque

Les Éclats sont interdits par le Culte. Les Élus sont des impies, des hérétiques. Le schéma est simple et sa mise en pratique l'est tout autant. Les membres du Culte sont partout, répartis dans les contrées les plus isolées des Terres Sauvages. Cultistes et inquisiteurs sont suffisamment identifiables pour qu'un Élu prudent reste à distance respectable. Mais les sympathisants du Culte sont nombreux et encouragés à la délation par les quantités d'or que promet le Cercle Noir. Ce sont eux que les Élus craignent, les gens qui causent et vendraient leur enfant pour une poignée de pièces d'or. Lorsque le Cercle Noir entre en scène, il est souvent trop tard, d'autant que nombre de ces hommes et femmes en noir possèdent des capacités et objets confiés par le Dieu Unique et parfaitement à même de concurrencer les Éclats et Faveurs, voire de les neutraliser.

Les Sombres pèlerinages visant à propager la parole de l'Unique ne sont qu'un prétexte pour gangréner progressivement les Terres Sauvages, mener des croisades sanglantes et traquer les Élus et leurs sympathisants convertis à ces Anciens Dieux impies, trop stupides pour comprendre que l'humanité sera bientôt prête à s'unir au Soleil Noir, à jamais débarrassée de ses péchés et de ses souffrances. Le Culte est investi d'une mission : sauver l'humanité malgré elle, mettre fin à sa longue errance orpheline et lui faire connaître la béatitude éternelle. Peu importe le nombre de morts sur le chemin, c'est un prix bien faible à payer.

L'Élu, son Éclat et son dieu

Chaque Élu est un simple mortel ayant croisé la route d'un Éclat, un objet créé par la main de l'homme et investi d'Essences divines qui lui était destiné.

La fascination qu'exerce l'Éclat sur l'aspirant Élu est énorme et indescriptible. Rarement dans sa vie il n'aura désiré aussi ardemment quelque chose et il fera tout pour l'obtenir, quitte à mettre sa vie en danger sans la moindre hésitation si c'est la seule solution.

Selon ceux qui se sont confiés sur ce moment, le premier contact entre le futur Élu et son Éclat est comparable à une sorte d'extase qui bouleverse son existence à tout jamais.

L'Éclat devient alors la chose la plus précieuse à ses yeux, au point qu'il désire aussitôt n'en être jamais séparé. De fait, il est quasi impossible pour un Élu de se départir de son Éclat, et une telle chose ne peut se faire sans un immense effort de volonté. L'Élu est marqué par le Destin et sa vie se met à changer en même temps qu'elle l'éloigne de la routine et de la tranquillité. C'est alors qu'advient l'Embrasement (cf. page 367).

Cet Embrasement emplit soudain le corps de l'Élu d'une vigueur nouvelle, d'une volonté inébranlable, d'un incroyable sentiment de puissance fugace menaçant de l'emporter telle une vague dévastatrice : un aperçu de ce que peut être la divinité. La Rencontre est définitivement établie, l'humain devient Élu et accède à un pouvoir dont les humains n'étaient plus investis depuis un millénaire, à l'exception de rares serviteurs du Soleil Noir. Ces derniers sont d'ailleurs de moins en moins rares, car l'Unique semble réagir à l'apparition de ce qu'il perçoit comme une maladie, et tenter de l'éradiquer purement et simplement.

Chaque Élu peut ressentir une conscience diffuse dans son Éclat, un esprit embryonnaire incapable de communiquer, mais bel et bien présent, faisant le lien avec une entité divine dont l'Élu peut ressentir la puissance brute. Si elle n'était pas canalisée par son Éclat, cette énergie pourrait indubitablement détruire le corps et l'esprit de son possesseur.

Chaque Élu possède une conscience innée de son dieu ou de sa déesse qui exprime ses désirs à travers lui, jusqu'à le submerger lorsqu'il subit son Emprise. L'Élu, par ses actions, sort petit à petit sa divinité de sa longue léthargie, lui permettant de reprendre conscience d'elle-même et de s'ancrer plus profondément dans le réel depuis le monde immatériel des Essences, jusqu'au jour où elle pourra à nouveau se matérialiser dans les Terres Sauvages, une perspective redoutée par les serviteurs du Soleil Noir, car alors l'hubris consumera entièrement l'humanité et tandis que l'œil de l'Unique s'embrasera pour détruire le monde et les faux dieux, tout espoir de rédemption sera à jamais perdu.

Bien sûr, de nombreux Élus savent parfaitement que, peu importe que l'Œil de l'Unique s'embrase ou se ferme définitivement, les conséquences seront les mêmes : l'humanité et les Anciens Dieux disparaîtront. Il leur faut donc découvrir le moyen d'empêcher l'un et l'autre, car il leur est insupportable de penser que la fin est inéluctable. Le Culte a déclaré que le Temps du Jugement était enfin venu et que l'Unique déciderait bientôt du sort de l'humanité.

L'ŒIL DE L'UNIQUE

N'importe quel Élu lié à l'Essence du Soleil sait pertinemment que l'Unique n'a aucun lien avec l'astre céleste, il semblerait même que tout les oppose. Preuve en est, il s'agit de la seule Essence à laquelle les serviteurs de l'Unique ne peuvent avoir accès par leur dieu et les rares prêtres autorisés à pratiquer des rituels semblent incapables de faire appel à cette Essence, même en utilisant le réceptacle adéquat (cf. page 412).

Certains ont théorisé que l'Unique ne serait autre qu'Akhat, la lune funeste, parvenue à un état de conscience. Mais cela semble peu probable.

Une frange d'historiens et de théologiens soutient l'idée que l'Unique est en réalité multiple. Qu'il est l'alliance de tous les dieux de la trahison et du mensonge s'étant unis pour défaire leurs semblables. Mais qui pourrait imaginer qu'une alliance de telles divinités puisse perdurer un millénaire sans que le monde sombre dans le chaos total ?

Il existe également une autre théorie basée sur un ancien mythe, lequel prétend qu'un demi-dieu, né d'une divinité solaire et d'une humaine s'est opposé aux dieux et qu'il aurait été maudit, frappé de folie et condamné à errer dans les ténèbres. Ce demi-dieu aurait alors conçu un rituel légendaire d'une puissance inouïe lui permettant de corrompre les Essences du Soleil et des Lunes pour plonger le monde dans l'obscurité, profitant de cette nuit surnaturelle pour assassiner les dieux avec l'aide de ses serviteurs mortels et s'approprier leurs pouvoirs. Là encore, même si ce mythe contient peut-être une part de vérité, une telle chose paraît hautement improbable.

ÉQUILIBRE ET ASPECTS

L'Équilibre est constitué de deux Jauges distinctes, représentant les deux Aspects qui président à la nature des Élus : l'*Humanité* et la *Divinité*.

Les Jauges d'Équilibre ne concernent que les propriétaires d'Éclats et ceux qui peuvent, par un moyen ou un autre, puiser dans l'énergie des dieux et utiliser les Essences provenant d'eux au travers des Faveurs (un don rarement accordé par les Anciens Dieux dont l'état de faiblesse les contraint à privilégier les Élus, mais dont l'Unique fait généreusement bénéficier ses plus fidèles serviteurs).

Le nombre total de dés dans les deux Jauges d'Équilibre dépend du niveau de jeu :

Niveau de jeu	Total de dés d'Équilibre	Max. dans un Aspect	Déséquilibre
Héroïque (la Rencontre)	4D	3D	Aucun
Épique (l'Entente)	8D	5D	3D
Légendaire (l'Accord)	12D	7D	4D

Les dés d'Aspect doivent être de deux couleurs différentes et, bien sûr, d'une couleur différente des dés standards afin que tous soient aisément identifiables.

Le déséquilibre

Si la différence entre les deux Jauges de dés d'Équilibre est d'au moins trois (Épique) ou quatre (Légendaire), l'influence de l'un des Aspects (Humanité ou Divinité) de l'Équilibre se fait sentir, imposant un Handicap (I) sur les domaines de compétences opposés, sachant que l'Humanité régit les domaines de l'Homme et de l'Outil et que la Divinité gouverne les domaines de l'Animal et de l'Inconnu. Les domaines de l'Arme et des Terres ne sont pas affectés par ce déséquilibre.

Exemple : *si un personnage de niveau Épique possède 4D d'Humanité et 1D de Divinité, la différence entre les deux Aspects est bien de trois. Dans ce cas, le personnage souffre d'un Handicap (I) sur tous ses jets de compétences liées à l'Animal et l'Inconnu, son « essence » humaine se conjuguant mal avec les êtres sauvages et les mystères du monde s'opposant à toute forme de rationalité. À l'inverse, s'il avait 1D d'Humanité et 4D de Divinité, il souffrirait d'un Handicap (I) sur ses jets de compétences liées à l'Homme et à l'Outil, son « essence » divine l'éloignant des choses humaines.*

0D dans un Aspect

Si une Jauge tombe à 0D et que l'autre contient encore au moins 1D, tous les jets de compétences des domaines liés à la Jauge à 0D subissent un malus de -1D (quel que soit le niveau de l'Élu). Si les deux Jauges sont à 0D, l'Élu ne souffre d'aucun malus, car ses natures humaine et semi-divine ne sont plus en conflit. Cependant, une Jauge de Divinité réduite à 0D limite l'accès de l'Élu à ses Faveurs (cf. page 384). Cet effet est cumulable avec un déséquilibre.

Gains de dés d'Aspect

Le personnage peut choisir (ce n'est pas obligatoire) de gagner 1D d'Humanité à chaque réveil (avant la phase de guérison naturelle), mais uniquement si ses deux Réserves sont pleines (la fatigue et les Blessures peuvent donc empêcher ce gain éventuel).

Le personnage gagne 1D d'Humanité s'il réalise un acte qui lui apporte une gratification personnelle, mais va à l'encontre de son Instinct. Il gagne 2D si cet acte est particulièrement significatif. De fait, lorsque le personnage enfreint l'un des interdits de son Instinct dans la poursuite de son intérêt (ou de celui de son Groupe si leurs intérêts convergent), il gagne 1D ou 2D d'Humanité.

Une fois par jour, le personnage gagne 2D d'Humanité lorsqu'il se soigne (ou est soigné) d'une Blessure Mortelle par des soins ou la guérison naturels (aucune forme de magie ne doit être impliquée, capacité d'Éclat, Faveur, rituel ou autre). La Blessure Mortelle doit juste être rétrogradée, elle n'a pas besoin d'être entièrement éliminée.

Enfin, si le personnage réalise une performance ou une œuvre exceptionnelle (compétence Arts ou Artisanat uniquement), ce qui implique un jet Difficile (7) avec un

Handicap (III), il peut regagner 1D d'Humanité une fois par jour. Si la performance est réalisée devant un public nombreux ou l'œuvre offerte à une communauté à laquelle elle rend hommage, le personnage peut regagner 2D d'Humanité à la place. Ce gain n'est pas non plus obligatoire.

Le personnage gagne 1D de Divinité lorsqu'il réalise un acte significatif qui correspond aux désirs de son dieu (tel que défini avec l'Oracle). Il gagne 2D si cet acte est particulièrement significatif.

Le personnage gagne également 1D ou 2D de Divinité lorsqu'il participe à convertir sincèrement et sans contrainte des humains à son dieu et que ces derniers lui adressent alors régulièrement des prières et offrandes. Le nombre de dés gagnés dépend de l'importance des convertis ou de leur nombre.

Enfin, sacrifier à son dieu un animal ou un objet contenant de l'Essence permet de regagner 2D de Divinité si l'Essence contenue permettait de pratiquer un rituel majeur et qu'il s'agit de l'Essence primaire du dieu. Si le sacrifice ne convient que pour un rituel mineur ou concerne une Essence secondaire du dieu, il ne rapporte que 1D de Divinité. Il n'est possible de pratiquer qu'un seul sacrifice par jour pour obtenir des dés de Divinité.

Les rites (cf. page 343) permettent également de regagner des dés de Divinité.

- Si le personnage gagne 1D d'Humanité, mais qu'il a déjà atteint le nombre de dés maximum de cet Aspect, il peut alors décider de gagner 1D de Divinité à la place. Si ses Jauges d'Équilibre contiennent déjà le maximum de dés auquel le personnage a droit, il perd alors 1D de Divinité à la place.
- Si le personnage gagne 1D de Divinité, mais qu'il a déjà atteint le nombre de dés maximum de cet Aspect, il perd 1D d'Humanité à la place.

Les dés d'Aspect perdus de cette façon ne peuvent bien sûr pas être utilisés pour générer le moindre effet.

Perte de dés de Divinité

Si l'Élu enfreint un interdit de son dieu, il perd 1D de Divinité. Si l'Élu le fait en toute connaissance de cause et sans la moindre circonstance atténuante, la perte peut monter à 2D.

Utiliser les dés d'Aspect

Ces dés permettent de maximiser les chances de réussites, mais également d'utiliser des capacités d'Éclat et des Faveurs.

Si un joueur souhaite utiliser un dé d'Aspect alors qu'il œuvre pour son dieu, il peut utiliser 1D provenant de n'importe quelle Jauge d'Équilibre. S'il œuvre dans un but personnel dont son dieu n'a que faire, le joueur ne peut faire appel qu'à 1D d'Humanité. Comme d'habitude, l'Oracle est seule juge en cas de doute.

- Au moment de faire un jet, le joueur peut remplacer un dé neutre par un dé d'Aspect selon le domaine de compétences concerné (cf. plus bas). Ce ne sont pas des dés bonus, mais ils peuvent être relancés comme n'importe quel autre dé.
- Si le joueur conserve un dé d'Aspect obtenant une réussite sur un jet, ce dé d'Aspect compte alors comme deux réussites.
- Les dés d'Humanité peuvent se substituer à un dé neutre sur tous les jets en lien avec les domaines de compétences de l'Homme, de l'Outil et de l'Arme. Les dés de Divinité peuvent se substituer à un dé neutre sur n'importe quel jet. Si un jet n'appartient pas, pour une raison ou une autre, à un domaine de compétences, n'importe quel dé d'Aspect peut être substitué à un dé neutre si la situation s'y prête.

Si le personnage œuvre pour son dieu, il peut utiliser deux dés d'Aspect sur un même jet s'il le souhaite : 1D d'Humanité (dans les limites des domaines de compétences liés) et 1D de Divinité. Si ce n'est pas le cas, il ne peut utiliser que 1D d'Humanité.

L'EMPRISE DE LA DIVINITÉ

Si un dé de Divinité est lancé et qu'il fait un « 10 », le dé ne peut pas être relancé, doit être conservé et n'est pas dépensé. Que le jet soit un succès ou un échec, l'Emprise du dieu se manifeste immédiatement sur le personnage concerné par ce jet.

Elle déclenche une compulsion à laquelle le personnage doit obéir. Tant qu'il n'a pas satisfait son dieu, le personnage subit un malus de -1D sur au moins un domaine de compétences (sans surprise, celui de l'Homme est le plus régulièrement concerné et même les domaines de l'Arme et des Terres peuvent être affectés). Le malus disparaît dès que le personnage a entièrement donné satisfaction à son dieu.

En outre, tant que le personnage est sous l'Emprise de son dieu, il ne peut pas utiliser de dés de Divinité sur des jets en lien avec les compétences des domaines de l'Homme et de l'Outil. Il ne peut pas non plus dépenser des dés de Divinité pour utiliser des Faveurs ou autre, à moins que ça ne serve directement la résolution de sa compulsion ou à sa survie immédiate.

Note : satisfaire une compulsion ne permet jamais de gagner des dés d'Aspect ou de Réserve.

Les Emprises

L'Emprise d'un dieu dépend de ses Essences primaires. L'Oracle choisit alors l'une des compulsions que le personnage doit satisfaire (ou en invente une qui correspond à l'une des Essences primaires).

Note : le personnage ne peut être que sous une Emprise à la fois, s'il obtient un autre « 10 » sur un dé de Divinité, l'Emprise est ignorée et le dé de Divinité est bien dépensé.

Emprise de l'Air

Le personnage est empli d'un désir intense de liberté, de mouvement et d'espace.

Compulsions : rester en perpétuel mouvement durant une journée (qu'il marche ou chevauche n'a pas d'importance, mais s'il navigue, son embarcation doit être portée par le vent) ; doit toujours être en mesure de voir le ciel au-dessus de sa tête durant une journée ; ne doit pas utiliser d'arme, d'armure ou d'objet Lourd durant une journée ; ne doit pas parer, mais uniquement esquiver durant une journée.

Domaines de compétences affectés : l'Homme, l'Outil.

Emprise de la Bête

Le personnage est empli de rage et se livre aux actions les plus brutales et bestiales.

Compulsions : attaquer sauvagement, tuer et manger le cœur d'un grand prédateur (ce qui inclut les humains représentant une Menace au moins Majeure) ; ne pas utiliser d'outil, d'arme et d'armure durant une journée, n'utilisant que ses dons « naturel » (ce qui inclut les Faveurs) ; refuser toute aide d'un humain durant une journée (ce qui inclut toutes les capacités de Groupe et sa Réserve, qu'il ne peut utiliser et dont il ne peut bénéficier) ; passer la prochaine journée seul, loin de la civilisation.

Domaines de compétences affectés : l'Homme, l'Outil, l'Inconnu.

Emprise de l'Eau

Le personnage doit se montrer fort, indomptable, et refuser d'être contrôlé, enfermé, entravé de quelque façon que ce soit.

Compulsions : doit refuser fermement tous les ordres ou instructions durant une journée ; doit affronter seul ses adversaires, sans aucune aide extérieure, durant une journée ; doit ignorer tous les liens de dépendance dans un sens ou dans l'autre durant une journée ; doit saboter volontairement un ordre déjà donné, même s'il concerne le Groupe dans son ensemble ; doit rester entièrement nu durant une journée entière ; doit conserver les pieds dans les eaux du Siirh durant une journée entière en prêchant pour son dieu ; doit détruire quelque chose créé de main humaine et significatif pour une communauté.

Domaines de compétences affectés : l'Homme, l'Outil.

Emprise du Feu

Le personnage est empli d'une faim inextinguible et dévastatrice, et d'une fascination pour le feu créateur et destructeur.

Compulsions : doit s'infliger une blessure par le feu occasionnant au moins une Blessure Grave (cette Blessure devra guérir naturellement, mais le personnage en gardera une cicatrice) ; doit détruire par le feu quelque chose de significatif pour une communauté (ce peut être une personne) ; ne doit rien partager et doit consommer sans retenue durant une journée ; doit forger seul une arme de bonne facture, ce qui implique un Handicap de (III) sur le jet d'Armurerie et prend une journée complète par tentative (et il est impossible de faire appel à la Réserve de Groupe).

Domaines de compétences affectés : l'Homme, l'Animal, les Terres Sauvages.

Emprise de l'Humain

Le personnage incarne la volonté indéfectible de l'humanité et son pouvoir créatif.

Compulsions : doit libérer tout humain asservi durant une journée (peut-être mieux vaut-il éviter les cités esclavagistes, surtout Lux) ; doit lutter contre toute forme d'obscurantisme, de bigoterie ou de superstition ; ne doit plus utiliser de dés de Divinité, de Faveurs ou de capacités d'Éclat (ce qui inclut les « sacrifices » gratuits pour les rituels) durant une journée ; doit inspirer de façon significative une communauté humaine ; doit créer une œuvre exceptionnelle en hommage à son dieu, ce qui implique un Handicap de (III) sur le jet d'Arts ou d'Artisanat et prend une journée complète par tentative (et il est impossible de faire appel à la Réserve de Groupe).

Domaines de compétences affectés : l'Animal, l'Inconnu.

Emprise des Lunes

Le personnage doit fuir la lumière, se dissimuler constamment ou ne jamais faire preuve de franchise.

Compulsions : doit systématiquement mentir durant une journée et ne pas accepter d'être contredit ; doit perpétuellement dissimuler ses traits et son équipement durant une journée ; doit toujours rester dans l'obscurité ou dissimulé aux yeux du soleil ou des lunes durant une journée ; doit trahir une importante parole donnée.

Domaines de compétences affectés : l'Homme, l'Arme.

Emprise de la Mort

Le personnage est empli d'un désir encore plus morbide qu'à l'habitude et d'une soif de meurtre.

Compulsions : s'il n'est pas engagé dans un combat, doit *immédiatement* sacrifier une vie humaine (le personnage a droit à un jet de Volonté Difficile [7] pour ne pas s'attaquer à un allié sur-le-champ, il est impossible d'utiliser des dés de Réserve sur ce jet ou de bénéficier de capacités quelconques, même venant des autres) ; doit répandre la maladie dans une communauté ; doit créer un être mort-vivant (s'il en a la capacité) ; ne peut en aucun cas utiliser d'action de soin durant une journée ; ne peut pas accepter de soins ou profiter de la guérison naturelle durant une journée ; doit pousser une personne à en tuer une autre pour laquelle elle ne nourrit aucune animosité.

Domaines de compétences affectés : l'Homme, l'Animal.

Emprise du Soleil

Le personnage doit incarner la lumière et la vérité, bannir les secrets et les ténèbres.

Compulsions : doit toujours être celui qui éclaire (ou participe à éclairer) les ténèbres durant une journée ; ne doit pas mentir durant une journée (et est obligé de répondre le plus honnêtement à une question, même si les omissions peuvent être autorisées à la discrétion de l'Oracle) ; doit tuer (ou participer à tuer) un important représentant du Culte du Soleil Noir ; doit obtenir un secret important et le révéler ; ne doit jamais se cacher ou se dissimuler de quelque façon que ce soit durant une journée.

Domaine de compétences affecté : l'Inconnu.

Emprise de la Terre

Le personnage doit se montrer inébranlable, construire, rester au contact de la terre.

Compulsions : ne jamais effectuer de parade ou d'esquive durant un combat âpre ; ne pas bénéficier de soins autres que la guérison naturelle durant une journée (si des soins d'urgence sont appliqués, cela compte aussi et il faudra satisfaire la compulsion le jour suivant) ; doit construire (ou participer à construire) quelque chose durant une journée entière ; ne doit jamais quitter le sol durant une journée (pas de monture, pas de navigation, ni quoi que ce soit de conception humaine – plancher, escalier, voie pavée, etc.).

Domaine de compétences affecté : l'Animal, l'Inconnu.

Emprise de la Vie

Le personnage est empli d'un désir de protéger la vie sous toutes ses formes, un désir transcendant même son instinct de survie.

Compulsions : ne peut refuser de soins ni d'apporter son aide à des inconnus en difficulté (cette Emprise peut même concerner des animaux et végétaux dans les cas extrêmes) ; doit protéger la vie durant une journée (s'opposant avec véhémence à des massacres, protéger des animaux ou des végétaux, mais sans prendre de vie) ; doit faire un grand sacrifice pour sauver une vie (recevoir une Blessure Mortelle dans ce cadre compte comme un tel sacrifice) ; doit attaquer à vue et éliminer toute créature morte-vivante, utilisateur de nécromancie ou chasseur tuant pour le plaisir et non par nécessité (le domaine de l'Arme n'est plus affecté par l'Emprise dès que le combat s'engage, mais si le personnage échoue à éliminer la menace – seul ou à plusieurs – le domaine de l'Arme est à nouveau affecté).

Domaine de compétences affecté : l'Arme.

ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL ET OBJETS

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL ET OBJETS

Il est possible de se procurer beaucoup de choses dans les Terres Sauvages, surtout lorsqu'on connaît la bonne personne.

Tous les objets, quels qu'ils soient, possèdent un niveau de Rareté qui fluctue entre 3 (commun) et 10 (quasi introuvable).

Trouver un objet particulier nécessite un jet de Perception + Cité (ou Voyage hors d'une ville) contre une difficulté égale à la Rareté de l'objet.

Cette Rareté correspond aux objets ordinaires. Pour en obtenir une meilleure version, comme une œuvre d'art provenant d'un artiste exceptionnel, il faudra subir un Handicap de (I) à (III) qui représente le fait que cet objet particulier, même s'il est commun, reste plus difficile à dénicher.

Si un Handicap s'applique pour trouver l'objet, vous pouvez considérer que son prix est augmenté de +50 % par niveau du Handicap. Par exemple, un objet Inhabituel (coûtant donc normalement entre 10 et 25 sabiirhi) assorti d'un Handicap (III) devrait coûter 150 % plus cher, soit environ entre 25 et 60 sabiirhi (pièces d'argent).

Les monnaies

Pour des questions de simplicité, nous avons opté pour un système de devises aligné sur celui de Babel, centre économique des Terres Sauvages, qui a précisément fixé le poids et la quantité de métal précieux dans chacune de ses pièces, qu'elles soient d'or, d'argent ou de cuivre (bien que leur forme puisse varier d'une contrée à l'autre). Cependant, certaines personnes pourraient refuser des paiements effectués avec des devises provenant de contrées ennemies (ce qui est même assez courant et pourrait, dans les cas extrêmes, être considéré comme une insulte – comme utiliser la monnaie de l'Empire du Soleil Noir en Avhorae). Dans ce cas, certains honnêtes marchands et négociants peuvent échanger ces devises contre d'autres, moyennant un faible pourcentage bien entendu (lequel s'échelonne entre 5 % et 10 %, mais tout est négociable).

Les monnaies babelites se nomment sabiirh (or), sabiirhi (argent) et sabiirhu (cuivre). 1 sabiirh vaut 10 sabiirhi et 1 sabiirhi vaut 10 sabiirhu (1 sabiirh vaut donc 100 sabiirhu).

Le sabiirhu représente généralement des créatures ailées sur ses faces. Le sabiirhi est dédié au Siirh et représente souvent des jarres, vagues et poissons. Le sabiirh était dédié au soleil et à la grande prêtresse de Babel, mais c'était avant que la religion officielle ne devienne celle du Soleil Noir. Les nouveaux sabiirh, tout juste mis en circulation, représentent la reine Taerhonis sur une face et le symbole du Soleil Noir au-dessus d'une tour sur l'autre.

Ressources naturelles

Si un personnage recherche une ressource naturelle particulière (plante, minéral, animal, etc.), c'est l'Oracle qui fixe la difficulté et le Handicap adéquats.

Plus la ressource est rare dans une région, plus la difficulté sera importante. En outre, si la ressource se trouve dans une zone difficile d'accès (à flanc de montagne, caverne, etc.), un Handicap peut s'appliquer au jet nécessitant de la dénicher.

Le jet qui s'applique aux recherches de ressources naturelles dépend de la ressource en elle-même, mais se fera toujours avec la Perception :

- Animal : Perception + Faune.
- Plante, fleur, arbre : Perception + Flore.
- Roche, minéral : Perception + Territoire.

Prix et Rareté

Si vous voulez définir le prix d'un objet, vous pouvez utiliser la grille ci-dessous pour vous repérer :

Objet	Rareté	Prix (sabiirhi)
Commun	3	0,1-1
Usuel	4-5	2-9
Inhabituel	6-7	10-25
Rare	8-9	30-90
Quasi introuvable	10	100+

À noter que la Rareté d'un objet peut être modifiée en fonction du lieu. Par exemple, les arbalètes et cottes de mailles seront plus courantes en Avhorae, même si elles sont réservées aux soldats. La Rareté peut être diminuée ou augmentée de 1 ou 2 (avec un minimum de 3 et un maximum de 10).

LISTE INDICATIVE D'ÉQUIPEMENTS, MATÉRIELS, OBJETS ET SERVICES

Outils	Prix (sabiirhi)	Rareté
Scie	2	5
Enclume	10	6
Marteau	2	4
Nécessaire de couture	8	5
Tenaille	3	5
Pinceau	12	7
Peinture (par pigment)	10	6
Burin et ciseau de sculpteur	15	6

Objets	Prix (sabiirhi)	Rareté
Bandages	0,5	3
Chaîne, 1 mètre	5	5
Nécessaire de soins*	15	6
Bougie	2	4
Corde, 10 mètres	2	4
Grappin	3	5
Huile pour lampe	1,5	4
Lampe à huile	7	5
Outils de crochetage	25	7
Outre (peau)	3	4
Panier d'osier	1	3
Bourse (tissu)	1	3
Bourse (cuir)	2	5
Sac à dos (tissu)	3	4
Sac à dos (cuir)	6	5
Sacoche (tissu)	2	3
Sacoche (cuir)	4	5
Torche	0,5	3

Objets	Prix (sabiirhi)	Rareté
Bol et cuillère en bois (voyage)	1	4
Pichet en terre cuite	1,5	4
Couverture	2	4
Petite tente	8	5
Grande tente	18	6
Carte d'une région	22	7
Encre et plume	15	6
Parchemin (5)	10	6
Balance	12	6
Sablier	35	8
Flûte	3	4
Harpe	45	8
Lyre	20	6
Tambour	6	4
Carquois	3	4
Encens, par bâton ou cône	1	6
Parfum	20	7
Savon	5	5

* CINQ UTILISATIONS ; +1D SUR LES ACTIONS DE SOIN.

Vêtements	Prix (sabiirhi)	Rareté
Vêtements simples	5	4
Vêtements luxueux	20	7
Cape et capuche	4	5
Ceinturon	8	6
Paire de bottes (cuir)	14	6
Sandales (fibres végétales)	3	4

Armes	Prix (sabiirhi)	Rareté
Arbalète	75	9
Arc léger	10	5
Arc lourd	25	7
Couteau de lancer	4	4
Couteau	3	3
Épée/hache à deux mains	18	7
Épée/hache	10	5
Fronde	0,5	3
Javelot	8	5
Lance	12	6
Massue à deux mains	3	5
Massue	2	3
Sarbacane	2	4
Flèche (pointe de métal)	0,5	5
Flèche (pointe de bois*)	0,1	3

* LES ARMURES ET BOUCLIERS VOIENT LEUR INDICE DE PROTECTION AUGMENTER DE 1 CONTRE CES FLÈCHES.

Armures	Prix (sabiirhi)	Rareté
Cotte de mailles	40	8
Cotte de mailles renforcée	60	9
Cuir (partielle)	5	4
Cuir (intégrale)	7	4
Cuir renforcé (partielle)	7	4
Cuir renforcé (intégrale)	9	5
Cuirasse	9	5
Matelassée (partielle)	7	5
Matelassée (intégrale)	10	6
Plate	100	10

Boucliers	Prix (sabiirhi)	Rareté
Bouclier léger (bois)	5	4
Bouclier lourd (métal)	14	6

Services	Prix (sabiirhi)	Rareté
Bain dans une auberge	0,5	3
Bain dans une auberge (désert)	7	6
Chambre d'auberge (dortoir)	1	3
Chambre d'auberge individuelle	4	4
Rations (1 jour)	0,5	3
Repas simple	0,5	3
Repas copieux	1	3
Repas fastueux	4	5
Chope de bière	0,2	3
Coupe de vin	1	5
Coupelle d'eau-de-vie	1	6
Médecin	5 par niveau de maîtrise	6
Garde du corps	8 par jour	5
Messager/coursier	5 par jour	4

Animaux	Prix (sabiirhi)	Rareté
Cheval de selle	20	6
Chien de combat	10	6
Destrier	50	8

Moyens de transport	Prix (sabiirhi)	Rareté
Barque	10	6
Barge	15	7
Petit bateau à voile	25	7
Grand bateau à voile	95	9
Chariot	12	5
Charrette	8	4

Détérioration des armes et armures (optionnel)

Oracle, vous pouvez souhaiter que les armes et armures se détériorent au fil des combats. Dans ce cas :

- Si une arme n'inflige aucun dommage parce qu'ils sont annulés par une armure ou un bouclier, elle subit 1 point de Détérioration.
- Si une armure ou un bouclier stoppe moins de la moitié des dommages infligés, elle subit 1 point de Détérioration.
- Lorsque l'arme, l'armure ou le bouclier a subi 3 points de Détérioration, il est *abîmé* et ses dommages de base diminuent de 1. Si c'est une armure, tous ses indices de protection diminuent de 1.
- Lorsque l'arme, l'armure ou le bouclier a subi 6 points de Détérioration, il est *brisé* et inutilisable.
- Les Éclats ne se détériorent jamais.

Réparation

Réparer un équipement abîmé demande un jet de Précision + compétence appropriée (Armurerie ou Artisanat) Difficile (7). Chaque réussite retire 1 point de Détérioration.

Réparer un équipement brisé demande un jet de Précision + compétence adéquate (Armurerie ou Artisanat) Très difficile (9), avec un Handicap (I), ce qui ne retire que 1 point de Détérioration, peu importe le nombre de réussites. L'objet est ensuite considéré comme abîmé.

Réparer une arme, une armure ou un bouclier demande parfois plusieurs heures, voire plusieurs jours, en fonction de la complexité de l'objet et de sa Détérioration. Cela demande également l'accès à du matériel (généralement une forge et des outils).

LA CRÉATION

Créer une œuvre d'art, une arme ou même un outil est un processus parfois complexe. Cependant, nous avons souhaité conserver des règles simples…

Tout d'abord, l'Oracle fixe une difficulté en fonction de la complexité de l'objet ou de l'œuvre à créer ; généralement, cette difficulté est égale à la Rareté de l'objet. Dans le cas d'une création artistique, ce sont le réalisme, le niveau de détails et le degré de minutie mis en œuvre qui fixeront la difficulté.

La durée nécessaire peut varier de quelques heures (un simple couteau) à plusieurs semaines (une cotte de mailles renforcée). L'oracle fixe le temps nécessaire, mais on considère que l'artisan/artiste y consacre une grande partie de sa journée.

Au bout du temps imparti, le joueur fait un jet avec la compétence adéquate. Une seule réussite suffit, mais l'artiste/artisan peut s'imposer un Handicap afin de réaliser quelque chose d'extraordinaire et non pas un objet ou une œuvre « banal ». Chaque degré de Handicap subit augmente de 1 la Rareté de l'objet ou de l'œuvre créés (avec un maximum de 10) et donc son prix.

Une création exceptionnelle, Handicap (III), l'est surtout esthétiquement, mais si vous utilisez les règles de Détérioration, vous pouvez considérer qu'une arme ou une armure ne s'abîme qu'après avoir subi 4 points de Détérioration et n'est brisée qu'après en avoir subi 8. Le niveau de détail d'une œuvre, d'un vêtement ou d'un objet créé avec un Handicap (III) est proprement étourdissant, les peintures, inscriptions, broderies, gravures sont d'un réalisme et d'une beauté saisissante. Ces créations contiennent suffisamment d'Essence humaine pour alimenter des rituels mineurs et même majeurs si elles s'y prêtent. L'âme de l'artiste/artisan les habite. Presque littéralement.

Une note sur l'artisanat

Un personnage possédant la compétence Artisanat serait à même de créer à peu près tout et n'importe quoi relevant de cette compétence.
Oracle, vous pouvez tout à fait imposer une augmentation de difficulté et un Handicap à un joueur dont le personnage tenterait de faire un jet d'Artisanat qui s'éloignerait trop de ses compétences de base. La vannerie, le travail du cuir, la parfumerie et la poterie sont des disciplines très différentes et, même si le personnage dispose d'une spécialité dans l'une de ces formes d'artisanat, il n'est guère vraisemblable qu'il soit presque aussi doué dans les trois autres domaines. Vous pouvez considérer qu'un joueur est à l'aise dans une forme d'artisanat par niveau de compétence possédé en Artisanat. Un personnage Expert pouvant ainsi s'exprimer avec talent dans trois disciplines différentes (dans lesquelles il pourrait de surcroît se spécialiser).

Les pièges mécaniques

La fabrication de pièges élaborés nécessite du matériel, des outils et du temps. Un jet de Précision + Mécanismes est nécessaire pour finaliser le piège, la difficulté et le Handicap fixés par celui qui le fabrique ayant une incidence directe sur les capacités du piège. Afin de repérer un piège (ce qui nécessite d'en rechercher la présence), il faut réussir un jet de Perception + Vigilance contre la même difficulté et avec le même Handicap que celui fixé par l'artisan ayant conçu le piège, celui-ci pouvant s'avérer particulièrement discret. Si le piège n'est pas repéré, un jet de Réflexes + Corps à corps contre la même difficulté et avec le même Handicap doit être réussi pour l'éviter au moment du déclenchement. La difficulté du jet de Mécanismes peut s'échelonner librement entre 5 et 9 et le Handicap entre (I) et (III). Les dommages infligés par le piège dépendent des réussites obtenues sur le jet de Mécanismes et du Handicap infligé sur celui-ci :

Handicap	Dommages
Aucun	Réussites -1 (min. 1)
Handicap (I)	Réussites
Handicap (II)	Réussites +1
Handicap (III)	Réussites +2

En outre, un piège dont la difficulté du jet de Précision + Mécanismes est fixée à 8 ou 9, bénéficie du trait Rapide (2), infligeant donc deux Blessures.

Si le piège est déclenché, s'en libérer (pour le cas d'un piège à mâchoire, par exemple) demande un jet de Puissance contre une difficulté égale à celle ayant servi pour concevoir le piège (sans Handicap).

Un piège peut être conçu pour capturer sa proie (comme un filet). Dans ce cas, il n'inflige aucun dommage et s'en libérer demande un jet de Précision + Adresse, contre une difficulté égale à celle ayant servi à concevoir le piège, mais en tenant cette fois compte du Handicap.

Les serrures

Les meilleurs artisans du métal peuvent concevoir des serrures très efficaces. La conception d'une serrure demande un jet de Précision + Mécanismes. Tout comme les pièges, la difficulté (de 5 à 9) et le Handicap (de I à III) peuvent être fixés librement. Crocheter la serrure impliquera un jet de Précision + Adresse contre une difficulté et un Handicap égal.

Il est tout à fait possible de lier un piège mécanique à une serrure. Les deux doivent alors être conçus indépendamment et rater le crochetage de la serrure déclenche le piège.

HYGIÈNE ET PARFUMS

Bien que l'hygiène puisse venir au second plan lorsque l'on parcourt les Terres Sauvages, de nombreuses contrées, comme Babel, Fakhar, la République de Thalos et l'Empire accordent une grande importance à l'hygiène corporelle et à l'art de la parfumerie, parfois à un niveau quasi rituel.

De nombreux rites, même s'ils sont dénués de magie, recourent aux parfums et encens, et certaines fragrances très rares sont particulièrement recherchées et peuvent atteindre des montants impressionnants.

Créer de l'encens, des savons ou du parfum nécessite un jet de Connaissance + Artisanat dont la difficulté dépend du « produit » :

Produit	Difficulté
Encens, savon	Facile (5)
Parfum	Difficile (7)

Bien sûr, la fabrication de tels produits nécessite du matériel et des matières premières dont la rareté influencera directement le prix du produit. Le Handicap associé au jet d'Artisanat représentera l'harmonie des alliances entre les différentes fragrances.

Encens : la confection de l'encens nécessite du bois sec, une résine et des plantes qui doivent être mélangés puis façonnés sous forme de bâtonnets ou de cônes. Il est également possible de brûler directement le mélange dans un petit récipient sans avoir à le façonner.

Savon : le savon est obtenu en mélangeant une huile végétale (ou, plus rarement, de la graisse animale) à de l'argile et de la cendre (d'arbre, de plante et même d'algues). Ce savon, plutôt pâteux, n'a pas la consistance solide qu'on lui connaît aujourd'hui et doit être conservé dans un petit récipient.

Parfum : la fabrication d'un parfum repose sur une base d'huile végétale à laquelle sont ajoutées des fleurs et plantes particulièrement odoriférantes. Ce liquide précieux est conservé dans de petites fioles bouchées par de la cire ou de l'argile.

LES ARTS CULINAIRES

Souvent laissée de côté, la cuisine est pourtant une discipline qui mérite qu'on s'y attarde. Il est nécessaire de manger pour vivre et si l'expérience est satisfaisante, ça ne gâte rien.

La cuisine relève de la compétence Artisanat (et de la caractéristique Connaissance). Un personnage Débutant saura préparer ses ingrédients et pourra faire des plats basiques, mais un personnage Expert sera en mesure de proposer des plats excellents, même s'il se trouve en pleine nature et doit composer avec ce qu'il a sous la main.

Un plat particulièrement réussi pourrait même faire regagner 1D de plus dans la Réserve de Groupe (avec un gain de 2D au lieu de 1D).

Les alcools

Le vin (coupé d'eau, souvent mêlé à des épices, et moins alcoolisés que de nos jours) et la bière sont courants dans les Terres Sauvages. Les alcools considérés comme forts le sont beaucoup moins, car ils impliquent généralement un processus de distillation complexe. La distillation a été inventée par les Babelites et s'est répandue jusqu'au Nord où la consommation d'alcool fort est plus courante que dans le désert brûlant du Sud.

Ces alcools forts sont principalement obtenus par la distillation de fruits ou de grains dont la fermentation a transformé le sucre en alcool. Si la fermentation simple permet d'obtenir du vin, du cidre ou de la bière, seule la distillation permet d'augmenter le degré d'alcool au-dessus de 16°.

La Horde et Avhorae sont connus pour produire des alcools forts dont la consommation est souvent source de défis. Au sein de la Horde, il n'est pas rare que deux adversaires se livrent à un combat amical après avoir ingurgité une forte quantité d'alcool fort.

Bien sûr, ces alcools puissants servent à « anesthésier » celui qui le boit et sont de parfaits antiseptiques. C'est d'ailleurs pour ces deux propriétés spécifiques qu'ils sont distillés en Babel.

L'intoxication alcoolique
À l'image de certaines drogues, l'alcool est utilisé lors de nombreuses festivités et rites.

Le peuple de Valdheim a pour habitude de s'alcooliser fortement lors de certaines fêtes, une tradition héritée de Vaelor qui souffre à présent de l'infertilité de ses terres et doit « importer » de nombreuses denrées dont l'alcool représente une part non négligeable (fourni à profusion par l'Empire en échange de quelques bonnes lames à intégrer à ses légions de mercenaires).

Si les personnages souhaitent s'alcooliser, voici quelques règles de base.

Résister aux effets de l'alcool demande un jet de Résistance Facile (5) dont le Handicap correspond aux quantités (« doses ») ingurgitées.

Alcool	Dose
Bière	Une chope
Vin	Une coupe
Eau-de-vie	Une coupelle

Après avoir ingurgité deux doses, le personnage doit réussir un jet de Résistance. Dès qu'il ingurgite à nouveau deux doses, il refait ce jet, mais avec un Handicap cumulé de (I) et un maximum de Handicap (III) (sans un score de Résistance solide, l'échec devient rapidement inévitable). Ainsi, un personnage ayant ingurgité six coupes de vin devra faire trois jets en tout, le premier sans Handicap, le deuxième avec un Handicap (I) et le troisième avec un Handicap (II).

Dès qu'un premier jet est raté, le personnage devient éméché (malus de -1D sur tous les jets de compétence et perte de 2D d'Effort et de Sang-Froid). Dès qu'il rate deux jets, il devient ivre (le malus passe à -2D avec une perte supplémentaire de 3D d'Effort et de Sang-Froid). S'il rate un troisième jet, il s'écroule (et ses Réserves d'Effort et de Sang-Froid se vident entièrement). Si le personnage n'obtient aucune réussite sur le troisième jet, il fait un coma éthylique, ce qui est considéré comme une Blessure Mortelle nécessitant des soins d'urgence, mais sans Handicap (le soûlard sera automatiquement soigné de cette Blessure Mortelle à son réveil et ne sera plus considéré que comme « ivre »). Le malus diminue de 1D après chaque phase de repos complet. Un personnage qui s'est écroulé se réveille « ivre » et un personnage « ivre » se réveille donc « éméché » ; il a en fait tout simplement une gueule de bois plus ou moins monumentale. Un personnage qui se couche ivre ne regagne que la moitié de ses dés de Réserve. Un personnage qui s'est écroulé n'en regagne aucun, coma éthylique ou pas.

LES POISONS

Bien que certains poisons et toxines puissent se trouver à l'état naturel (sève de certaines plantes, toxine sécrétée par la peau de certains batraciens, etc.) et qu'il soit tout à fait possible d'en enduire simplement vos dagues ou pointes de flèches, ces poisons perdront leur efficacité en quelques heures à peine une fois ôtés de leur support. Fabriquer un poison durable est délicat et demande préparation et compétence.

Les trois compétences utilisées sont Animalisme, Artisanat et Flore, associées aux caractéristiques Connaissance et Précision.

Si le venin ou la toxine provient d'un animal, on recourt à la compétence Animalisme afin de prélever les glandes contenant les venins et toxines. C'est le seul moyen de conserver l'efficacité des poisons. Cela demande un jet de Connaissance + Animalisme Difficile (7), assorti d'un Handicap (I).

Si la toxine provient d'un végétal, on recourt à la compétence Flore. Prélever les bonnes parties des plantes nécessite un jet de Connaissance + Flore Difficile (7), assorti d'un Handicap (I).

Les éléments prélevés doivent ensuite être travaillés (extraits, écrasés, etc.) et mélangés à d'autres substances qui aident à leur conservation, permettent de les appliquer facilement, masquent leur goût, etc. Cela demande un jet de Précision + Artisanat dont la difficulté et le Handicap dépendent du type de poison confectionné et de sa Virulence. À noter que la préparation de poisons exige une spécialité en Artisanat et que cette spécialité est différente selon qu'il s'agit de poisons issus des plantes ou des animaux. Chaque jet de Précision + Artisanat permet de créer 1 dose.

Échouer complètement au jet de Précision + Artisanat provoque l'empoisonnement de celui qui le prépare (peu importe son mode d'administration) et le poison est perdu. Échouer partiellement (en obtenant au moins une réussite), permet à l'empoisonneur de disposer d'un bonus de +1D sur son jet de Résistance.

La difficulté du jet de Précision + Artisanat est égale à la Virulence du poison désiré et s'échelonne de 3 à 9.

Le Handicap qui s'applique dépend du mode d'administration du poison : *contact*, *ingestion*, *injection*.

Administration	Handicap
Ingestion	(I)
Injection*	(II)
Contact**	(III)

* UN POISON PAR INJECTION FONCTIONNE ÉGALEMENT PAR INGESTION.
** UN POISON DE CONTACT FONCTIONNE ÉGALEMENT PAR INJECTION ET PAR INGESTION.

Correctement stocké (généralement dans une fiole hermétiquement fermée avec de la cire) le poison peut se conserver durant un mois. Chaque semaine de conservation supplémentaire réduit sa Virulence de 1. Un poison laissé à l'air libre voit sa Virulence réduite de 1 pour chaque heure écoulée après la première.

Une dose permet une seule intoxication. Ensuite, le poison doit être appliqué à nouveau, ce qui prend une minute et ne peut pas être effectué en combat.

Rapidité des effets
Un poison ingéré agit [1d5 + Résistance de la victime] tours (ou minutes) après absorption. Un poison injecté (ce qui nécessite d'infliger une Blessure) agit à la fin du tour (dans la minute). Un poison de contact agit 1d5 tours (ou minutes) après application (ce qui peut nécessiter un jet de Puissance + Corps à corps pour l'appliquer).

Quelques exemples de poisons

Belladone noire (ingestion, Virulence 6)
La victime est d'abord prise de violents vomissements avant qu'une paralysie n'atteigne éventuellement le cœur.
Réussite au jet de Résistance : la victime perd 2D dans chacune de ses Réserves.
Échec au jet de Résistance : la victime perd 5D dans ses Réserves et doit réussir un nouveau jet de Résistance contre la Virulence du poison ; en cas d'échec, elle subit une Blessure Grave et doit refaire un jet de Résistance au tour suivant. En cas d'échec sur ce nouveau jet, elle subit une Blessure Mortelle.

Venin du serpent-scorpion (injection, Virulence 7)
Ce poison affecte le système nerveux de la victime.
Réussite au jet de Résistance : la victime perd 1D dans chacune de ses Réserves.
Échec au jet de Résistance : la victime perd 4D dans chacune de ses Réserves et subit une Blessure Grave.

Toxine de grenouille pourpre (contact, Virulence 8)
Ce poison affecte les muscles de la victime, provoquant un relâchement pouvant conduire à un arrêt cardiaque.
Réussite au jet de Résistance : la victime perd 2D dans chacune de ses Réserves.
Échec au jet de Résistance : la victime perd 5D dans chacune de ses Réserves et doit faire un nouveau jet de Résistance au tour suivant. En cas d'échec, elle subit une Blessure Mortelle.

Suc de Fleur de Nuit (injection, Virulence 5)
Ce poison affecte l'esprit et les sens de la cible et peut provoquer la cécité dans les cas extrêmes.
Réussite au jet de Résistance : la cible perd 1D de Sang-Froid.
Échec au jet de Résistance : la cible perd 2D de Sang-Froid et souffre d'un malus de -1D en Perception et d'un Handicap (II) sur tous ses jets de compétences durant 1d5 tours. Au tour suivant, elle doit refaire un jet de Résistance ; en cas d'échec, elle perd la vue. À moins qu'elle ne soit traitée dans les 24 heures, la cécité devient permanente.

Sève de l'orchidée Quatale (injection, Virulence 4)
Ce poison ralentit la victime.
Réussite au jet de Résistance : la cible perd 1D dans chacune de ses Réserves.
Échec au jet de Résistance : la cible perd 2D dans chacune de ses Réserves et sa valeur de Réaction est réduite de 2D durant une heure (avec un minimum de 0D).

Delirexia (ingestion, Virulence 7)
Ce poison, issu de plusieurs plantes hallucinogènes, plonge la victime dans un délire paranoïaque extrêmement violent.
Réussite au jet de Résistance : la cible perd 2D de Sang-Froid.
Échec au jet de Résistance : la cible perd 4D de Sang-Froid et se met à croire que tout le monde veut sa mort. Chaque tour, elle doit réussir un jet de Volonté Difficile (7) ou attaquer la personne la plus proche. S'il s'agit de quelqu'un qu'elle aime, elle bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet de Volonté. Les effets durent 1 heure ou jusqu'à ce que la victime réussisse trois jets de Volonté d'affilée.

La Mort Lente (injection, Virulence 8)
Comme son nom l'indique, ce poison tue lentement sa cible.
Réussite au jet de Résistance : la cible perd 1D dans chaque Réserve toutes les heures et ne peut pas regagner de dés de Réserve en dormant jusqu'à ce que le poison soit traité.
Échec au jet de Résistance : la cible subit une Blessure Légère et perd 2D dans chaque Réserve toutes les heures (elle ne peut pas regagner de dés de Réserve en dormant jusqu'à ce que le poison soit traité). Les Blessures infligées ne peuvent pas être soignées tant que le poison n'est pas neutralisé.

Pertes de dés de Réserves et PNJ
Si un poison fait perdre des dés de Sang-Froid à un PNJ, sa valeur de Réserve est affectée pour ce tour et le suivant. S'il fait perdre des dés d'Effort, sa valeur de Relance est affectée pour le tour concerné et le suivant.

---

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LES ÉCLATS

JE SUIS CELUI QUI ATTEND DANS LES TÉNÈBRES. PATIENTANT. À JAMAIS ÉVEILLÉ. J'AI ÉTÉ PERDU ET RETROUVÉ. J'AI ÉTÉ BRISÉ ET REFORGÉ.

FAITES-MOI CHAIR À NOUVEAU.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LES ÉCLATS

Parfois, un objet est si exceptionnel, son créateur a mis tant de ferveur à le façonner, qu'un dieu encore somnolent décide d'y insuffler un peu de ses Essences pour l'éveiller. Ce processus peut prendre des siècles, mais il demeure le seul moyen pour les dieux oubliés de réinvestir les Terres Sauvages et, en inspirant le possesseur de l'objet, de faire renaître la foi dans le cœur des hommes.

Généralement, les Éclats exercent leur attraction sur un Élu potentiel qui se trouve non loin d'eux. Même parmi d'autres objets sublimes, l'Éclat sort clairement du lot pour qui pourrait être destiné à l'éveiller. Ce pouvoir de fascination peut aisément pousser un futur Élu à s'emparer de l'objet par tous les moyens, il DOIT le posséder (il peut bien sûr l'obtenir par des moyens légaux). Mais parfois, il tombe dessus par hasard, comme si l'Éclat avait le pouvoir d'altérer les probabilités et le Destin lui-même pour trouver son Élu. Il pourrait tomber de la charrette d'un marchand aux pieds de celui ou celle qui lui est destiné(e); s'il est enfoui dans le sable, un puissant coup de vent pourrait révéler sa présence (ce qui indiquerait une divinité liée à l'Essence de l'Air); s'il est tombé à l'eau, le courant pourrait le ramener sur la rive (Essence de l'Eau); il peut projeter un puissant reflet sous le soleil ou les lunes (Essences du Soleil ou des Lunes); un cadavre titubant pourrait même se diriger vers l'Élu avec l'objet à la main, avant de s'effondrer devant lui (Essence de la Mort), mais un animal sauvage pourrait tout aussi bien le déposer à ses pieds (Essence de la Bête), etc.

Bien sûr, les Éclats étant de beaux objets, il n'est pas rare d'en trouver chez les plus grands collectionneurs, ou lors de ventes aux enchères réservées aux plus fortunés. Certains sont identifiés et confisqués en toute discrétion par des serviteurs du Culte qui les rapportent à Lux pour les neutraliser, mais même un groupe de cultistes peut tomber sur forte partie et les Éclats terminent alors aux mains d'une bande de brigands, réunis par le Destin et étrangement attirés par ces objets découverts dans une caisse renforcée de sombre acier luxéen et sertie d'étranges pierres noires.

Quelque chose réunit les Éclats à leur Élu, quelque chose de terriblement puissant.

Première rencontre avec l'Éclat
Oracle, lorsqu'un joueur est confronté pour la première fois avec son Éclat, l'objet absolu de ses désirs les plus profonds et enfouis, plutôt que de le lui décrire, demandez au joueur de le faire. Ainsi, il définira lui-même son Éclat et scellera le destin qui unit l'objet mystique à son personnage.

- Un Élu ne peut se lier qu'à un seul Éclat, leur lien est exclusif.
- Un Éclat est indestructible, seuls les dieux possèdent éventuellement la puissance nécessaire pour les détruire.

La Transfiguration

Le moment où l'objet est investi par les Essences d'un dieu et se transforme en Éclat est nommé la « Transfiguration ». L'artisan qui en est la source n'est jamais un Élu et l'objet ne change en aucun cas pour lui ni pour le commun des mortels. C'est un bel objet, c'est tout.

Né à la fois d'un humain et d'un dieu, l'Éclat accède à une sorte de conscience primaire et s'éveille en présence d'un Élu compatible avec le dieu ayant insufflé ses Essences à l'intérieur.

Les Éclats sont incapables de communiquer, ils ne sont que des objets faisant le lien entre un mortel et un dieu, un conduit, un catalyseur. Tout au plus réagissent-ils parfois à certains stimuli propres à leur sphère d'influence, un phénomène attribué au lien intime forgé avec leur Élu.

UNE VISION DES ÉCLATS

Le Culte du Soleil Noir

Le Culte décrit les Éclats comme des artefacts maudits. Ils seraient infestés par les âmes bannies des impies exécutés par le Culte. Et les esprits de ces hérétiques, refusant de quitter le monde, se cacheraient dans des objets. Un individu possédant un tel objet se rend immédiatement coupable d'hérésie et s'expose au châtiment ultime : la mort.

Le Culte craint que de l'exécution de l'impie puisse découler une libération de l'âme qui risquerait à son tour d'investir son objet et de le rendre encore plus puissant. C'est pourquoi les Élus sont exécutés et jetés avec leur Éclat dans des cuves de métal en fusion, refroidi en immenses cubes parcourus de veines de sombre acier luxéen et jetés au plus profond de Hun, la mer Violée (on dit aussi que ces cubes sont enterrés très profondément sous le Vox Aedes de Lux, sacrifice de choix pour le Dieu Unique). Ainsi le Culte s'assure de l'anéantissement total du couple hérétique, l'impie et son objet maudit.

Autres versions

D'autres théories viennent alimenter ou contredire la version officielle propagée par le culte.

En *Avhorae* et dans les *Royaumes divisés*, il est couramment admis que ces objets sont forgés ou fabriqués avec des matériaux venant du Premier Âge. Qu'ils soient directement des trésors tirés des ruines de civilisations disparues au cours du Grand Cataclysme ou bien des objets récents reforgés à partir de matériaux plus anciens, il semble qu'il existe un lien entre le Premier Âge et la nature magique de ces objets. Mais leurs pouvoirs réels et leur fonctionnement dépassent la compréhension humaine. Cette théorie est aussi en vigueur dans les contrées arides du Khalistan.

Une autre conception répandue largement du nord au sud des Terres Sauvages est que ces objets sont simplement ensorcelés et que c'est la raison pour laquelle le Culte (qui contrôle et restreint l'usage de la Magie) œuvre activement à leur destruction.

Les sorciers de Ool voient en ces objets de simples accidents. Pour eux, la magie est un flux. La contrôler et tenter de la contenir, comme le fait le Culte, ne peut qu'engendrer des débordements sauvages et incontrôlés, tels des vases communicants. Ces débordements de magie pure se canalisent aléatoirement dans divers matières et objets. Ainsi, plus le Culte tente de contrôler la magie, plus les manifestations magiques incontrôlées (comme la naissance d'objets forgés avec des matériaux investis de cette magie accidentelle) se multiplient.

Babel et Tuuhle ont une théorie similaire dans le principe, décrivant les Éclats comme des réceptacles pour les esprits des héros du passé. Les effets magiques dont sont capables les Élus, propriétaires de ces objets, sont des faveurs qui leur sont accordées par l'esprit qui se trouve à l'intérieur.

En Babel, dans la République de Thalos, ainsi que dans les cercles de penseurs dissidents s'opposant à la doctrine du Culte, il est courant d'entendre (à mots couverts) que ces objets sont de jeunes dieux naissants s'incarnant au côté des Hommes pour combattre le dogme du Culte. Ce qui explique la ferveur que le Culte déploie pour la destruction des Élus et de leurs Éclats.

Ces théories ne sont que des exemples de la multitude d'interprétations répandues au travers des Terres Sauvages. Il en existe beaucoup d'autres, plus ou moins pertinentes, plus ou moins folles. Chaque pilier de comptoir de chaque auberge de chaque cité de chaque contrée a une opinion sur le pourquoi du comment…

La théorie de l'Oracle

Une théorie se répand également concernant l'origine des Éclats et elle concerne l'Oracle qui annonça, après la Nuit du Soleil Noir, que les dieux s'éveilleraient après un sommeil de mille ans.

Certains pensent que les prophéties de l'Oracle font force de Loi et qu'elles se réaliseront inexorablement, non pas parce qu'elle a vu ce qui allait advenir, mais parce qu'elle l'a souhaité.

Parmi les hérétiques les plus recherchés par l'Empire du Soleil Noir, on compte les Disciples de l'Oracle qui dispensent cette croyance selon laquelle le destin des humains et des Terres Sauvages a été gravé dans les Essences de l'univers par les mots de l'Oracle dont ils remettent même en doute la qualité humaine, proclamant qu'il s'agissait d'un être purement spirituel venu contrecarrer l'Avènement des Ténèbres, la face opposée d'une même pièce faite d'ombre et de lumière.

Pour d'autres, principalement au Khalistan, l'Oracle n'existe pas. Ces prophéties sont tout simplement le produit d'un acte désespéré, les conséquences du dernier rituel légendaire, utilisé dans le but de rééquilibrer la balance cosmique.

Enfin, un groupe se faisant appeler les « Démiurges humains » assure que ces objets que l'on dit d'origine divine ne sont que le produit des plus grands artisans mortels ayant transcendé leur humanité avec leur art pour créer des objets empreints d'Essences comme seuls les dieux pouvaient le faire dans les temps anciens. Les Éclats sont pour eux le symbole du refus de l'humanité de s'incliner devant un dieu, fût-il Unique, et de disparaître.

NIVEAU DU LIEN ENTRE L'ÉLU ET SON ÉCLAT

Trois événements marquent la relation évoluant entre l'Élu et son dieu (et donc, son Éclat) :

La Rencontre : c'est le stade initial. Le possesseur de l'Éclat n'est d'abord pas conscient de sa valeur symbolique, mais il sait que l'objet lui apporte quelque chose. C'est à ce stade que les premières capacités et Faveurs peuvent se manifester, de manière inattendue, au cours d'une action impliquant les désirs du dieu (voir l'Embrasement, plus bas). Le stade de la Rencontre est celui où l'Élu réalise qu'il est en possession d'un objet spécial, sans pour autant en mesurer immédiatement la valeur et les implications.

L'Entente : ce stade reflète l'Entente entre l'Élu et son dieu. L'Élu est conscient de la valeur et du pouvoir de l'Éclat qu'il a en sa possession. Il comprend que cet objet progresse et qu'il gagne en puissance en fonction de ses actions. *L'Élu doit faire un sacrifice digne de son dieu pour sceller leur Entente.* Ce sacrifice est à la discrétion de l'Oracle, mais il devrait s'agir de quelqu'un ou de quelque chose d'important et propre à chaque Élu et dieu. Ce sacrifice ne rapporte aucun avantage autre que celui de sceller l'Entente.

L'Accord : le dernier stade est celui de l'Accord, moment où la confiance s'établit durablement entre l'Élu et son dieu. *L'Élu doit servir son dieu au mieux de ses capacités durant au moins un an et un jour après l'Entente (ce qui n'empêche pas quelques heurts), puis avoir réalisé un acte important pour son dieu après cette période pour entériner définitivement leur Accord.* Cet acte est à la discrétion de l'Oracle, mais devrait être très important et avoir des répercussions (à noter que si plusieurs Élus participent à l'acte en question, ils peuvent tous entériner leur propre Accord si cela satisfait leur divinité).

Niveau de lien et Expérience

Nous n'avons pas souhaité établir de corrélation entre le niveau du lien d'un Élu avec son dieu et l'expérience de son joueur. Cette progression doit être le produit des actes de l'Élu et l'aspect narratif y joue un rôle prépondérant.

Néanmoins, si vous le souhaitez, vous pouvez décréter que le joueur doit avoir dépensé un total de 40 dés d'Expérience individuels avant de pouvoir espérer une Entente et au moins 80 dés d'Expérience individuels avant de pouvoir sceller un Accord.

Apparence des Éclats

À partir de l'Entente, l'Éclat se transforme légèrement et adopte une caractéristique propre à l'Élu. Ce détail est généralement purement cosmétique, mais il peut pallier un handicap de l'Élu dans certains cas (en remplaçant sa voix, sa vue ou son ouïe, entre autres). En, voici quelques exemples :

- Des gravures apparaissent sur une armure et rappellent l'histoire glorieuse du peuple dont l'Élu est le dernier représentant.
- Une bouche apparaît sur l'Éclat d'un personnage muet et lui permet même de s'exprimer à travers elle. À moins qu'elle ne hurle de joie dès qu'elle prend une vie.
- Sevire La Rouge, l'impératrice borgne d'Avhorae, possède une épée dont la garde est ornée d'un œil aussi bleu que celui qu'elle darde sur son empire.
- Une gemme-Éclat magnifiquement taillée projette d'étranges images lorsqu'on l'expose à la lueur d'une flamme : les souvenirs les plus marquants de son Élu, et ses désirs les plus profonds.
- Un masque-Éclat représentant un visage pourrait altérer son expression, auparavant neutre, pour représenter la colère, le dégoût, la joie ou même la tristesse, en fonction de l'Élu qui lui est lié et de sa nature profonde.
- Un Éclat peut prendre un aspect organique et des veines semblent pulser dessus, en rythme avec le cœur de l'Élu.
- Les gemmes présentes sur l'Éclat deviennent rouges et se mettent régulièrement à saigner lorsque l'Élu fait appel à ses capacités.
- Les notes d'une flûte deviennent particulièrement lugubres, les mélodies qui en sortent glacent les sangs.

Créer son Éclat

Chaque joueur va définir son Éclat. Cela peut-être pratiquement n'importe quel objet ou pièce d'équipement, bien qu'il s'agisse la plupart du temps d'armes, armures, sceptres, outils, instruments de musique ou pièces de joaillerie. Les Éclats ne forment qu'une seule pièce, il peut par exemple s'agir d'un gant fait d'une étrange matière iridescente ou d'une boucle d'oreille, mais pas d'une paire de gants ou de boucles d'oreilles. Les éléments d'une armure intégrale seront toujours reliés ensemble par des liens ou chaînettes qu'on ne peut briser et n'en font qu'un seul objet.

Une fois que la forme que possède son Éclat est définie par le joueur, il va pouvoir choisir la sphère d'influence de celui-ci.

LA RENCONTRE ET L'EMBRASEMENT

Lorsqu'un Élu rencontre son Éclat pour la première fois et qu'il prend conscience de sa véritable nature, généralement lorsque l'Élu est face à un danger mortel, un effet particulier se déclenche, ne laissant aucun doute sur la nature du lien unissant l'Élu à son Éclat.

Cet effet est laissé à l'entière discrétion de l'Oracle, mais il devrait être puissant et intervenir dans une situation où l'Élu est dans une mauvaise passe. Cet effet, appelé l'Embrasement, ne se produit qu'une seule fois et pourrait être un cadeau de bienvenue de la part du dieu, ou le simple effet de l'Éclat qui s'éveille brutalement, ne parvenant pas à canaliser immédiatement l'énergie divine brute qui le traverse.

L'effet de l'Embrasement est lié à l'une des Essences primaires du dieu de l'Élu. En voici un exemple pour chaque Essence :

Air : l'Élu esquive automatiquement toutes les attaques dirigées contre lui durant 3 tours, se déplaçant à une vitesse inhumaine (s'il rate une parade, il est considéré comme esquivant tout de même l'attaque).

Bête : l'Élu entre dans une rage bestiale, durant 3 tours, ses dommages au contact sont augmentés de 2 et ses attaques bénéficient du trait Rapide (2), mais pas ses contre-attaques. Il ignore les malus dus aux Blessures et aux Réserves vides et peut continuer à se battre même après avoir subi une Blessure Mortelle (il devra tout de même bénéficier de soins d'urgence ou mourir).

Eau : l'Élu prend une consistance liquide (bien qu'il conserve sa forme). Il ne peut infliger aucun dommage, mais on ne peut pas lui en infliger non plus durant 3 tours.

Feu : une déflagration infernale inflige 10 dommages à tous les personnages présents dans un rayon de 10 mètres autour de l'Élu (ses alliés ne subissent que 5 dommages). Les armures partielles ont un indice de protection de 1 contre ces dommages et les armures intégrales de 2.

Humain : tous les adversaires attaquant l'Élu et son Groupe cessent immédiatement leurs attaques et demeurent immobiles durant 3 tours (ou 3 minutes hors combat), à moins d'être attaqués.

Lunes : l'Élu devient invisible durant 3 tours.

Mort : tous les ennemis entourant l'Élu (5 mètres et moins) subissent une Blessure Mortelle. Ses alliés subissent une Blessure Grave.

Soleil : l'Élu irradie d'une lumière aveuglante qui n'affecte que ses ennemis jusqu'à 10 mètres. S'ils ne réussissent pas un jet de Résistance Très difficile (9) avec un Handicap (I), ils deviennent aveugles de façon permanente. Dans le cas contraire, ils sont aveuglés jusqu'à la fin du prochain tour et subissent un Handicap (III) sur toutes leurs actions d'attaque et de défense.

Terre : l'Élu est immunisé à tous les dommages non magiques durant 3 tours. Bien que « magiques » par essence, les armes-Éclats n'infligent pas de dommages magiques.

Vie : l'Élu et jusqu'à trois alliés dans un rayon de 10 mètres autour de lui voient toutes leurs Blessures rétrogradées au niveau inférieur et récupèrent jusqu'à 3D d'Effort et de Sang-Froid.

Le Chercheur d'Élus

La compétence Éclats permet de reconnaître les objets divins, ainsi de nombreux membres du Culte du Soleil Noir (surtout au sein du Cercle Noir) sont entraînés à les distinguer des bibelots sans valeur. Il existe cependant des individus qui possèdent cette capacité de façon plus ou moins innée, comme s'ils étaient plus sensibles aux Essences constituant ces objets. L'un d'entre eux est le Chercheur d'Élus, un homme à la barbe sombre, abondante et hirsute, capable de reconnaître les Éclats d'un seul coup d'œil. Le Chercheur se les approprie dans le but de les soustraire aux membres du Culte et de les exposer publiquement, loin de l'influence des serviteurs de l'Unique, afin de dénicher de potentiels Élus. La lueur qui s'allume dans l'œil d'un quidam à la vue d'un Éclat qui lui est destiné ne peut pas être ignorée par le Chercheur. Celui-ci lui remettra (ou leur remettra, s'ils sont plusieurs, le destin ayant la curieuse habitude de présider à la formation de groupes d'Élus potentiels) l'objet de son désir, souvent sans exiger le moindre paiement (ou alors une somme dérisoire) et en arborant un large sourire.

Personne ne connaît la véritable identité du Chercheur d'Élu et il semble très doué pour échapper aux serviteurs du Culte qui ont appris son existence et le traquent sans relâche, lui et les Éclats qui sont sous sa garde.

Selon plusieurs Élus qui lui doivent leur Éclat, le Chercheur ne serait pas un humain ordinaire. Il dégagerait une étrange aura et certains ont émis l'hypothèse, incroyable, qu'il pourrait s'agir d'un demi-dieu foulant toujours les Terres Sauvages. Quoi qu'il en soit, il semble particulièrement haïr le Culte du Soleil Noir. On murmure qu'il a pu faire partie de leurs rangs il y a longtemps. Très longtemps.

AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUES ET AUTRES EFFETS

Lors de chaque phase du lien, l'Élu gagne des avantages lui permettant de surclasser le commun des mortels.

La Rencontre

- Le personnage augmente une caractéristique de +1D (son niveau maximum passe à 4D au lieu de 3D dans ses caractéristiques).
- Il augmente une compétence d'un niveau, avec un niveau maximum de Maître.
- Il élimine automatiquement et gratuitement une Blessure Légère après un repos complet, en plus des règles de récupération habituelles et d'éventuels effets et avantages particuliers. (*)
- La difficulté de base pour lui administrer des soins d'urgence passe à 9, Handicap (II).

Note : ces avantages apparaissent dès que l'Élu entre en possession de son Éclat. Oracle, si vous faites jouer ce moment, prévoyez éventuellement une phase d'Expérience juste avant d'appliquer les modifications.

L'Entente

- Le personnage augmente une caractéristique de +1D (son niveau maximum est toujours de 4D dans ses caractéristiques).
- Il augmente une compétence d'un niveau, avec un niveau maximum d'Élu (Entente)/Grand maître.
- La difficulté des jets d'Expérience pour augmenter une compétence au niveau Expert ou Maître est réduite de 1.
- Il élimine maintenant automatiquement et gratuitement jusqu'à deux Blessures Légères après un repos complet, en plus des règles de récupération habituelles et d'éventuels effets et avantages particuliers. (*)
- L'Élu ne perd plus de dés de Réserve lorsqu'il subit une Blessure Légère (à moins qu'elle ne soit auto-infligée).
- La difficulté de base pour lui administrer des soins d'urgence passe à 9, Handicap (I).

L'Accord

- Le personnage augmente une caractéristique de +1D (son niveau maximum passe à 5D au lieu de 4D dans ses caractéristiques).
- Il augmente deux compétences d'un niveau, avec un niveau maximum d'Élu (Accord)/Légende.
- La difficulté des jets d'Expérience pour monter une caractéristique passe à 8.
- La difficulté des jets d'Expérience pour augmenter une compétence au niveau Grand maître est réduite de 1.
- Il peut choisir une seconde sphère d'influence pour son Éclat ainsi que l'une des capacités de Rencontre ou d'Entente correspondantes.
- Il élimine maintenant automatiquement et gratuitement jusqu'à trois Blessures Légères ou une Blessure Grave après un repos complet, en plus des règles de récupération habituelles et d'éventuels effets et avantages particuliers. (*)
- L'Élu diminue de 1D la perte dans chaque Réserve lorsqu'il subit des Blessures Graves (à moins que ces Blessures ne soient auto-infligées).
- La difficulté de base pour lui administrer des soins d'urgence passe à 9, sans Handicap.

** Les éliminations de Blessures ne sont possibles que si le personnage dispose d'au moins 1D de Divinité dans sa Jauge. Si ce n'est pas le cas, il peut choisir de regagner 1D de Divinité à ce moment et tombera immédiatement sous l'Emprise de son dieu, il devra alors satisfaire une compulsion.*

Note : les augmentations de caractéristiques ne comptent pas pour calculer leur apprentissage par de l'Expérience pour monter la caractéristique en question.

Exemple : un personnage possède une Volonté de 3D et choisit de l'augmenter de +1D lors de l'Entente avec son dieu. S'il veut dépenser des dés d'Expérience pour augmenter sa Volonté plus tard, la caractéristique sera considérée comme étant de 3D seulement (mais il devra attendre d'avoir atteint l'Accord pour pouvoir monter une caractéristique à 5D).

Note : la limite des caractéristiques/compétences ne vaut pas que pour celles qui sont augmentées grâce à l'évolution du lien, mais également pour celles qui seraient augmentées avec des dés d'Expérience.

MAGIE ET ÉCLAT

Si un personnage possède un Éclat et pratique la magie (avec la compétence Rituels), il bénéficie, selon son lien avec son Éclat, de sacrifices/réceptacles gratuits pour pratiquer ses rituels (cf. page 412). Il n'a donc pas à sacrifier de victime ou à utiliser un réceptacle. Il faut bien sûr que son dieu donne accès aux Essences des rituels concernés, seules les Essences primaires du dieu permettent d'alimenter un rituel majeur.

Au niveau de la *Rencontre*, il peut utiliser un rituel mineur par jour sans faire de sacrifice (humain ou réceptacle).

Au niveau de l'*Entente*, il peut utiliser deux rituels mineurs ou un rituel majeur par jour sans faire de sacrifice (humain ou réceptacle).

Au niveau de l'*Accord*, il peut utiliser deux rituels mineurs et un rituel majeur par jour sans faire de sacrifice (humain ou réceptacle).

Puiser l'Essence nécessaire dans l'Éclat permet de réduire la durée d'exécution du rituel :

Rituel	Temps minimum d'exécution
Mineur	1 minute
Majeur	5 minutes

Tous les réceptacles gratuits dépensés sont récupérés à midi ou minuit, selon le choix du joueur de l'Élu.

Perdre son Éclat

Si un Élu perd son Éclat, il reste un Élu et conserve les avantages et inconvénients des Jauges d'Équilibre, ainsi que ses augmentations de caractéristiques, ses niveaux de compétences gagnés et les effets dérivés. Cependant, il ne peut plus faire appel aux capacités de son Éclat, ni bénéficier des réceptacles/sacrifices gratuits pour pratiquer la magie, ni faire appel à ses Faveurs activables (l'Éclat permettant de canaliser l'Essence du dieu pour les utiliser). Il ne peut également plus dépenser de dés d'Expérience pour acheter des Faveurs (ou rituel en place d'une Faveur) ou capacités d'Éclat.

Un Élu sait toujours instinctivement et précisément où se trouve son Éclat. S'il a atteint l'Entente, qu'il dépense 1D de Sang-Froid et d'Effort (qui ne produisent aucun effet, mais ne comptent pas dans la limite de ceux qu'il peut utiliser sur un jet) et réussit un jet de Volonté + Éclats Très difficile (9), il peut même voir ou entendre (au choix) ce qu'il se passe autour de son Éclat durant 1 minute. Si l'Éclat se trouve en possession d'un être puissant ou dans un lieu mystique, un Handicap (I) s'applique au jet. Ce jet ne peut être tenté qu'une fois par jour, peu importe qu'il réussisse ou échoue.

Contact avec l'Éclat

Pour pouvoir faire appel à son Éclat, le personnage doit le porter sur lui. Si c'est une arme et qu'il est désarmé, il est considéré comme ayant perdu son Éclat tant qu'il ne l'a pas récupérée.

Perdre son dieu

Si pour une raison ou une autre le personnage se brouille avec son dieu, ce dernier peut rompre le contact durant une certaine période ou indéfiniment. Dans ce cas, l'Élu n'en est plus un, il perd tous les avantages gagnés (y compris l'accès à ses Jauges d'Équilibre), ses caractéristiques sont limitées à 3D et ses compétences au niveau Maître et son Éclat devient inerte (mais pourrait être réactivé par un aspirant Élu avec un meilleur potentiel).

Seul l'acte le plus dément peut éventuellement renouer le contact avec la divinité, auquel cas l'Éclat s'éveille à nouveau et le personnage retrouve tous ses avantages. Si l'Éclat est passé à un autre Élu, le lien est définitivement rompu. L'ancien Élu pourra éventuellement trouver un nouvel Éclat compatible, mais il ne pourra jamais se reconnecter avec son ancienne divinité.

Si l'Élu récupère un Éclat donnant accès à des Essences communes avec son ancienne divinité, il peut racheter les Faveurs qu'il possédait – en utilisant les règles optionnelles de dés d'Expérience, cf. page 318 – pour la moitié de leur coût (dans la limite d'accès à ces Essences, bien sûr). Si l'Élu choisit la même sphère d'influence pour son Éclat, il peut également racheter les capacités qu'il possédait pour la moitié de leur coût (à moins que l'éclat soit incompatible avec ces capacités, s'il ne s'agit plus d'une arme, par exemple). En outre, l'Élu devra à nouveau en passer par les trois niveaux de liens.

Alternativement, un Élu avait accès aux Essences de Terre et de Feu en primaires et de Mort et de Bête en secondaires. Si sa nouvelle divinité offre un accès aux Essences d'Air et de Feu en primaires et de Terre et des Lunes en secondaires, il pourra, à la discrétion de l'Oracle, bénéficier d'une réduction de la difficulté pour apprendre les Faveurs de Feu et de Terre (il sera toutefois limité à ses Faveurs de Terre mineures).

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Trouver un nouvel Élu

Lorsqu'un Élu meurt, il n'est pas impossible que son Groupe recherche une nouvelle personne capable d'hériter de son Éclat. Malheureusement, la tâche n'est pas aisée.

Les Élus ne le deviennent pas par hasard, c'est le Destin qui les y prédispose. De tels êtres sont extrêmement rares et bien des Éclats restent endormis.

Un Élu peut tenter un jet d'Empathie + Éclats Difficile (7), assorti d'un Handicap (III), pour que l'Éclat endormi lui transmette brièvement l'image d'une personne qui ferait un Élu potentiellement compatible, mais uniquement si celle-ci a déjà été croisée auparavant (l'Élu a alors un flash du moment où l'Éclat et l'élu potentiel se sont croisés).

Il est également possible, en tenant l'Éclat orphelin, de réaliser un jet de Connaissance + Lunes ou de Connaissance + Rituels Très difficile (9), avec un Handicap (III), pour obtenir une sorte de vision prophétique indiquant où un Élu potentiel pour cet Éclat pourrait se trouver.

Un personnage échouant au jet d'Éclats peut recourir à la compétence Lunes ou Rituels, mais uniquement l'une des deux. En cas de nouvel échec, il n'aura aucune chance d'en savoir davantage, jamais. Un autre Élu devra essayer et il faut que ce soit quelqu'un ayant fait partie du Groupe de l'Élu défunt.

Si le nouvel Élu potentiel est mis en contact avec l'Éclat, celui-ci peut s'éveiller, mais le niveau du lien débutera forcément à la Rencontre, même si le personnage concerné pourra profiter d'un lien précédemment établi (et de « l'élévation » de l'Éclat), lequel se manifeste par un bonus de dés d'Expérience à dépenser immédiatement. Si l'ancien Élu avait atteint l'Entente, le nouvel Élu gagne 25 dés d'Expérience à dépenser immédiatement. S'il avait atteint l'Accord, le nouvel Élu gagne 50 dés d'Expérience à dépenser immédiatement. Ceux-ci ne peuvent être dépensés que pour acheter des capacités d'Éclat (Rencontre) et des Faveurs mineures (selon les règles habituelles et selon le dieu, mais il gagne automatiquement la capacité universelle Synergie). Le nouvel Élu en reste tout de même au niveau de la Rencontre.

Le Nouvel Élu aura bien sûr le même dieu que son prédécesseur, l'Éclat y étant lié.

moi fdghjjjj (Order #3

CAPACITÉS D'ÉCLATS ET SPHÈRES D'INFLUENCE

Il existe de nombreuses capacités d'Éclats dont la puissance dépend du lien qui unit l'Élu à son dieu.

Ces capacités sont classées selon plusieurs *sphères*, car chaque Éclat possède une sphère d'influence qui définit les capacités qui peuvent lui être affectées (et dépendent du dieu avec lequel il fait le lien) : universelle (concerne tous les Éclats), conflit (généralement des armes, armures et boucliers), connaissance, domination, miséricorde, mystique, phantasme et trépas.

C'est l'Élu qui choisit la sphère de son Éclat lorsque celui-ci s'éveille (en plus de la sphère universelle). Cette sphère ne peut jamais être modifiée par la suite.

À la création (Rencontre), l'Élu dispose automatiquement de la capacité universelle Synergie (les autres capacités universelles devront être acquises normalement grâce aux dés d'Expérience) et sélectionne une capacité d'Éclat (Rencontre) supplémentaire en fonction de la sphère de son Éclat.

Notes :

- Sauf mention contraire, une capacité d'Éclat ne peut être achetée qu'une seule fois.
- De base, le joueur de l'Élu peut activer une capacité d'Éclat par tour, soit durant son tour, soit en réaction à un événement extérieur approprié (les capacités toujours actives ou qui se déclenchent automatiquement ne sont pas concernées). Contrairement aux Faveurs, l'Élu peut déclencher une autre capacité d'Éclat dans le même tour s'il dépense 1D d'Humanité (il n'y a pas de limite au nombre de capacités d'Éclat qu'il peut déclencher dans un tour tant qu'il peut dépenser des dés d'Humanité). Comme d'habitude, l'Oracle a le dernier mot quant au fait qu'une Faveur puisse être activée ou non à un moment précis.
- Il n'y a pas de limite au nombre de capacités d'Éclat dont l'Élu peut bénéficier en même temps et, sauf mention contraire, il peut y mettre fin quand il le souhaite.
- Si la durée (ou autre effet) d'une capacité d'Éclat dépend d'une caractéristique (Volonté, Précision, etc.), c'est la caractéristique de base qui est prise en compte, les malus infligés par des dommages, par exemple, ne comptent pas.

LA RENCONTRE

Synergie (universelle)
L'Éclat fournit un bonus de +1D sur les jets d'une caractéristique spécifique (à définir avec l'Oracle). Pour une arme, ce dé bonus peut s'appliquer sur les jets de Puissance ou de Précision, une couronne servirait sur les jets liés à la Volonté, un bracelet ou une bague pourraient aider sur les jets liés à la Précision (mais pas avec une arme), un pendentif pourrait très bien favoriser l'Empathie, une boucle d'oreille la Connaissance ou la Perception, une armure la Résistance ou les Réflexes, etc.

Note : ce bonus de +1D s'applique même si l'Élu n'a pas encore éveillé son Éclat et vécu l'Embrasement, il est la représentation de la relation initiale unissant l'Élu à son Éclat.

Puissance (conflit)
Si l'Éclat est une arme, elle inflige 1 dommage de base supplémentaire. Si c'est une armure ou un bouclier, ses indices de protection augmentent de 1.

Surcroît de puissance (conflit)
Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Puissance ou de Résistance sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Note : dans le cas où la Puissance serait doublée sur une action d'attaque, les dommages de base de l'arme ne sont pas augmentés par le doublement de la Puissance puisque seul le jet est affecté.

Don de Babel (connaissance)
L'Éclat confère à l'Élu la capacité de comprendre toutes les langues (mais pas de les lire ou de les écrire). L'Élu peut parler également ces langues s'il réussit un jet de Connaissance + Runes Difficile (7).

Omniscience passagère (connaissance)
Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Connaissance ou de Perception sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Force de Volonté (domination)
Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de base de Volonté ou de Résistance sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Volonté inflexible (domination)
Si l'Élu doit résister à un effet ou effectuer un jet en opposition avec sa Volonté, sa caractéristique de Volonté bénéficie d'un bonus de +1D sur ce jet. En outre, son état est automatiquement stabilisé s'il subit une Blessure Mortelle et réussit un jet de Volonté (bénéficiant du bonus de +1D) Très difficile (9). Il est possible de faire un jet par tour afin de stabiliser le personnage.

Sérénité accrue (miséricorde)
Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Précision ou d'Empathie sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Toucher du guérisseur (miséricorde)
L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses actions de soin.

Puissance spirituelle (mystique)
Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Connaissance ou de Volonté sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Ritualiste (mystique)
L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses jets de Rituels.

Absence (phantasme)
L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses jets de Discrétion.

Agilité accrue (phantasme)
Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Réflexes ou de Précision sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Chaque mort m'appartient (trépas)
Une fois par jour, lorsque l'Élu inflige une Blessure Mortelle qui terrasse son adversaire, il gagne 1D dans chacune de ses Réserves (ou 2D dans une Réserve, au choix) et élimine une Blessure Légère (si possible). L'Élu peut choisir d'activer ou non cette capacité au moment où il inflige cette Blessure. Si un effet annule immédiatement cette Blessure, la capacité est alors tout de même utilisée pour la journée et n'offre aucun des gains évoqués ici.

Impassibilité de la mort (trépas)
Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Résistance ou de Volonté sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

L'ENTENTE

Affinité d'Essence (universelle)

Lorsque l'Élu choisit cette capacité, il doit y attribuer une Essence parmi les Essences primaires de son dieu. Il peut prendre plusieurs fois cette capacité, une fois pour chaque Essence primaire auxquelles sa divinité lui donne accès.

En dépensant 1D de Sang-Froid, l'Élu peut ressentir intuitivement cette Essence à [Volonté x 10] mètres, ce qui inclut les rituels, Faveurs, réceptacles rituels et Éclats ou équivalents faisant appel à cette Essence ou la contenant.

Une fois activée, cette capacité peut être maintenue jusqu'à ce que l'Élu s'endorme ou tombe inconscient, mais tant qu'elle est active, l'Élu subit un malus de -1D sur tous ses jets de compétences alors qu'il s'éveille à une sorte de sixième sens qui submerge son esprit.

Don de l'Essence (universelle)

Une fois par jour, l'Élu octroie un avantage à un simple mortel (pas un Élu, donc) en fonction de l'Essence qu'il investit dans ce dernier en le touchant (l'Essence est canalisée au travers de l'Éclat de l'Élu et il doit s'agir de l'une des Essences primaires du dieu). L'effet dure un nombre de jours égal à la Volonté de l'Élu. Conférer un nouveau Don de l'Essence annule le précédent Don.

L'effet conféré est le suivant :

Air	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets d'esquive.
Bête	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets d'Animalisme et de Pistage.
Eau	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets de Corps à corps.
Feu	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets d'Armurerie.
Humain	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets de Relationnel.
Lunes	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets de Discrétion.
Mort	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets de Lancer, Mêlée ou Tir (au choix de l'Élu).
Soleil	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets de Vigilance.
Terre	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets de Résistance.
Vie	Le personnage gagne un bonus de +1D sur ses jets de Soins.

Instinct de l'Élu (universelle)

L'Élu bénéficie d'une réussite automatique sur tous ses jets de Réaction.

Lien d'Éclats (universelle)

L'Éclat possédant cette capacité peut se lier à un autre Éclat (qui n'a pas besoin de posséder cette capacité) avec lequel il entre en contact, pourvu que cet Éclat possède une sphère d'influence en commun ou soit forgé d'une Essence primaire commune aux divinités les ayant créés. L'Élu possédant l'Éclat vers lequel se crée le liendoit être d'accord et peut rompre ce lien vers son Éclat à tout moment. Rompre le lien est définitif, mais un nouveau peut être créé. Le lien ne fonctionne que dans un sens, à moins que les deux Éclats ne possèdent cette capacité et soient liés entre eux dans les deux sens (auquel cas, briser le lien dans un sens ne le brise pas automatiquement dans l'autre). Ce lien est automatique et ne demande aucun jet. Il est possible de se lier à un nombre d'Éclats différents égal à la Volonté de l'Élu. Un lien peut être brisé à tout moment par le possesseur de l'Éclat.

L'Élu ayant établi le lien peut ensuite se concentrer sur son propre Éclat pour ressentir n'importe quel Éclat auquel il est lié, ce qui nécessite la dépense de 1D de Sang-Froid et de réussir un jet de Volonté + Éclats Difficile (7). En cas de réussite, l'Élu sait dans quelle direction et à quelle distance se trouve l'Éclat concerné, de même qu'il sait si l'Éclat est endormi, son Élu décédé ou le lien brisé. S'il réussit ensuite un jet d'Empathie + Éclats Très difficile (9), il peut également connaître l'état physique et psychologique de l'Élu possédant l'Éclat.

Seule la magie la plus puissante peut tenter de bloquer ce lien entre Éclats et même dans ce cas un jet peut être effectué, assorti d'un Handicap de (I) à (III), à la discrétion de l'Oracle.

Si le jet initial est raté, il ne peut pas être retenté avant le lendemain par le même Élu, mais il peut être tenté par un autre Élu possédant un Éclat également lié.

Lien de vie (universelle)

Une fois par jour, tant que l'Élu porte son Éclat, ce dernier peut réduire une Blessure Mortelle frappant son propriétaire (cet effet est déclenché uniquement par le joueur de l'Élu, même s'il est inconscient). Cette Blessure est transformée en Blessure Grave (ou Légère, si tous les cercles de Blessure Grave sont cochés). Si la Blessure Mortelle est réduite en Blessure Légère, le personnage perd 1D d'Humanité (si possible), tombe sous l'Emprise de son dieu et doit dès lors satisfaire une compulsion.

Rage du guerrier (conflit)

Une fois par jour, durant un nombre de tours égal à sa Volonté, l'Élu peut se laisser emporter par une rage destructrice. Toutes ses actions d'attaque au contact bénéficient d'un bonus de +1D, mais toutes ses actions défensives subissent un malus de -2D. Durant ce temps, il diminue de 1D le malus dû aux Blessures.

Renforcé par le sang (conflit)
Une fois par jour et durant un nombre de tours égal à la Volonté de l'Élu, l'arme considère que les indices de protection des armures et boucliers adverses sont réduits de 1 contre ses attaques. Si l'Éclat est une armure ou un bouclier, l'Élu peut augmenter de 1 l'un de ses indices de protection contre un type de dommages particulier (ce choix ne peut pas être modifié tant que cette capacité fait effet).

L'Œil qui voit tout (connaissance)
L'Élu gagne un bonus de +1D et une relance gratuite pour percer les illusions ou déceler ce qui est caché ou dissimulé. En outre, il peut lire toutes les langues (mais il ne peut ni les comprendre à l'oral, ni les parler, ni les écrire) et interpréter tous les symboles.

Science infuse (connaissance)
Une fois par jour, l'Élu peut obtenir une information de l'Oracle sans avoir à faire de jet (cette capacité peut être utilisée après un jet de compétence raté visant à obtenir cette information). L'information doit pouvoir être obtenue en faisant un jet de compétence, il ne peut donc pas s'agir d'un grand secret, de quelque chose que seule une poignée de gens savent ou de la véritable identité d'une personne qu'il sait mentir, mais dont il ne connaît rien. L'Oracle a le dernier mot en la matière.

Le corps est l'esprit (domination)
Une fois par jour et durant un nombre de tours égal à sa Volonté, l'Élu peut remplacer sa caractéristique de Puissance, de Précision ou de Réflexes (une seule des trois) par sa Volonté.

Majesté (domination)
Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, si l'Élu remporte un jet en opposition de Volonté + Relationnel Difficile (7) contre un autre personnage, il peut lui donner un ordre simple, qui ne menace pas directement sa vie et peut être effectué en 1 minute (ou 1 tour en combat), auquel il devra se conformer. Si l'Élu ne remporte pas l'opposition, le pouvoir est tout de même considéré comme ayant été utilisé.

Aura de confort (miséricorde)
L'Élu et tous ceux qui se trouvent à [Empathie] mètres de lui ne subissent aucun désagrément des températures extrêmes naturelles. Cette capacité est permanente, mais elle peut être interrompue si l'Élu le désire, ne serait-ce que parce que cet effet peut être ressenti comme étrange, voire surnaturel, par une personne avec laquelle elle discuterait sous un soleil de plomb ou dans un froid glacial.

Toucher régénérant (miséricorde)
Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, lorsque l'Élu réussit une action de soin sur une Blessure Grave, celle-ci est éliminée et non juste réduite à un niveau de gravité inférieur.

Protection mystique (mystique)
Affecter directement l'Élu avec un rituel, une Faveur, une capacité d'Éclat ou tout effet équivalent implique un Handicap égal à la Volonté de l'Élu – avec un maximum de Handicap (III). Si l'Élu fait partie de plusieurs cibles, ce Handicap s'applique également (et n'est pas cumulatif avec la Protection mystique éventuelle d'un autre Élu), mais un effet ciblant une zone n'est pas affecté par cette capacité, même si l'Élu bénéficiant de Protection mystique est le seul dans cette zone.

Volonté mystique (mystique)
L'Élu gagne un bonus de +1D pour résister à tout effet magique (rituel, Faveurs, capacité d'Éclat, etc.) l'affectant directement (ce dé de bonus ne compte pas pour utiliser la capacité d'Éclat Annihilation mystique, cf. page 380).

Sympathie simulée (phantasme)
Une fois par jour, l'Élu peut légèrement influencer l'esprit d'une personne afin qu'elle se fasse une opinion positive de lui. À moins qu'il ne s'agisse d'un ennemi, qu'un conflit soit en cours ou que la cible ait de véritables raisons de se méfier, cette personne traitera l'Élu avec égards. En outre, l'Élu bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets d'Empathie avec cette personne dès qu'elle est affectée par Sympathie simulée. Tant qu'il ne brise pas la confiance de sa cible, celle-ci reste bien disposée à son égard et le bonus perdure, même longtemps après.

Visages (phantasme)
L'Élu possède une seconde apparence qu'il peut prendre sans limite de durée en y consacrant 1 tour (ou 1 minute) et en se tissant un habit avec les ombres émergeant de son Éclat ; cela prend autant de temps de revenir à son apparence originale, alors que les ombres sont aspirées par l'Éclat. Il ne s'agit cependant que d'une illusion qui peut être percée par un jet de Perception + Vigilance Très difficile (9) et assorti d'un Handicap (II), ce qui ne rend pas pour autant sa véritable apparence à l'Élu, mais permet juste de voir au travers des ombres. Si l'Élu sous sa forme alternative se retrouve exposé en plein soleil (ou illuminé par une source de lumière provenant de l'Essence du Soleil), le jet n'est que Difficile (7) et assorti d'un Handicap (I). Cette apparence est

fixe et définie par l'Élu au moment où son Éclat se voit conférer cette capacité. Sa stature doit être la même, mais il peut changer de genre, de couleur de peau, d'yeux, de cheveux (couleur et longueur), de pilosité (comme pour les cheveux). Il est impossible de prendre l'apparence d'une personne précise. Une fois par jour, l'Élu peut changer son apparence alternative en dépensant 1D d'Humanité (elle devient alors sa nouvelle apparence alternative).

Malédiction flétrissante (trépas)

Une fois par jour, en touchant sa cible, l'Élu peut lui infliger une malédiction qui durera un nombre de jours égal à la Volonté de l'Élu. Tout ce que touchera sa victime se flétrira, pourrira ou croupira immédiatement (ce qui inclut la nourriture et les boissons touchant ses lèvres et qu'il recrachera immédiatement, au risque de vomir quelques secondes plus tard). Cette malédiction n'a aucun effet sur les animaux ou les humains, mais ils se sentiront mal à l'aise autour de la cible qui subira un malus de -2D sur ses jets d'Empathie avec autrui. L'effet de la malédiction ne peut pas corrompre une étendue d'eau touchée par la victime, seule la partie en contact avec elle est directement altérée. Chaque jour passé sans boire et manger pour une victime de cette malédiction empêche toute récupération de dés de Réserve. Pour chaque jour de privation excédant la Résistance de la victime, celle-ci subit une Blessure Grave. Une cible ne peut pas être affectée à nouveau par la Malédiction flétrissante tant que celle-ci n'a pas pris fin. On ne peut être sous l'influence que d'une Malédiction flétrissante à la fois, l'effet ne se cumulant pas.

Résurrection cadavérique (trépas)

Une fois par jour, l'Élu peut relever une personne tuée (dont le corps est en assez bon état) en tant que cadavre vivant jusqu'au prochain zénith solaire (midi). Cette résurrection cadavérique demande une action durant laquelle l'Élu touche les yeux de sa victime (elle doit posséder au moins un œil) et il ne peut animer qu'un seul cadavre à la fois. La personne ranimée est une coquille vide qui obéira aveuglément à chacun des ordres de son maître et à aucun autre, ne pouvant réaliser que des actions simples et ne demandant aucune réflexion (attaquer, suivre, aller à tel endroit qu'il peut voir, etc.). Un même cadavre ne peut être réanimé deux fois avec cette capacité. Ce cadavre animé, quelles que soient ses capacités physiques du temps de son vivant, possède le profil suivant :

Cadavre vivant
(Menace – Sérieuse, Expérience – Débutant, Rôle – Mineur)

Attaque	4D	**Contact**	7
Action	3D	**Spécialité**	4D
Réaction	2D		
Relances	0D	**Réserve**	0D
Armure	peau parcheminée (1)		
Armes	mains nues, dommages 2 (C), Rapide (2)		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

Note : un cadavre vivant ne subit pas de malus dus aux Blessures, et ne peut ni esquiver ni parer. S'il subit une seconde Blessure Mortelle, il s'écroule et l'effet de Résurrection cadavérique cesse immédiatement.

L'ACCORD

Décharge d'Essence (universelle)

L'Élu peut dépenser l'un des réceptacles rituels gratuits conféré par son Éclat afin de pratiquer une magie brutale. L'Élu doit toucher son adversaire, ce qui nécessite une action d'attaque et peut demander un jet de Corps à corps (les dommages de cette capacité ne se cumulent pas avec une attaque). L'armure ne protège pas de ces dommages, à moins qu'elle ne soit un Éclat (auquel cas elle applique l'indice de protection correspondant, ou son indice le plus faible en cas de dommages ne possédant pas de type particulier).

Réceptacle « mineur » : l'Élu peut décharger n'importe quelle Essence à laquelle son dieu lui donne accès. Cette décharge inflige [Volonté] dommages liés à cette Essence.

Réceptacle « majeur » : l'Élu peut décharger n'importe quelle Essence primaire à laquelle son dieu lui donne accès. Cette décharge inflige [Volonté x 2] dommages liés à cette Essence.

Manifestations des décharges d'Essence : une lésion tranchante (Air, dommages tranchants), une lésion perforante (Bête, dommages perforants), un puissant impact (Eau, dommages contondants), une brûlure (Feu), une brève attaque cérébrale, mais ne nécessite pas de toucher la tête (Humain), une blessure interne invisible (Lunes), une blessure sombre et noirâtre, mais qui ne provoque aucune affliction particulière (Mort), une brûlure interne généralisée (Soleil), une contusion (Terre, dommages contondants), un violent afflux sanguin pouvant provoquer des hémorragies internes (Vie).

Note : si un objet ou une créature est sensible à ces dommages (parce qu'investi d'une Essence opposée), les dommages sont doublés.

Essence messagère (universelle)

L'Élu peut utiliser son Éclat pour communiquer à distance par une Essence primaire de son dieu. Il doit dépenser 1D de Sang-Froid pour envoyer un message à l'un des membres de son groupe ou 2D de Sang-Froid pour contacter toute autre personne qu'il connaît. Le message doit tenir en une courte phrase et se manifestera immédiatement au travers de l'Essence choisie (ne pouvant être entendu ou interprété que par la cible du message). Le destinataire sait instinctivement qui lui a envoyé ce message.

Exemples : un message peut apparaître dans le feu devant le destinataire, être porté par le vent qui vient murmurer à son oreille, se tracer dans la poussière, se refléter dans l'eau, être prononcé par un cadavre, hurlé par une bête, transmis par un humain n'en ayant pas conscience, être formé par un enche-

vêtrement de plantes, se manifester dans l'esprit de la cible sous forme de flash ou se former dans des ombres mouvantes.

Il faut bien entendu que le destinataire soit exposé à une source d'Essence concernée, mais le message se manifestera durant une heure jusqu'à ce qu'il soit reçu, attirant automatiquement l'attention de la cible si besoin. Les messages passant par les Essences du Soleil et des Lunes ne peuvent bien sûr être transmis que de jour ou de nuit. Cependant, l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité et de Divinité pour générer l'Essence auprès du destinataire (une flamme apparaît brièvement, une flaque se forme, un esprit résiduel se matérialise, des ombres se forment en pleine lumière ou un rayon perce les ténèbres, etc.).

Note : si l'Élu qui envoie le message a lié son Éclat à un autre avec la capacité Lien d'Éclats (cf. page 375 et que ces deux Éclats possèdent une Essence primaire en commun, l'expéditeur peut manifester cette Essence à côté de son destinataire sans avoir à dépenser 1D d'Humanité ni de Divinité.

Lien indéfectible (universelle)

Si l'Élu perd ou lâche son Éclat, celui-ci peut revenir à sa place (ou dans la main de son propriétaire) au début du prochain tour de l'Élu dès qu'il en éprouve le désir (et ce, même s'il est inconscient). L'Éclat disparaît pour réapparaître et seule la plus puissante magie (comme celle pratiquée par les plus éminents membres du Culte du Soleil Noir) peut empêcher une telle chose de se produire.

Résonance divine (universelle)

En réussissant un jet de Volonté + Éclats Très difficile (9), l'Élu peut entrer en résonance avec son Éclat. Lorsqu'il entre ainsi en résonance, l'Élu se rapproche de sa divinité léthargique, ce qui lui octroie immédiatement 1D de Divinité. L'Élu peut ensuite, s'il le désire, échanger 1D d'Humanité (et un seul) pour 1D de Divinité supplémentaire. L'Élu ne peut tenter d'entrer ainsi en résonnance qu'une fois par jour.

Invulnérabilité (conflit)

Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut devenir partiellement invulnérable après avoir agi, et ce jusqu'à la fin du tour. S'il n'agit pas durant ce tour, il peut choisir de devenir invulnérable durant ce tour (et s'il souhaite agir, il ne le peut pas, comme paralysé). Durant tout le temps où l'Élu est invulnérable, il ne peut subir aucune Blessure, hormis celles infligées par des sources élémentaires (feu, etc.), des Essences (Faveurs, capacités d'Éclat, etc.), du sombre acier luxéen ou des effets tels que l'asphyxie. L'Élu ne peut pas utiliser cette capacité s'il est inconscient.

Rapidité du guerrier (conflit)

Une fois par jour et durant un nombre de tours égal à sa Volonté, l'arme-Éclat de l'Élu gagne le trait Rapide (2) ; si elle possède déjà naturellement ce trait (ou grâce à une technique ou Faveur), le trait passe à Rapide (3), mais la difficulté pour attaquer est augmentée de 2. Si l'Éclat est une armure ou un bouclier et sous les mêmes conditions que précédemment, la difficulté *maximale* pour parer et esquiver sera toujours de 7, quel que soit le nombre d'actions déjà effectuées dans le tour ou la difficulté fixée par l'attaque de l'adversaire (à moins qu'elle ne soit inférieure, bien sûr).

Connaître l'Inconnu (connaissance)

L'Élu ne subit pas de Handicap s'il fait un jet concernant une compétence Rare du domaine de l'Inconnu qu'il ne connaît pas. En outre, il bénéficie d'une relance gratuite sur tous les jets faisant appel à une compétence de l'Inconnu. S'il possède une compétence de l'Inconnu au niveau Expert ou supérieur, l'Élu gagne un bonus de +1D sur les jets correspondant à cette compétence (et bénéficie bien sûr de la relance gratuite).

La connaissance guide la main (connaissance)

Un nombre de fois par jour égal à sa Connaissance, lorsqu'il vise, l'Élu n'a pas besoin de dépenser 1D de Sang-Froid et peut ignorer tout Handicap lié à la zone visée, à la rapidité et à la taille de sa cible.

Asservir l'objet (domination)

Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut intimer un ordre simple à un objet qu'il peut voir. Il ne peut s'agir que d'une action mécanique réalisable par l'objet : ouvrir ou fermer une serrure (ou des fers) sans en avoir la clé, déclencher un mécanisme comme un piège ou encore une arbalète chargée, faire sauter le système de blocage d'un mécanisme à poulie (capable de faire tomber une herse ou toute chose suspendue).

Terreur (domination)

Une fois par jour, l'Élu peut inspirer une profonde terreur à un personnage capable de le voir. La cible doit réussir un jet de Volonté + Relationnel Très difficile (9) assorti d'un Handicap (I). En cas d'échec, la victime terrorisée perd immédiatement 2D dans sa Réserve de Sang-Froid (ou 2D de Réserve dans le cas d'un PNJ) et subit un malus de -1D sur ses jets physiques et manuels et de -2D sur ses jets mentaux et sociaux (ce malus n'affecte pas directement les caractéristiques de la cible). Si la Réserve de Sang-Froid de la cible atteint 0D, il ne peut que fuir l'Élu en hurlant de terreur jusqu'à ce qu'il soit loin ou qu'il ait regagné au moins 1D dans sa Réserve de Sang-Froid, auquel cas, les malus disparaissent. Si la cible réussit son jet (ce qui l'immunise à cette capacité pour toute la journée), cette capacité n'est pas considérée comme ayant été utilisée, mais l'Élu perd 1D dans sa Réserve de Sang-Froid ou sa Jauge d'Humanité (au choix).

Dissiper la blessure (miséricorde)

Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut utiliser une action de soin (qui prend 1 tour ou 1 minute) pour éliminer purement et simplement jusqu'à deux Blessures Légères ou une Blessure Grave sans avoir à faire de jet. Pour utiliser cette capacité sur lui, l'Élu doit dépenser 1D d'Humanité.

Remède vital (miséricorde)

Le sang de l'Élu peut guérir toutes les maladies et infections et neutraliser tous les venins et poisons qui ne sont pas d'origine magique. En s'infligeant une Blessure Légère et en faisant boire son sang à la personne affligée, la Virulence de l'affliction est immédiatement réduite à 0. Les effets déjà subis, comme les Blessures ou pertes de dés de Réserve, ne sont pas affectés.

Annihilation mystique (mystique)

Si l'Élu remporte un jet de Volonté en opposition contre quelqu'un essayant de déclencher un effet magique (Faveur, rituel, capacité d'Éclat, etc.) susceptible de l'affecter (peu importe qu'il ne soit pas la seule cible), il annule l'effet qui est tout de même considéré comme ayant été utilisé. Pour utiliser cette capacité, l'Élu doit néanmoins dépenser 1D de Sang-Froid. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par jour avec succès (en cas d'échec, la capacité n'est pas considérée comme ayant été utilisée).

Force de Volonté (mystique)

Une fois par jour, l'Élu peut bénéficier de 1D de Sang-Froid supplémentaire pour chaque dé de Sang-Froid dépensé dans ce tour (ces dés bonus ne comptent pas dans la limite imposée par la caractéristique concernée). En outre, sa caractéristique de Volonté n'est jamais affectée par les malus, y compris ceux liés aux Blessures.

Nitescence (phantasme)

Une fois par jour et durant un nombre de tours égal à sa Volonté, l'Élu est entouré d'une étrange lueur et de volutes argentées ou dorées qui semblent fortement gêner ses attaquants (au contact ou à distance). Tant que cette capacité est active, toutes les attaques prenant l'Élu pour cible ont 40 % de chances d'échouer (un résultat de 1 à 4 sur un d10 indique que l'attaque manque sa cible). Cette capacité ne se cumule avec aucun autre effet équivalent.

Silence (phantasme)

Une fois par jour, durant un nombre de tour (ou minutes) égal à sa Volonté x 2, l'Élu peut étouffer tous les sons dans un rayon maximum de [Perception x 5] mètres autour de lui (l'Élu peut décider de réduire ce rayon). Inversement, il peut décider qu'aucun son dans cette zone n'est perceptible à l'extérieur (pour tenir une conversation, par exemple). La zone d'effet se déplace avec l'Élu.

Appel de l'âme (trépas)

Une fois par jour, l'Élu peut rappeler l'âme d'un défunt, décédé il y a moins de [Volonté de l'Élu] jours (la cible de cette capacité doit posséder au moins l'un de ses yeux). L'âme apparaît sous une forme éthérée visible de tous et possède l'apparence qu'elle avait peu avant sa mort, projection du propre souvenir du défunt. L'âme reste 1 minute (Oracle, n'hésitez pas à chronométrer cette scène) et doit répondre honnêtement à un maximum de trois questions posées par l'Élu avant de se dissoudre dans des hurlements de souffrances abominables ; elle ne pourra plus jamais être invoquée à nouveau (à noter qu'une telle scène pourrait profondément choquer les personnes sensibles assistant à ce second et définitif trépas).

Repousser la mort (trépas)

Une fois par jour, lorsque l'Élu subit une Blessure Mortelle (ou plusieurs d'un coup), l'état de son corps est comme figé à cet instant durant un nombre de tours égal à sa Volonté (en comptant le tour où la Blessure Mortelle est infligée). Tant que cet effet dure, c'est comme si l'Élu n'avait jamais subi cette Blessure Mortelle : il reste conscient et ne souffre pas du malus de -3D. Toute nouvelle Blessure subie durant cette période est notée à part (même si tous les cercles correspondant à cette Blessure sont cochés, elle n'est pas considérée comme passant au niveau supérieur), mais ne s'applique pas. Lorsque l'effet prend fin, toute Blessure Mortelle reçue initialement s'applique. Si l'Élu survit, toutes les Blessures infligées durant le laps de temps où Repousser la mort faisait effet devront être soignées selon les règles habituelles (mais uniquement par la seule récupération naturelle, puisqu'elles n'apparaissent pas sur son corps, c'est son psychisme – ou son âme si une telle chose est possible – qui les a encaissées) avant que toute autre Blessure ne puisse être guérie ou soignée. Même la capacité propre aux Élus permettant de régénérer des Blessures au réveil ne peut pas s'appliquer tant que ces Blessures fantômes n'ont pas été guéries.

LE POUVOIR DES DIEUX S'ÉCOULANT DANS LEURS ÉLUS

LES FAVEURS

moi fdghjjjj (Order #31880644)

moi fdghjjjj (Order #31880644)

NATURE DES FAVEURS

LES FAVEURS, C'EST LE POUVOIR DES DIEUX QUI COULE DANS LEUR ÉLU.

Les Faveurs qu'octroie un dieu sont basées sur les Essences qui font partie intégrante de cette divinité. Chaque dieu possède généralement deux Essences primaires et deux Essences secondaires. Les Élus n'ont accès qu'aux Faveurs correspondant aux Essences de leur dieu et sont limités aux Faveurs mineures si cette Essence est secondaire.

Les oppositions entre Essences que l'on peut retrouver dans la magie rituelle n'entrent pas en ligne de compte avec les Faveurs.

Certaines faveurs demandent d'avoir établi un niveau de lien particulier avec son dieu (le niveau du lien est alors précisé entre parenthèses).

Pour faire appel à une Faveur, il faut posséder au moins 1D dans sa Jauge de Divinité. Si ce n'est pas le cas, seules les Faveurs actives en permanence fonctionnent. L'Élu peut néanmoins dépenser 1D d'Humanité pour activer une Faveur lorsque sa Jauge de Divinité est réduite à 0D (en plus des autres coûts éventuels).

À la création de personnage (Rencontre), l'Élu a droit à deux Faveurs mineures parmi les Essences auxquelles sa divinité est liée (il ne peut prendre aucune Faveur mineure nécessitant d'avoir atteint l'Entente ou l'Accord).

Notes :

- L'accès à certaines Faveurs demande de posséder un prérequis. Le joueur de l'Élu doit donc posséder ce prérequis avant de pouvoir maîtriser cette nouvelle Faveur.
- Sauf mention contraire, une Faveur ne peut être achetée qu'une seule fois.
- Si elle ne doit pas être activée (ce qui implique généralement un nombre d'utilisations limité par jour, une durée ou une dépense de dés de Réserve ou de Jauge), une Faveur est toujours active, à moins de ne plus avoir de dé dans sa Jauge de Divinité, et ne peut généralement pas être mise en pause.
- Il n'est possible d'activer qu'une Faveur par tour (sauf mention contraire).
- Un Élu ne peut être sous l'effet que d'une Faveur activée à la fois si celle-ci a une durée de plusieurs tours, minutes, heures… Sauf précision contraire, un Élu peut mettre fin à une Faveur activée à tout moment avant qu'elle ne s'achève d'elle-même.
- Une Faveur peut être activée à tout moment durant son tour ou en réaction à un événement extérieur approprié, comme une déclaration d'attaque contre l'Élu y faisant appel ; la Faveur s'active donc avant que l'attaque ne porte. En cas de doute, l'Oracle a le dernier mot quant au fait qu'une Faveur puisse être activée ou non à un moment précis.
- Si la durée (ou autre effet) d'une Faveur dépend d'une caractéristique (Volonté, Précision, etc.), c'est la caractéristique de base qui est prise en compte, les malus infligés par des dommages, par exemple, ne comptent pas.

Faveurs et rituels

Avec l'accord de l'Oracle, le joueur de l'Élu peut choisir d'obtenir, comme Faveur mineure, la connaissance intuitive d'un rituel mineur de son choix et comme Faveur majeure, la connaissance d'un rituel majeur de son choix (dépendant bien sûr de l'Essence concernée).

Perturbations

Certains très rares serviteurs de l'Unique possèdent l'étrange capacité de ressentir les bouleversements dans les Essences, que celles-ci imprègnent des créatures ou soient le produit de rituels ou de Faveurs. Cet effet se manifeste sous diverses formes selon le serviteur, cela peut aller du picotement sur la nuque à une légère migraine en passant par un bourdonnement dans les oreilles. Dans tous les cas, ils ont une intuition assez précise de la distance qui les sépare de cette perturbation et de sa direction. Il leur est difficile de savoir précisément de quelle Essence il s'agit, à moins de réussir un jet de Perception + Rituels Très difficile (9), avec un Handicap (I).

Les portées de cette capacité sont les suivantes :

Rituel mineur*	Perception du serviteur x 10 mètres
Rituel majeur*	Perception du serviteur x 25 mètres
Faveur mineure**	Perception du serviteur x 50 mètres
Faveur majeure**	Perception du serviteur x 100 mètres

*LE SIXIÈME SENS N'EST ACTIVÉ QU'AU MOMENT PRÉCIS OÙ LE RITUEL EST ACHEVÉ, MAIS PLUS APRÈS, MÊME SI LE RITUALISTE PORTE LES SIGNES DE L'ESSENCE QU'IL A UTILISÉE.
**LE SIXIÈME SENS N'EST ACTIVÉ QUE PAR LES FAVEURS QUI SONT DÉCLENCHÉES, PAS CELLES DONT LES EFFETS SONT PERMANENTS. L'EFFET DURE TANT QUE LA FAVEUR EST ACTIVE.

À la discrétion de l'Oracle, les Faveurs relevant de l'Accord et marquant physiquement l'Élu ou générant quelque chose à partir de rien peuvent être ressenties à une distance doublée. De telles Faveurs sont, par exemple, Source (Eau), Incendie (Feu), Aura éclatante, Aura impérieuse et Souveraineté (Soleil), Éperon rocheux (Terre), Fertilité (Vie), etc. Quant à la Faveur Sacrifice (Vie), cf. page 405, elle peut être ressentie à des kilomètres !

Une seule Faveur ne peut pas être ressentie, ne causant aucune perturbation : Son plus grand mensonge (Lunes), cf. page 396.

FAVEURS DE L'AIR

Faveurs mineures

Don de l'Archer (Entente)
Les portées des armes de tir et de lancer modifiées par la Puissance le sont également par la moitié de la Perception de l'Élu (arrondi au supérieur). Les portées des armes de tir qui ne sont pas affectées par la Puissance sont multipliées par la moitié de la Perception de l'Élu. L'Air semble porter le projectile ou l'arme vers sa cible.

Exemples : avec 2D en Puissance et 3D en Perception, la portée d'un arc lourd devient 60/160/320. Les portées d'une sarbacane avec Perception 3D deviennent 10/20/40.

Esquive de l'air (Rencontre)
L'Élu bénéficie d'une relance gratuite sur ses jets d'esquive contre des armes à distance et de jet. En outre, il peut esquiver un projectile dont il n'est pas conscient, mais il doit alors utiliser sa Perception plutôt que ses Réflexes.

Frappe lointaine (Entente)
L'Élu peut frapper avec une arme de mêlée ou ses poings à distance (l'attaque inflige le même type de dommages que l'arme). Sa cible doit se situer à [Perception de l'Élu x 2] mètres au maximum. Parer ou esquiver l'attaque (en admettant que la cible ne soit pas surprise par cet effet) implique un Handicap de (II). Frappe lointaine ne fonctionne que sur une seule attaque par tour et ne permet pas d'appliquer le trait Rapide (X) sur l'attaque. En outre, les dommages infligés sont réduits de 1.

Frappe tranchante (Rencontre)
Un nombre de fois par jour égal à sa Précision, l'Élu peut frapper deux cibles à la fois si elles sont côte à côte (jusqu'à environ un mètre l'une de l'autre). L'Élu fait un seul jet d'attaque et chaque cible esquive ou pare indépendamment. Cette attaque ne peut pas bénéficier du trait Rapide (X) et doit être portée au contact avec une arme tranchante (les effets de la Faveur Frappe lointaine, cf. plus haut, ne peuvent pas s'appliquer).

La flèche connaît la voie (Entente)
Le Handicap s'appliquant pour toucher une cible à couvert est réduit de (I). Une cible complètement à couvert peut être touchée en dépensant 1D de Sang-Froid et en subissant un Handicap (III).

Message (Entente)
Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut faire se lever un léger vent surnaturel qui va porter un message (lequel doit être inscrit sur un petit bout de parchemin pas plus grand que la main). Le message vole jusqu'à la personne ou au lieu désigné par l'Élu. Le message peut parcourir ainsi [Jauge de Divinité de l'Élu x 50] kilomètres, ce qui prendra [5 – Volonté de l'Élu] heures (avec un minimum d'une heure). Une fois arrivé à destination, le message volète autour de son destinataire (pouvant même attirer son attention en heurtant son visage) ou sur le lieu durant un maximum d'une heure, ensuite il est réduit en miettes indéchiffrables emportées par le vent si personne ne s'en est saisi. Si la destination est une pièce fermée ou que le destinataire est dans un lieu clôt, le message ne peut parvenir à destination et volètera au plus près.

Note : l'Élu qui utilise cette Faveur use généralement d'un langage codé, car n'importe qui se tenant non loin de la cible pourrait s'emparer du message.

Murmures (Rencontre)
L'Élu peut murmurer à l'oreille d'une personne qu'il voit comme si elle était juste à côté de lui et ce jusqu'à une distance de [Perception de l'Élu x 10] mètres. La cible sait instinctivement d'où émane la voix.

Pas léger (Rencontre)
L'Élu laisse peu de traces derrière lui et le pister implique un malus de -2D. En outre, en cas de chute, il ne subit que 1 dommage par tranche de 4 mètres (au lieu de 2 mètres).

Protection de l'Air (Entente)
Tout projectile ou arme de jet censé toucher l'Élu a 30 % de chances d'être dévié au dernier moment (1 à 3 sur 1d10). Si l'Élu évite une potentielle Blessure Mortelle grâce à la Protection de l'Air, il perd 1D d'Humanité (s'il lui en reste). L'Élu peut décider de lever les effets de cette Faveur et il peut la réactiver à tout moment (ce qui ne compte pas comme une activation).

Vitesse (Rencontre)
La vitesse de déplacement de l'Élu est doublée (y compris lorsqu'il utilise la Faveur Porté par l'air, cf. page suivante).

Faveurs majeures

Aire de pureté (Rencontre)
L'Élu est entouré d'une zone invisible s'étendant jusqu'à [Volonté] mètres de lui. Dans cette zone, l'air reste pur. Les fumées, les vapeurs toxiques, les pollens et même les germes et microbes qui y circulent sont instantanément neutralisés. L'Élu peut interrompre les effets de cette Faveur quand il le désire et la « réactiver » à tout moment (ce qui ne compte pas comme une activation).

Bourrasque (Entente)
Un nombre de fois par jour égal à sa Puissance et d'un simple revers de la main (une action d'attaque), l'Élu produit une violente bourrasque de vent qui peut balayer une cible

(ou deux cibles situées côte à côte) se trouvant à un maximum de [Puissance de l'Élu x 2] mètres. La cible doit réussir un jet de Puissance + Athlétisme Très difficile (9) avec un Handicap (I) ou se retrouver propulsée en ligne droite à une distance de [Puissance de l'Élu] mètres de sa position d'origine. Si la cible heurte une surface solide, elle subit 2 dommages par mètre lui restant à parcourir (aucune protection ne s'applique, excepté celles provenant de l'Essence de la Terre, éventuellement). Si la cible était au bord d'une falaise ou équivalent, elle a droit à un jet de Réflexes + Athlétisme Très difficile (9), assorti d'un Handicap (I), pour se rattraper au bord.

Note : les créatures quadrupèdes ont un bonus de +1D sur leur jet de Puissance + Athlétisme, celles pourvues de griffes ont un bonus de +1D sur leur jet de Réflexes + Athlétisme. Le jet de Puissance + Athlétisme d'une créature de grande taille sera Difficiles (7). Celui d'une créature particulièrement massive sera Facile (5), voire Banale (3), à la discrétion de l'Oracle.

Porté par l'air (Accord)
L'Élu bénéficie d'un bonus de +2D pour escalader. Si l'Élu dispose d'au moins 4D dans sa Jauge de Divinité lorsqu'il utilise ce pourvoir, il peut se déplacer à sa vitesse de course de base sur une surface verticale (il ne court pas dessus et doit toujours utiliser ses bras et ses jambes) ; en outre, les distances de saut de l'Élu sont triplées (si elles étaient déjà triplées, elles sont simplement quadruplées).

Traits rapides (Entente)
Un nombre de fois par jour égal à sa Précision, l'Élu peut donner le trait Rapide (2) à un arc pour une attaque (il tire deux flèches en même temps). Si l'arme dispose déjà du trait Rapide (2), cette Faveur apporte juste un bonus de +2D à l'attaque. Il est impossible de viser en utilisant cette Faveur.

FAVEURS DE LA BÊTE

Faveurs mineures

Apprivoiser la bête (Rencontre)
L'Élu est capable d'imposer sa volonté à un mammifère terrestre qui lui obéira en tout, risquant même sa vie pour lui. Créer le lien nécessite de réussir un jet de Volonté + Animalisme Difficile (7), éventuellement assorti d'un Handicap selon la puissance de l'instinct de l'animal. Une bête extraordinaire ne peut être apprivoisée de la sorte que si l'Élu a atteint l'Accord avec son dieu et le jet devient Très difficile (9) et souffre d'un Handicap (II). Le compagnon doit être correctement traité, sans quoi il pourra se libérer du joug de son maître avec un jet d'Action Difficile (7) qu'il peut réaliser une fois par jour et dès qu'il est maltraité ou que son maître exige qu'il mette son existence en danger.

Si l'Élu possède un accès primaire à l'Essence de l'Air, de l'Eau ou de la Terre, il peut choisir (respectivement) pour compagnon un oiseau, un animal aquatique ou un reptile.

Profil du compagnon : choisissez l'un des profils d'animaux adéquats dans le Bestiaire (cf. page 432). La valeur d'Attaque ou d'Action (et donc également de Spécialisation) de l'animal est augmentée de +1D et il dispose d'un cercle de Blessure Légère supplémentaire.

Note : le compagnon de l'Élu n'est pas affecté par des Faveurs comme Aura du prédateur et il est impossible de le forcer à fuir ou trahir son maître. Il n'est possible de se lier qu'à un seul compagnon animal à la fois.

Aura du prédateur (Rencontre)
Les animaux (prédateurs inclus) ressentent la menace qui émane de l'Élu lorsqu'ils le voient ou le sentent et ne l'attaqueront jamais à moins d'y être contraints (pour se défendre, pour obéir à un ordre, etc.) ; le gibier et même les animaux domestiqués fuiront immédiatement. Aucun animal n'approchera volontairement l'Élu et se faire accepter par une monture demandera un jet réussi d'Empathie + Monture Très difficile (9). La plupart des animaux restent à distance respectueuse de l'Élu et certains peuvent même considérer qu'il est un danger pour leur maître (principalement les chiens, qui grogneront en sa direction, mais n'attaqueront pas). Tous les jets visant à dresser un animal souffrent d'un Handicap (II) et tous les jets visant à communiquer avec eux se font avec un malus de -2D. Même les bêtes extraordinaires doivent réussir un jet Difficile (7), Handicap (I), pour attaquer l'Élu, à moins qu'il ne les attaque. En dépensant 1D de Sang-Froid, l'Élu peut contenir son aura durant un nombre maximal d'heures égal à sa Volonté. Cette Faveur octroie un bonus de +1D sur n'importe quel jet visant à intimider un être humain, sa nature de prédateur devenant alors clairement visible.

Note : les personnages entourant l'Élu ne profitent pas de sa protection, bien que les prédateurs éviteront tout de même de s'approcher plus quenécessaire.

Fureur de la Bête (Rencontre)
En dépensant 1D d'Effort, l'Élu gagne un bonus de +1D sur toutes ses actions d'attaque au contact du tour et les dommages qu'il inflige avec ces attaques sont augmentés de 1 (aussi bien avec une arme de mêlée qu'à mains nues). En contrepartie, il subit un malus de -2D sur toutes ses actions de défense. La Fureur de la Bête doit être déclenchée au début du tour, mais ne compte pas comme une Faveur activée.

Instinct animal (Entente)
L'Élu ne peut jamais être surpris (mais il ne peut prévenir personne). Il est toujours considéré comme au moins Actif lorsqu'il s'agit de déterminer sa Réaction.

Résilience de la Bête (Entente)
Si l'Élu a subi une Blessure Mortelle, il reste conscient. Des soins d'urgence sont tout de même nécessaires, car au bout d'un nombre de tours égal à sa Résistance + Volonté + dés dans sa Jauge de Divinité au moment où il subit la Blessure Mortelle, il s'écroulera et le processus habituel de détérioration de la santé entrera en compte (cf. page 285). Si l'Élu subit une nouvelle Blessure Mortelle (s'il lui reste un cercle de Blessure libre, bien entendu), il devra dépenser 1D d'Humanité pour continuer à agir. Dans le cas contraire, il s'effondre et le processus de détérioration commence.

Résistance naturelle (Rencontre)
L'Élu diminue de 1 les dommages infligés par les armes naturelles des bêtes (après application de la protection), même si elles sont montées sur une arme maniée par un humain (les os ne sont pas concernés). En outre, la Virulence des venins est réduite de 2 pour lui. Si la Virulence est réduite à 3 ou moins avec cette Faveur, le venin n'a aucun effet. Cette Faveur peut se cumuler avec d'autres effets comme l'avantage Résistance aux intoxications.

Seigneur des bêtes (Entente)
L'Élu bénéficie d'un bonus de +1D sur tous ses jets de compétences du domaine de l'Animal.

Sens de la bête (Rencontre)
L'Élu possède un sens exacerbé entre la vue, l'ouïe et l'odorat. Il bénéficie d'un bonus de +1D lorsqu'il doit faire un jet faisant intervenir ce sens. En outre, il bénéficie d'avantages précis selon le sens :

Odorat : si la cible de l'Élu possède une forte odeur et est passée il n'y a pas longtemps, il peut la pister avec son odorat, mais le jet de Pistage ne bénéficie pas du bonus de +1D de cette Faveur. S'il pleut ou que d'autres odeurs fortes sont présentes, le jet de Pistage peut subir un Handicap fixé par l'Oracle. Si la cible traverse un cours d'eau, la piste est interrompue et doit être retrouvée de l'autre côté.

Ouïe : l'Élu peut entendre des sons inaudibles pour les êtres humains (ultrasons, etc.). Il peut également espionner plus facilement une conversation à distance ou à travers une porte, mais un Handicap peut s'appliquer en fonction des bruits ambiants et de la nature de la surface le séparant de la conversation qu'il souhaite espionner.

Vue : la difficulté des jets de Tir du personnage à longue portée passe à 8 au lieu de 9.

Le bonus de +1D peut s'appliquer si des adversaires tentent de surprendre le personnage, soit parce que le vent porte leur odeur, soit parce que le moindre son trahit leur présence, soit parce qu'un minuscule reflet sur une lame alerte l'Élu possédant Sens de la bête.

Note : cette Faveur peut être prise plusieurs fois, une fois par sens.

Vigueur de la monture (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut dépenser 2D d'Effort pour augmenter la vigueur d'une monture qu'il touche au moment d'utiliser cette Faveur. On utilise alors la valeur de Spécialité -1D de la monture (plutôt que sa valeur de Spécialité -2D) pour calculer sa vitesse de déplacement. Cet effet dure 12 heures.

Si l'Élu a atteint le niveau de l'Entente, il peut affecter [Volonté] autres montures en dépensant 1D d'Effort supplémentaire par monture.

Si l'Élu a atteint le niveau de l'Accord, on utilise la valeur de Spécialité non modifiée de la monture pour calculer sa vitesse de déplacement.

Faveurs majeures

Compréhension animale (Rencontre)
L'Élu peut communiquer avec les mammifères terrestres et échanger des informations simples. Les éléments plus complexes nécessitent de réussir un jet d'Empathie + Animalisme Difficile (7). Selon l'intelligence du mammifère, ce jet peut se voir affecter un Handicap :

Animaux (exemples)	Handicap
Éléphants, grands singes	Aucun
Singes, canidés, grands félins	(I)
Petits félins, chevaux, cochons, bœufs	(II)
Petits mammifères (rat, souris, belette)	(III)

En cas d'échec sur le jet, il est impossible de recommuniquer avec un animal de ce type pour le reste de la journée.

Note : cette Faveur ne rend pas forcément les mammifères concernés amicaux envers l'Élu, mais il pourra capter leur curiosité, expliquer qu'il ne représente pas une menace ou que lui venir en aide peut être synonyme de récompense (Oracle, si l'Élu promet régulièrement des récompenses sans les offrir, vous pouvez lui infliger un malus de -1D sur ses prochains jets, voire monter à -2D, car ce pouvoir exige un lien empathique fort et le mammifère ressentira qu'il a affaire à un humain peu recommandable ; à l'inverse, un Élu jouant le jeu et respectant les animaux pourrait se voir offrir un bonus de +1D sur son jet).

Spécial : Il est possible que l'Élu puisse communiquer avec d'autres espèces du règne animal si son dieu offre un accès primaire à une autre Essence : Air (oiseaux), Eau (animaux marins), Terre (reptiles). Il n'est pas possible de communiquer avec de simples poissons, petits oiseaux ou encore des insectes, arachnides, etc.

Animaux – liste étendue (exemples)	Handicap
Baleines, dauphins	Aucun
Phoques, morse	(I)
Requins, perroquets, corbeaux, crocodiles, iguane	(II)
Serpents, oiseaux de proie et grands oiseaux	(III)

Hurlement de la bête (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut pousser un puissant hurlement capable de terrifier ses adversaires qui doivent le voir et l'entendre distinctement. Ces derniers doivent alors réussir un jet de Volonté Très difficile (9) ou perdre 2D dans chaque Réserve (ou perdre une relance et 1D de Réserve pour les profils de PNJ) et subir un malus de -2D sur toutes leurs actions mentales et sociales jusqu'à ce que la cause de leur terreur soit à bonne distance.

Indomptabilité (Entente)
L'Élu est totalement immunisé au concept de la peur. En outre, il ne peut jamais être contraint à faire quelque chose contre son gré (même par voie magique) par quelqu'un dont la Volonté n'est pas au moins égale à la sienne. Enfin, l'Élu bénéficie d'un bonus de +1D lorsqu'il doit faire un jet visant directement à se libérer de liens ou de la captivité.

Lien animal (Entente)
(Prérequis : Apprivoiser la bête et Compréhension animale)
Le personnage peut communiquer avec son compagnon à distance (l'inverse n'est pas possible si l'Élu n'établit pas le contact) et, en réussissant un jet de Perception + Animalisme Difficile (7), il peut voir et entendre par les yeux et les oreilles de l'animal. Le contact dure autant que l'Élu le souhaite, mais il n'est qu'un passager à bord de l'animal, même s'il peut communiquer de façon basique. Tant qu'il partage les sens de l'animal, l'Élu n'est pas conscient de ce qui se passe autour de lui ; s'il est attaqué, le contact est immédiatement rompu, mais il ne pourra pas se défendre contre la première attaque et tous ses jets subiront un malus de -2D pour le tour en cours (même la Faveur Instinct animal ne s'applique pas).

Venin (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut sécréter un venin dans sa salive et en recouvrir une arme (ou jusqu'à cinq projectiles), ce qui lui prend 1 tour (ou 1 minute) ; le venin reste ensuite actif durant une heure. Toute personne subissant une Blessure infligée par cette arme voit ses pertes de dés de Réserve augmenter de 1 et son score de Réaction réduit de 1 pour la prochaine heure (ces effets ne sont pas cumulatifs). En outre, les personnes ainsi empoisonnées ne pourront pas pleinement profiter de leur prochaine phase de repos complet et ne regagneront que la moitié de leurs dés de Réserve.

Note : l'Élu peut tout à fait mordre sa cible tout en inoculant son poison. Il doit alors saisir sa cible, puis la mordre au tour suivant (sa morsure inflige [Puissance] dommages perforants). Inoculé directement en cas de dommages subis par la cible, le venin inflige deux Blessures, voit ses effets doublés (aucun dé de Réserve ne sera récupéré lors de la prochaine phase de repos complet) et réduit la Volonté et la Perception de la cible de -1D jusqu'à sa prochaine phase de repos complet. Si la Jauge de Divinité de l'Élu est pleine au moment où il inocule son venin, les pertes de Perception et de Volonté sont permanentes. Une morsure réussie compte pour l'utilisation journalière du Venin.

Vitalité du prédateur (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut tuer un grand prédateur et dévorer son cœur. La chose faite, l'Élu regagne 2D dans chacune de ses Réserves et guérit jusqu'à deux Blessures Légères. S'il dépense 1D d'Humanité, il regagne 4D dans chaque Réserve et soigne jusqu'à trois Blessures Légères. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D lorsqu'il fait appel à cette Faveur, il peut soigner en plus une Blessure Grave.

FAVEURS DE L'EAU

Faveurs mineures

Adaptation aquatique (Entente)
Le personnage peut demeurer sous l'eau durant [Résistance x 10] minutes avant de devoir reprendre son souffle (s'il reste totalement immobile, cette durée est doublée), y voir normalement (pourvu qu'elle soit assez claire et que la lumière y passe) et s'y déplacer à sa vitesse de course. L'Élu reste sensible à la pression : au-delà de 10 mètres de profondeur, il subit 1 dommage par minute (tour), puis 1 dommage supplémentaire par tranche de 5 mètres (les protections ne s'appliquent pas contre ces dommages).

Faciès changeant (Entente)
L'Élu peut à volonté troubler les traits de son visage. Il ne prend aucune apparence particulière, mais ses traits s'altèrent suffisamment pour le rendre méconnaissable. Cette apparence change à chaque utilisation, mais pilosité faciale et teint de peau restent les mêmes. Aussi, à moins que l'Élu n'ait un visage particulièrement androgyne, on ne peut guère se tromper sur son genre. Fixer son visage produit une impression étrange, une sorte de léger malaise. Lorsque cette Faveur est active (elle ne compte pas dans la limite d'une Faveur activée à la fois), l'Élu subit un malus de -1D sur tous les jets liés à la compétence Relationnel, à moins qu'il ne souhaite intimider son interlocuteur. Dès que le personnage dort ou qu'il tombe inconscient cette Faveur cesse de faire effet.

Fluidité de l'Eau (Rencontre)
L'Élu bénéficie d'une relance gratuite sur ses jets d'esquive contre les armes de contact et sur n'importe quel jet faisant intervenir la souplesse ou le besoin de se libérer de liens.

Puissance de l'Eau (Rencontre)
Les dommages infligés à mains nues par l'Élu augmentent de 1 et l'indice de protection des armures n'est pas augmenté de 1 contre ses attaques à mains nues. En outre, lorsque l'Élu pare les attaques de contact à mains nues, celles-ci sont considérées comme ayant un indice de protection augmenté de 1 (pour un total de 2, sauf éventuels effets applicables supplémentaires).

Faveurs majeures

Détruire l'eau de la vie (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut détruire une partie de l'eau contenue dans le corps de la cible qu'il touche (ce qui demande une action d'attaque et peut nécessiter un jet de Puissance + Corps à corps). La cible doit alors réussir un jet de Résistance Très difficile (9) ; en cas d'échec sur ce jet, elle subit trois Blessures Légères ; en cas de réussite, elle n'en subit qu'une. Si la cible est tuée par l'utilisation de cette Faveur, l'Élu gagne 1D de Divinité.

Note : cette Faveur n'a aucun effet sur les créatures dont le corps n'est pas majoritairement constitué d'eau, comme les morts-vivants ou des créatures particulières liées aux Essences de la Terre ou du Feu, par exemple.

État changeant (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut modifier l'état de l'eau, et uniquement de l'eau, en la touchant. Le volume maximum affecté est de [Volonté de l'Élu] mètres cubes (ce qui peut ne représenter qu'une partie de la zone touchée). L'eau passe alors de l'état liquide à l'état solide (glace), ou inversement. Si l'Élu possède un accès à l'Essence de Feu (même secondaire) par son dieu, il peut faire passer l'eau de l'état liquide à l'état gazeux (vapeur), mais pas l'inverse. Il est impossible de faire passer l'eau de l'état solide à l'état gazeux directement.

Flot mémoriel (Rencontre)
L'Élu peut se souvenir instantanément de quelque chose qu'il a vu, lu ou entendu une fois dans sa vie. Il a tout simplement une mémoire eidétique.

Note : si l'Élu souhaite se souvenir du contenu d'un ouvrage complet ou de tous les détails d'une immense fresque, il devra tout de même réussir un jet de Connaissance Difficile (7). Il ne peut pas, a posteriori, se remémorer un texte qu'il ne pouvait pas lire à l'époque, tout au plus serait-il capable d'en reproduite les symboles avec un jet de Connaissance Très difficile (9), éventuellement assorti d'un Handicap en fonction de la complexité du langage et de son ancienneté.

Impact (Entente)
Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut poser sa main contre une porte, un mur, un plafond ou même le sol pourvu qu'il y ait une cavité de l'autre côté. Il doit ensuite réussir un jet de Puissance Difficile (7), éventuellement accompagné d'un Handicap en fonction de l'épaisseur et de la nature de la surface. Si le jet est réussi, la paroi est pulvérisée sur un cercle d'environ cinquante centimètres de diamètre.

Paroi	Handicap
Porte de bois, mur en torchis, plancher/plafond de bois	Aucun
Porte renforcée de métal, mur/plafond de pierre peu épais	(I)
Sol de pierre, porte de métal	(II)
Mur très épais (enceinte d'une ville)	(III)

Note : cette Faveur n'a aucun effet sur les êtres vivants, objets, etc.

Les eaux purificatrices (Accord)
Une fois par jour, en s'immergeant dans un large cours d'eau (et non une simple étendue d'eau), l'Élu purifie son corps. Tout venin, poison ou maladie qui affecte l'Élu voit immédiatement sa Virulence réduite de moitié. Le processus peut être répété plusieurs jours d'affilée jusqu'à réduire la Virulence à 1, auquel cas, l'affliction disparaît. Si l'Élu s'immerge dans les eaux du Siirh, la Virulence de toute affliction dont il souffre est immédiatement réduite à 0. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D lorsqu'il s'immerge, il guérit également deux Blessures Légères ou une Blessure Grave. Il est possible de baigner l'Élu s'il est inconscient, cela déclenche tout de même les effets de la Faveur si son joueur le désire.

Remonter le fleuve du temps (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut remonter le cours du temps. Pour ce faire, il doit réussir un jet d'Empathie + Lunes Très difficile (9). S'il réussit, il voit tout ce qui se passe autour de lui comme s'il avait été présent, mais il ne peut ni bouger ni entendre. Il est possible de remonter dans le cours du temps d'un maximum de deux heures par réussite et d'assister à tout ce qui s'est passé durant ce temps. L'effet ne dure qu'une minute pour ceux qui y assistent (il ne peut pas être utilisé en combat), mais l'Élu est projeté ailleurs et est totalement inconscient de ce qui se passe autour de lui. S'il est secoué ou frappé (il n'entend rien), il revient immédiatement à lui et la vision cesse. Il ne pourra cependant pas agir durant ce tour.

Source (Accord)
Un nombre de fois par mois égal à sa Volonté, l'Élu peut frapper la terre nue de son pied pour en faire jaillir une petite source d'eau capable de subvenir aux besoins journaliers d'un village (environ une centaine de personnes). La source se tarit au bout d'un mois, mais l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité et de Divinité pour qu'elle perdure durant un an. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D au moment où il utilise Source, c'est un torrent qui jaillit, capable de subvenir aux besoins journaliers d'une ville (environ un millier d'habitants).

Note : cette Faveur peut être utilisée de façon tout à fait imaginative, pour noyer des gens dans une pièce par exemple, ou pour faire céder les parois ou la porte d'une salle relativement hermétique avec la pression, tant que le sol de terre peut être frappé.

FAVEURS DU FEU

Faveurs mineures

Acharnement (Entente)
La Réserve d'Effort de l'Élu augmente de +2D de façon permanente.

Arme enflammée (Entente)
Une fois par jour, durant [Volonté] tours (ou minutes), l'Élu peut enflammer son arme de mêlée sans dommage à condition qu'elle soit faite de métal (ou qu'il s'agisse d'un Éclat). Elle inflige alors 1 dommage supplémentaire.

Brûler le mal (Rencontre)
L'Élu considère que la Virulence de tout poison, venin ou maladie l'affectant est toujours de 2 points inférieure (cumulable avec Résistance naturelle et Faveur de la Bête).

Corps tempéré (Rencontre)
L'Élu est immunisé au froid et à la chaleur d'origine naturelle.

Festin de cendres (Entente)
L'Élu peut se nourrir de cendres. Trois pleines poignées suffisent à le nourrir et à l'abreuver pour la journée. Si son dieu offre un accès primaire à l'Essence de la Mort et qu'il se nourrit de cendres humaines, il soigne immédiatement une Blessure Légère (une fois par jour).

Feu sanguin (Rencontre)
Une fois par jour, lorsque la Réserve d'Effort de l'Élu tombe à 0D, elle regagne immédiatement 2D au début du tour suivant (ne compte pas comme une Faveur activée).

Faveurs majeures

Appel de l'essaim (Accord)
Pour une raison inconnue, les insectes volants dotés de dards comme les frelons et les guêpes (mais, étrangement, pas les abeilles) sont en partie liés à l'Essence du Feu. Une fois par jour, en utilisant une action d'attaque et en dépensant 1D d'Humanité, en s'infligeant une Blessure Légère et en projetant des gouttelettes de sang dans l'air, l'Élu peut générer un essaim d'insectes qui l'entoure et attaquera toutes les personnes (alliés inclus) se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui (l'essaim se déplace avec l'Élu). L'essaim attaque à la fin de chaque tour pour une durée de vie de [Volonté de l'Élu] tours (ou minutes), ensuite il se désagrège.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

L'essaim inflige automatiquement 4 dommages aux personnes ne portant pas de protection, 3 dommages à celles portant une armure partielle et 2 dommages à celles portant une armure intégrale. Il est impossible de les frapper ou de les éliminer à moins d'utiliser une Faveur comme Incendie (cf. plus bas), mais une Bourrasque (Air) pourra les disperser et les désorganiser, les empêchant d'agir pour un tour.

En outre, l'essaim inflige un malus de -1D à toutes les actions physiques et manuelles des personnes prises dans leur tourbillon bourdonnant, à moins qu'elles ne dépensent 1D de Sang-Froid et d'Effort par tour (ou 1D de Réserve et Relance dans le cas des profils de PNJ).

Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D lorsqu'il utilise Appel de l'Essaim, les dommages qu'il inflige augmentent de 1 et son champ d'action est de 5 mètres, car les insectes se font plus nombreux. En outre, les disperser avec la Faveur Bourrasque nécessitera au moins une Puissance de 4D.

Cautérisation (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut stabiliser automatiquement une personne qu'il touche (sauf lui-même) pour peu que la ou les Blessures Mortelles n'aient pas toutes été infligées par une arme contondante. Si l'Élu dépense 1D d'Humanité, il peut également transformer une Blessure Mortelle en Blessure Grave (si tous les cercles de Blessures Graves sont cochés, il efface une Blessure Grave à la place de la Blessure Mortelle, comme l'indiquent les règles). La Cautérisation ne peut être appliquée que lorsque la cible de la Faveur doit bénéficier de soins d'urgence ou mourir.

Exaltation divine (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut redonner 2D d'Effort à un nombre d'autres personnes qu'il peut voir et qui peuvent l'entendre égal à sa Volonté. Si sa Jauge de Divinité contient au moins 3D lorsqu'il active cette Faveur, il regagne également 2D d'Effort et si sa Jauge de Divinité contient au moins 5D, la Réserve de Groupe regagne 2D.

Frappe rapide (Accord)
Un nombre de fois par jour égal à sa valeur de Réflexes, l'Élu peut donner le trait Rapide (2) à une arme de mêlée pour une action d'attaque (ou de contre-attaque). Si l'arme dispose déjà du trait Rapide (2), il devient Rapide (3) pour cette action d'attaque, mais le jet d'attaque subit un malus de -1D.

Immunité au feu (Entente)
L'Élu ne subit aucun dommage du feu naturel (et il réduit de 2 les dommages de feux magiques).

Note : si l'Élu a atteint l'Accord et que son dieu offre un accès primaire à l'Essence de Terre, il est également immunisé aux dommages de la lave et du métal en fusion.

Incendie (Accord)
Une fois par jour, en utilisant une action d'attaque, l'Élu peut embraser son corps (ce qui ne lui occasionne aucun dommage) et tout ce qui se trouve dans un rayon de [Volonté] mètres autour de lui. Cet effet dure un nombre de tours égal au nombre de dés dans la Jauge de Divinité de l'Élu au moment où il active cette Faveur. Toute personne située dans la zone tombe sous le coup des règles concernant les brûlures, mais les armures n'offrent aucune protection.

Vivacité (Entente)
Lorsque l'Élu dépense un ou plusieurs dés d'Effort pour augmenter sa Réaction, l'effet dure un nombre de tours égal à sa Volonté (avec un minimum de 2 tours).

FAVEURS DE L'HUMAIN

Faveurs mineures

Adaptabilité (Rencontre)
Un nombre de fois par jour égal à sa Connaissance, l'Élu peut considérer qu'il possède un niveau Confirmé dans n'importe quelle compétence (excepté celles de l'Inconnu) lorsqu'il s'agit de faire un jet avec cette compétence.

Astuce défensive (Entente)
Si l'Élu réussit une parade, mais obtient moins de réussites que son adversaire, il peut dépenser 1D de Sang-Froid pour appliquer l'indice de protection adéquat de son armure au lieu de celui de son bouclier ou de son arme (mains nues incluses).

Ataraxie (Rencontre)
Une fois par jour, lorsque la Réserve de Sang-Froid de l'Élu tombe à 0D, elle regagne immédiatement 2D au début du tour suivant (ne compte pas comme une Faveur activée).

Chance (Entente)
Une fois par jour, l'Élu obtient une réussite automatique sur n'importe quel jet. Celle-ci peut être utilisée une fois le jet effectué, relances incluses (ne compte pas comme une Faveur activée).

Façonnage (Rencontre)
L'Élu gagne un bonus de +1D sur tous ses jets d'Armurerie, d'Artisanat et de Mécanismes.

Incarnation de l'Homme (Rencontre)
L'Élu gagne un bonus de +1D sur tous ses jets d'Arts, de Cité et de Civilisations.

Sagacité (Rencontre)
L'Élu a droit à une relance gratuite sur tous les jets de Connaissance.

Faveurs majeures

Don de l'humanité (Rencontre)
Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut conférer à une personne le niveau Confirmé dans n'importe quelle compétence qu'il possède au moins au niveau Expert. Cet effet dure [Connaissance de l'Élu] heures. Un seul Don de l'humanité peut être accordé à une même cible à la fois.

Le cri de l'humanité (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut pousser un cri qui éveille dans un nombre d'alliés égal à sa Volonté un incroyable sentiment de grandeur. Durant [Volonté de l'Élu] tours (ou minutes), toutes les personnes concernées par son cri ne sont plus limitées par leurs caractéristiques lorsqu'il s'agit de dépenser des dés de Réserve. En outre, ils disposent de 1D de Sang-Froid et d'Effort supplémentaires par tour (mais ils ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre s'ils ne sont pas utilisés ou dépensés).

Mains du forgeron (Accord)
Lorsque le personnage crée avec succès une arme ou une armure extraordinaire avec un Handicap (III) (cf. page 359), il peut lui donner des avantages particuliers en dépensant 1D d'Humanité :

- **Arme :** si l'arme possède le Trait Lourd, celui-ci est diminué de 1 ; Lourd (2) est annulé et Lourd (3) passe à Lourd (2).

- **Armure, bouclier :** l'armure ou le bouclier diminue de (I) son éventuel Handicap de mobilité.

S'il dépense en plus 1D de Divinité :

- **Arme :** les dommages de base de l'arme augmentent de 1, peu importe qu'il s'agisse d'une arme de mêlée, de lancer ou de tir.

- **Armure, bouclier :** l'armure ou le bouclier augmente son indice de protection le plus faible de 1 (ou l'un des indices de protection les plus faibles en cas d'égalité).

Si vous utilisez les règles de Détérioration (cf. page 358) :

- L'avantage supplémentaire octroyé par la dépense du dé de Divinité disparaît si l'arme, l'armure ou le bouclier est abîmé (en plus de tout autre effet). L'objet pourra retrouver cet avantage en étant entièrement réparé par un artisan possédant la Faveur Mains du forgeron.

- Si l'arme, l'armure ou le bouclier est brisé, l'avantage est définitivement perdu, même si l'objet est réparé par la suite.

Négation (Accord)
Une fois par jour, en dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, le personnage annule tout effet magique (rituel, Faveur, capacité d'Éclat ou équivalent) qu'il peut voir et ne concerne qu'une seule source (ritualiste, Élu, cible, etc.). Les effets dérivés (Blessures, maladies, etc.) ne peuvent pas être annulés ainsi. Dans le cas où l'Élu souhaiterait annuler les effets d'un rituel, d'une Faveur ou d'une capacité octroyée par l'Unique, il doit réussir un jet de Volonté Très difficile (9). En cas d'échec, Négation est considérée comme utilisée.

Privilège des héros (Accord)
L'Élu peut activer deux Faveurs dans le même tour. Il ne peut toujours être sous l'effet que d'une seule Faveur à la fois si celle-ci dure plusieurs tours. L'Élu ne peut pas bénéficier de cette Faveur dès lors que sa Jauge d'Humanité est vide.

Puits de savoir (Rencontre)
L'Élu diminue la Rareté des compétences de (I) lorsqu'il fait un jet (ce qui ne concerne pas les jets d'Expérience). En outre, un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, il peut remplacer n'importe quelle compétence par son score en Connaissance (il ne s'agit alors que de dés de bonus, n'autorisant pas de relance, contrairement à une compétence). Il ne subit pas l'éventuel Handicap de Rareté sur cette compétence.

Sérénité (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut redonner 2D de Sang-Froid à un nombre de personnes (lui compris) égal à sa Volonté. Il doit voir ces personnes et celles-ci doivent pouvoir l'entendre pour que la Faveur fonctionne.

FAVEURS DES LUNES

Faveurs mineures

Don de la nuit (Rencontre)
S'il fait nuit, l'Élu bénéficie d'un bonus de +1D sur tous les jets en lien avec la discrétion.

Esquive mortelle (Entente)
Si l'Élu dépense 1D de Sang-Froid, il peut contre-attaquer après avoir réussi une esquive au contact avec au moins deux réussites de plus que son adversaire. Cette Faveur peut être activée plusieurs fois par tour, mais elle ne peut pas être utilisée si une autre Faveur a déjà été activée auparavant dans ce tour.

Faveur des lunes (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut faire appel à la faveur de Sinla ou Akhat, selon ce qu'il désire. L'effet dure un nombre d'heures égal à la Volonté de l'Élu. Il est possible de continuer à bénéficier des effets de cette Faveur tout en en activant une autre.

- **Sinla :** l'Élu gagne un bonus de +1D sur les jets liés aux compétences Relationnel (pour séduire uniquement), Vigilance et Lunes.

- **Akhat :** l'Élu gagne un bonus de +1D sur les jets liés aux compétences Relationnel (pour intimider uniquement), Animalisme (également pour intimider) et Lunes.

Frappe double (Rencontre)
Un nombre de fois par jour égal à la moitié de sa Précision, l'Élu peut donner le trait Rapide (2) à un couteau ou une dague pour une attaque au contact (ou une contre-attaque), mais les dommages qu'elle inflige sont réduits de 1 (avant application de l'éventuel indice de protection de la cible). Si elle possède déjà le trait Rapide (2), il passe à Rapide (3), mais ses dommages sont alors réduits de 2.

Visage familier (Entente)
L'Élu doit dépenser 1D d'Humanité pour faire appel à cette Faveur. Lorsqu'il est face à une personne (et une seule), il peut alors lui faire croire qu'il est quelqu'un de familier qui ne représente aucun danger. Pour ce faire, l'Élu doit réussir un jet d'Empathie + Relationnel en opposition avec la Volonté + Relationnel de la cible, les deux jets sont Difficiles (7). Si l'Élu échoue, le dé d'Humanité est tout de même dépensé. Les effets de cette Faveur durent un nombre d'heures égal à la Volonté de l'Élu ou jusqu'à ce que la cible doute de lui.

Faveurs majeures

Disparition (Accord)
Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut disparaître durant 1 tour (ou 1 minute). Il devient totalement invisible. Cet effet est considéré comme une illusion. S'il a au moins 5D dans sa Jauge de Divinité, il peut également faire disparaître une autre personne tant qu'il maintient un contact physique avec elle. Si l'Élu attaque ou interagit avec quelque chose ou quelqu'un, ou s'il fait du bruit, il redevient immédiatement visible. Esquiver une attaque portée par un être invisible se fait avec un Handicap (II), la parer, un Handicap (III). Frapper une cible invisible implique un Handicap (III).

Extinction (Accord)
Une fois par jour, durant la nuit uniquement, l'Élu peut éteindre toute source de lumière d'origine non magique (torche, feu de camp, brasero, lanterne, etc.) dans un rayon de [Volonté x 10] mètres autour de lui. Cet effet est instantané. Il est évidemment possible de rallumer les sources éteintes, mais le faire dans l'obscurité peut justifier un Handicap.

Note : il est tout à fait possible d'utiliser cette Faveur pour étouffer un feu ou un incendie dans la zone concernée. Cela demande alors un jet de Volonté + Lunes Très difficile (9).

Influence des lunes (Rencontre)
Cette Faveur accorde deux pouvoirs différents sur les naissances, selon la lune à laquelle le personnage fait appel :

- **Bénédiction de Sinla :** au moment de l'accouchement, l'Élu tient la main de la future mère et lui murmure des paroles réconfortantes. La naissance se déroule parfaitement bien et rapidement, la mère ressent naturellement de la douleur, mais elle parvient à la faire sienne. L'enfant possède une forte vitalité. (Cette Faveur peut fonctionner en Vaelor si l'Élu a atteint l'Entente ; si la mère est originaire de Vaelor, il faut que la Jauge de Divinité l'Élu soit pleine et qu'il ait atteint l'Accord.)

- **Malédiction d'Akhat :** au moment de l'accouchement, l'Élu touche la future mère et murmure une malédiction. La naissance se déroule rapidement, la mère ne ressentant pratiquement aucune douleur, comme anesthésiée, mais elle divague et subit une hémorragie qui s'avère souvent fatale. L'enfant naît dans le sang, déformé ou touché par une terrible affliction. Si l'Élu a atteint l'Entente, il peut dépenser 1D d'Humanité pour sauver la mère, mais celle-ci plongera alors définitivement dans la folie. Si l'Élu a atteint l'Accord et que sa Jauge de Divinité contient au moins 5D, l'enfant est une créature touchée par l'Essence d'Akhat et déjà capable d'autonomie, mélange d'être humain et

d'animal sauvage, difforme, toutes griffes dehors, les crocs prêts à mordre. Si la mère ou le père fait partie des Élus (au moment de la conception pour le père) ou si la grossesse a été bénie par un Élu ou un rituel, la malédiction d'Akhat échoue automatiquement.

Maître du mensonge (Accord)
Tout ce que dit l'Élu semble absolument sincère et les gens sont portés à le croire (à moins qu'il ne désire le contraire), y compris lorsqu'il est confronté à des moyens magiques permettant de percer le mensonge, mais une Faveur comme Sous son jugement (Soleil) peut néanmoins fonctionner en cas de jet raté de la part du menteur (cf. page 402). Si l'Élu dépense 1D d'Humanité, il peut conférer les avantages de cette Faveur à une autre personne qu'il touche durant [Volonté de l'Élu] heures. Une seule autre personne à la fois peut bénéficier de Maître du mensonge, mais l'Élu peut y mettre fin quand il le désire, même à distance (ce qui peut provoquer un certain embarras pour le menteur subitement privé de son impunité). Si les mensonges proférés sont trop incroyables ou fantaisistes, ceux qui les entendent ont droit à un jet d'Empathie + Relationnel Très difficile (9) pour comprendre qu'on leur ment.

Prédateur nocturne (Entente)
L'Élu voit normalement dans l'obscurité, même la plus totale. Cette Faveur s'accompagne d'un effet permanent : l'un des iris de l'Élu devient bleu très clair, presque argenté, l'autre devient noir.

Rêve et cauchemar (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut affecter le sommeil de [Volonté x 2] autres personnes auprès desquelles il se tient durant au moins une heure ininterrompue (il peut même dormir lui-même). L'Élu peut se compter parmi les personnes affectées. Selon la façon dont il affecte leurs songes, il génère l'un des effets suivants :

- **Rêve :** tous les personnages affectés peuvent réduire deux Blessures au lieu d'une seule au réveil. Si sa Jauge de Divinité contient au moins 5D, le coût en dés de Réserve pour réduire chaque Blessure est diminué de -2D.

- **Cauchemar :** les personnages ne récupèrent que la moitié de leurs dés de Réserve. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D, ils ne regagnent aucun dé de Réserve.

Son plus grand mensonge (Accord)
(Prérequis : Maître du mensonge)
Une fois par mois, en dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, l'Élu peut invalider un instant qui vient de s'écouler, décrétant que ce n'était qu'un mensonge à la face de la réalité. Dit plus simplement : on revient au début du tour qui vient de s'achever ou 1 minute plus tôt dans le temps. Tout ce qui s'est dit ou s'est passé durant ce laps de temps est annulé (Blessures, utilisation de Faveurs, mort, etc.) et seul l'Élu en a conscience et s'en souvient (pour les autres, ce n'est jamais arrivé). Cette Faveur peut même être utilisée en réaction à la mort brutale de l'Élu, même s'il n'en est pas conscient, du moment que son joueur souhaite y recourir. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D au moment où il dépense son dé de Divinité et active Son plus grand mensonge, ses alliés, s'il le désire, gardent également en mémoire le tour annulé.

Note : à l'exception de Sacrifice (Vie), dont le coût à payer est énorme, Son plus grand mensonge est l'une des Faveurs les plus puissantes de *GODS* et les usages qui peuvent en être faits sont nombreux. L'Oracle, comme en toute chose, à le pouvoir d'interdire l'accès à cette Faveur si elle le désire.

Terreur intime (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut générer une illusion dans l'esprit d'une cible qu'il peut voir. Le joueur de l'Élu fait un jet d'Empathie + Lunes en opposition avec la Volonté + Vigilance de la cible contre une difficulté de 7 pour les deux jets. Si la cible réussit son jet, mais obtient moins de réussites que l'Élu, elle voit immédiatement la chose qui la terrifie le plus se jeter sur elle, perd 2D dans chaque Réserve (ou 1D de Réserve et de Relance dans le cas d'un profil de PNJ) et doit fuir immédiatement. Si elle ne peut pas fuir, elle souffre d'un malus de -1D sur tous ses jets physiques et manuels et de -2D sur tous ses jets mentaux et sociaux. Si la cible rate totalement son jet en opposition, l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité, s'il le fait, la terreur qui emplit la cible lui inflige une Blessure Grave alors que son cœur manque de lâcher. L'illusion dans son esprit dure 10 tours (ou 10 minutes). Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D, que la cible rate totalement son jet en opposition et que l'Élu dépense 1D d'Humanité, sa victime subit alors une Blessure Mortelle, son cœur ne supportant pas la vision qui s'offre à elle.

Sinla et Akhat

Plusieurs Faveurs liées à l'Essence des Lunes proposent des effets différents selon que l'on fait appel à l'influence de Sinla ou d'Akhat. L'Oracle peut parfaitement décider qu'un Élu brise un interdit de son dieu en invoquant l'une des deux lunes. Une divinité plutôt miséricordieuse interdirait de faire appel à Akhat, alors qu'une autre particulièrement cruelle interdirait de faire appel à Sinla.

FAVEURS DE LA MORT

Faveurs mineures

Cendre et poussière (Rencontre)
L'Élu peut instantanément réduire en poussière tout cadavre qu'il touche (sauf si ce cadavre est animé par le pouvoir de la Mort). Les possessions et vêtements du cadavre ne sont pas affectés. Il peut utiliser cette Faveur un nombre de fois par jour égal à sa Volonté.

Note : cette Faveur peut fournir la nourriture d'un Festin de cendres (cf. pages 391).

Délier la langue (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut ranimer la tête d'un cadavre en la touchant, même si elle est séparée du corps. La tête répondra alors à une question de l'Élu au mieux de ses possibilités avant de tomber en poussière. La tête doit bien sûr encore posséder sa langue pour répondre. Si l'Élu a atteint l'Accord et qu'il dépense 1D d'Humanité, la tête reste active une journée et pourra répondre à de nombreuses questions. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D au moment où il dépense son dé d'Humanité, la tête restera active jusqu'à ce qu'elle soit trop décomposée et finisse par tomber en poussière subitement.

Note : la mémoire du cadavre est très parcellaire, elle n'est que le résidu de la conscience qui l'habitait, surtout si elle est décédée depuis plusieurs jours.

Dernier regard (Rencontre)
En regardant dans l'œil d'un mort, l'Élu peut distinguer la dernière chose qu'il a vue avant de trépasser. Il ne s'agit que d'une image fixe et il est impossible de voir ce qui se déroule hors champ. Un œil est trop décomposé à partir du huitième jour après le décès pour permettre l'utilisation de cette Faveur.

Nécrose (Entente)
Lorsque l'Élu inflige une Blessure, celle-ci ne peut guérir naturellement que très difficilement et il faut recourir à une forme de magie (Faveur, rituel, capacité d'Éclat) capable de supprimer ou de rétrograder directement cette Blessure (sans recourir à une action de soin), même les capacités de régénération des Élus ne fonctionnent pas. Guérir naturellement la Blessure nécessite de dépenser le double de dés de Réserve habituel sans qu'aucun effet ne puisse en diminuer le nombre (la dépense peut se faire sur plusieurs jours). L'Élu peut utiliser cette Faveur un nombre de fois par jour égal à sa Volonté.

Porteur sain (Rencontre)
L'Élu est immunisé aux maladies et infections. Il peut toutefois transmettre des maladies dont il serait porteur durant un nombre de jours égal à la Virulence de la maladie.

Repos éternel (Rencontre)
L'Élu touche un cadavre et dépense 1D d'Humanité. L'esprit de ce cadavre ne pourra jamais être invoqué ni son corps relevé. En outre, le corps se décomposera sans dégager la moindre odeur, séchant lentement jusqu'à se momifier.

Sentir la mort (Rencontre)
L'Élu ressent perpétuellement la mort autour de lui. Que ce soit un mourant, une personne atteinte d'une affliction mortelle à court terme, une créature, un objet ou un ritualiste investi par l'Essence de la Mort et bien sûr des cadavres, il les ressent automatiquement à une distance de [Volonté x 5] mètres grâce à une sorte de sixième sens.

Faveurs majeures

Apparence de la mort (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut prendre l'apparence de la mort. Un examen externe confirme que le personnage est bien décédé, sa peau est pâle, son cœur ne bat plus, il dégage une légère odeur de décomposition. L'Élu est conscient de ce qui l'entoure, mais ne peut pas bouger et il peut rester dans cet état tant qu'il le désire. Lorsqu'il est sous l'apparence de la mort, l'Élu ne regagne aucun dé de Réserve et ne peut soigner aucune Blessure (même les capacités surnaturelles ne peuvent pas le guérir). Cependant, toute affliction dont il souffre (maladie, poison, infection, etc.) est suspendue, y compris la rapide dégradation de santé qui suit une Blessure Mortelle. L'Élu peut sortir de cet état à tout moment. Un examen usant d'une capacité spéciale (Faveur, capacité d'Éclat, etc.) peut révéler qu'il est toujours en vie, mais si un jet est nécessaire, il subit un Handicap égal à la Volonté de l'Élu, avec un maximum de Handicap (III). Si aucun jet n'est nécessaire, il faut alors réaliser un jet de Perception + Soins Très difficile (9), avec un Handicap (III), pour percer cette Faveur. Bien sûr, si des blessures sont infligées au personnage sous l'Apparence de la mort, elles s'appliquent normalement et peuvent le tuer si tous ses cercles de Blessures sont cochés et qu'il subit une Blessure supplémentaire, d'autant qu'il est impossible de lui appliquer des soins d'urgence tant qu'il est dans cet état. L'inconscience ne met pas fin à cet état à moins que le joueur de l'Élu ne le désire.

Décret de mort (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut étendre la main du trépas sur une cible visible (et vivante) en prononçant simplement à haute voix son désir de mort (« Meurt », « Crève », « Cesse de vivre », peu importe). Si la cible l'entend, elle doit réussir un jet de Volonté Très difficile (9) ou mourir sur-le-champ (en cas de réussite sur ce jet, la cible subit tout de même

moi fdghjjjj (Order #31880644)

une Blessure Grave). Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D, le jet se fait avec un Handicap (I). En cas de mort de la cible, l'Élu perd 1D d'Humanité et gagne 1D de Divinité si son dieu souhaite répandre ou glorifier la mort. Le Décret de mort ne fonctionne pas sur un Élu ou un être aux pouvoirs comparables.

Emprise de la mort (Rencontre)
Un nombre de fois par jour égal à sa Volonté, l'Élu peut tenter de soumettre une créature morte-vivante qu'il voit. Pour cela, il doit réussir un jet de Volonté + Relationnel Difficile (7) en opposition avec la créature (ou le maître de celle-ci s'il exerce encore un contrôle dessus, même s'il est absent). S'il réussit, le cadavre animé passe sous son contrôle permanent. Il n'est possible de contrôler qu'un seul mort-vivant à la fois de cette façon, car le lien nécromantique originel n'est pas le sien.

Flétrissement (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut flétrir tous les végétaux dans un rayon de [Volonté x 10] mètres autour de lui. S'il a atteint l'Accord et que sa Jauge de Divinité est pleine, la terre elle-même sera stérile durant 1d10 ans.

In carcerem (Accord)
L'Élu peut emprisonner l'âme d'une personne qu'il vient de tuer (personnellement) dans l'un de ses yeux (lequel devient entièrement noir, mais reste fonctionnel). Tant que l'âme y est emprisonnée, elle souffre atrocement et sera détruite au bout de 1d10 jours, à moins qu'elle ne soit relâchée avant. Durant tout le temps où l'âme est ainsi incarcérée, l'Élu bénéficie d'une compétence de sa victime (au choix) au niveau Confirmé si elle possédait au moins le niveau Expert. Il est impossible de retenir deux âmes en même temps, la seconde libérant la première. Alternativement, l'Élu peut choisir d'emprisonner l'âme du mourant dans le propre corps de celui-ci. Dans ce cas, la victime sera consciente de tout ce qui arrive à son cadavre durant 10 jours, ressentant la douleur des crocs et becs des charognards déchirant sa chair, ses yeux arrachés par les corbeaux, ses organes pourrissants, etc. Cette Faveur peut être utilisée un nombre maximum de fois par jour égal à la Volonté de l'Élu.

Note : cette Faveur serait accordée par le Dieu Unique à ses plus puissants serviteurs. Il s'agit de l'un des plus terribles châtiments qui puisse être ordonnés et Castius Pertinax Quintilius du Cercle Noir est connu pour infliger cet immonde supplice par-delà la mort à des familles entières, les mettant face les unes aux autres afin qu'elles se regardent lentement pourrir. Voilà le sort réservé à ceux qui s'opposent à l'Empereur.

Infertilité (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut toucher une personne qui deviendra définitivement infertile (à la discrétion de l'Oracle, un rituel majeur ou une Faveur majeure liés à la Vie peuvent inverser cet effet). Si sa cible est un Élu, il doit avoir atteint l'Accord, avoir sa Jauge de Divinité pleine et réussir un jet de Volonté en opposition avec sa cible, les deux jets étant Difficiles (7). En cas de réussite sur un Élu, il perd 1D d'Humanité.

Nécrognosie (Entente)
En mangeant un morceau de chair de cadavre (ce qui peut nécessiter un jet de Volonté), l'Élu a accès à toutes les spécialisations (ou champ de spécialités pour un profil de PNJ) de ce dernier durant [Volonté] heures, même s'il ne possède pas la compétence (le joueur jette juste 1D de bonus avec sa caractéristique). Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D, il peut également s'approprier une compétence que le défunt possédait au moins au niveau Expert et dans laquelle il est considéré comme Confirmé pour la durée de Nécrognosie. Cette Faveur peut être utilisée une fois par jour.

Putréfaction (Entente)
Une fois par jour, en touchant sa cible, ce qui peut nécessiter un jet de Puissance + Corps à corps (et une action d'attaque), l'Élu inflige une terrible maladie à sa victime de Virulence 8. Chaque jour après son infection, la cible subit deux Blessures Légères tant que la maladie n'est pas guérie, son corps pourrissant rapidement. Cette maladie n'est pas contagieuse.

Sceau de la non-mort (Accord)
L'Élu dépense 1D d'Humanité et marque un être vivant du sceau de la non-mort, un ancien symbole puissant simplement tracé du doigt sur la peau de la cible (il faut donc qu'elle soit consentante, entravée ou endormie). Lorsque celui-ci mourra, son âme sera emprisonnée dans son corps et il sera capable de continuer à se mouvoir, comme s'il était encore vivant durant 10 jours. Ensuite, son corps sera trop endommagé et il s'écroulera, son âme libérée. Si la Jauge de Divinité de l'Élu est pleine lorsqu'il trace le symbole de la non-mort, le corps du décédé ne montrera que des signes légers de décomposition (dont une odeur de pourriture discrète, mais présente) et pourra continuer à fonctionner indéfiniment tant qu'il ne sera pas décapité ou son corps incinéré, par exemple.

Note : si le non-mort est un Élu, il cesse de l'être définitivement (son Éclat s'endort et il perd tous les avantages liés à son ancienne condition d'Élu, ce qui diminue également les caractéristiques et compétences ayant bénéficié d'augmentations), il peut cependant encore pratiquer des rituels. Un non-mort ne subit pas les malus des Blessures, cependant, il perd 1D dans toutes ses caractéristiques (avec un minimum de 1D). En outre, chacune de ses Réserves de dés est définitivement réduite de -5D (avec un minimum de 1D). Enfin, il ne peut pas guérir ses Blessures naturellement ou en

recevant des soins, il doit se régénérer en se nourrissant de chair humaine très fraîche (si son festin est vivant au début du repas, c'est pour le mieux), mais les quantités à absorber sont énormes : un corps adulte pour une Blessure Légère, quatre pour une Blessure Grave et dix pour une Blessure Mortelle (mais la Blessure concernée est éliminée et non rétrogradée). Si une Blessure doit lui être infligée alors qu'il n'a plus de cercle de Blessure libre, le corps est considéré comme détruit.

Thanatomnésie (Rencontre)
Un nombre de fois par jour égal à sa Connaissance, l'Élu peut faire appel à la mémoire des morts. Tous les morts. Il peut choisir n'importe quelle compétence, il la possède alors au niveau Expert le temps d'un seul et unique jet. Faire appel à cette Faveur ne compte pas comme une activation.

FAVEURS DU SOLEIL

Faveurs mineures

Déjà-vu (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut annuler un jet et le refaire tant qu'il n'implique pas une capacité d'Éclat, une Faveur ou un rituel et qu'aucun dé de Divinité n'a été utilisé. Si des dés de Réserve ou d'Humanité ont été utilisés sur le jet initial, ils ne sont pas récupérés. Ce second jet doit être conservé.

L'œil exercé (Rencontre)
L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses jets de Perception.

Nature véritable (Rencontre)
L'Élu reconnaît automatiquement les contrefaçons, qu'il s'agisse d'objets ou de documents.

Nul n'échappe à ses rayons (Entente)
Une fois par jour, l'Élu peut penser à une personne qu'il a déjà rencontrée afin de savoir quand elle a été touchée par les rayons du soleil pour la dernière fois, dans quelle direction se trouve le lieu de ce dernier contact et à quelle distance. Si la dernière fois que la cible marchait à la lumière du jour, le ciel était voilé de nuages, l'Élu doit réussir un jet d'Empathie + Vigilance Difficile (7) pour obtenir cette information. Si le ciel était particulièrement couvert et épais, la difficulté du jet passe à Très difficile (9), s'il était orageux et qu'il pleuvait, le jet souffre en plus d'un Handicap (I). Cette Faveur ne révèle que le dernier moment où la cible s'est trouvée au soleil (même de façon minime), si elle s'est déplacée depuis de nuit, en sous-sol ou dans un chariot couvert, l'Élu n'aura aucun moyen de le savoir. Rien ne l'empêche cependant de faire lui-même appel à cette Faveur en pleine nuit.

Note : si la cible est exposée au soleil au moment précis où l'Élu use de sa faveur, il sait dans quelle direction et à quelle distance elle se trouve, mais il ne peut maintenir sa vision.

Salutation au soleil (Entente)
Une fois par jour, s'il assiste au lever du soleil, l'Élu regagne 1D de Divinité. Pour bénéficier de l'effet de cette Faveur, l'Élu doit méditer devant l'astre naissant durant au moins 10 minutes. Seule la puissance mystique du soleil est capable de faire couler un peu d'énergie divine dans un Élu sans passer directement par la divinité qui lui a accordé cette Faveur.

Faveurs majeures

Aura éclatante (Accord)
Une fois par jour, le corps de l'Élu brille d'une aura dorée qui dissipe les ténèbres, même magiques, dans un rayon de [Volonté x 5] mètres et éclaire comme en plein jour. Les êtres ou créatures sensibles à la lumière du jour subissent un malus de -2D sur tous leurs jets pour attaquer ou prendre pour cible l'Élu (si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D à ce moment, ces créatures subissent deux Blessures Légères lorsqu'elles sont exposées la première fois à cette lumière). Sous l'effet de cette lumière, il est impossible de se dissimuler, même magiquement. Cet effet dure 1 heure (ou jusqu'à dissipation par l'Élu).

Aura impérieuse (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu s'entoure d'une aura dorée durant [Volonté de l'Élu] tours (ou minutes). Tant que cette aura est activée, l'Élu inflige un malus de -1D à tous ceux qui l'attaquent (ce malus ne vaut que pour les actions d'attaque, y compris les contre-attaques, mais pas les actions de défense). En outre, l'Élu bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets de Volonté tant qu'Aura impérieuse fait effet.

Il guide ma main (Accord)
S'il fait jour (peu importe que l'Élu soit en extérieur ou dans une cave ou que le ciel soit couvert), l'Élu remporte les égalités face à un adversaire qui pare ou esquive ses attaques. Si sa cible ne peut pas parer ou esquiver (ou décide de ne pas le faire), l'Élu inflige 1 dommage supplémentaire avec ses attaques.

midnight Order #313363 n

Sincérité (Entente)
À moins de bénéficier (ou d'être sous l'influence) d'une Faveur, d'un rituel ou d'une capacité d'Éclat particulière, il est impossible de mentir ouvertement à l'Élu (et à l'Élu uniquement, ce qui implique qu'il doit poser les questions). Le mensonge par omission est toujours possible et une personne persuadée de dire la vérité, même si c'est un mensonge, pourra le faire. Il est également possible de garder le silence (ce qui peut passer pour un aveu). L'Élu peut interrompre et réactiver les effets de cette Faveur quand il le désire (ce qui ne compte pas comme une activation). Les effets de cette Faveur sont flagrants pour ceux qui y sont confrontés.

Sous sa protection (Accord)
S'il fait jour, soit après l'aurore et avant le crépuscule, l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité pour ignorer une Blessure Grave qui vient de lui être infligée (même s'il s'agit d'une Blessure Légère transformée en Blessure Grave ou d'une Blessure Grave qui va être transformée en Blessure Mortelle, bien que dans ce dernier cas, la dépense de 1D d'Humanité supplémentaire soit nécessaire). Chaque utilisation supplémentaire de cette Faveur dans une même journée implique la dépense de 2D d'Humanité supplémentaires (3D pour la deuxième Blessure Grave, 5D pour la troisième, etc.). Une seule Blessure par tour peut être affectée par cette Faveur. Cette Faveur fonctionne même si l'Élu est au plus profond des entrailles de la Terre, tant qu'il fait jour à l'extérieur.

Sous son jugement (Accord)
(Prérequis : Sincérité)
Cette Faveur fonctionne comme Sincérité et avec les mêmes restrictions, excepté que dès que quelqu'un ment par omission à l'Élu, il subit une Blessure Légère qui se manifeste par une violente douleur à la tête et un saignement au niveau des yeux et du nez. Si le menteur bénéficie (ou est sous l'influence) d'une Faveur, d'un rituel ou d'une capacité d'Éclat particulière lui permettant de mentir ouvertement, il devra réussir un jet de Volonté + Relationnel Très difficile (9) avec un Handicap de (I) à chaque mensonge ou subir tout de même cette Blessure Légère. Si le personnage ment avec succès, il n'aura pas besoin de refaire de jet pour proférer le même mensonge à nouveau face à l'Élu utilisant Sous son jugement. L'Élu peut interrompre et réactiver les effets de cette Faveur quand il le désire (ce qui ne compte pas comme une activation).

Souveraineté (Entente)
(Prérequis : Aura impérieuse)
Alors que les yeux de l'Élu brillent d'un éclat doré, sa présence semble s'intensifier et devenir écrasante. Tous les jets d'Empathie et de Volonté de l'Élu bénéficient d'un bonus de +2D pour résister à des effets négatifs, tentative de manipulation, mensonge, etc. En outre, il devient totalement immunisé à la peur, aux illusions ou à toute forme de contrôle mental et voit comme en plein jour dans l'obscurité la plus totale, même magique. Cette Faveur est utilisable une fois par jour et dure 10 tours (ou 10 minutes).

FAVEURS DE LA TERRE

Faveurs mineures

Aplomb (Entente)
La Réserve de Sang-Froid de l'Élu augmente de +2D de façon permanente.

Endurance de la Terre (Rencontre)
L'Élu gagne un cercle de Blessure Légère supplémentaire.

Impassibilité (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut régénérer 2D dans sa Réserve de Sang-Froid.

Résilience de la pierre (Entente)
Le seuil de Blessures Légères de l'Élu augmente de 1.

Sens de la terre (Rencontre)
L'Élu est capable d'entrer en résonance avec un métal ou un minéral sur lequel il se concentre. Il doit, pour cela, être en contact avec ce qu'il souhaite sentir (en tenant une pièce d'or, un rubis, une coupe d'argent, ou encore une dague en fer). En dépensant 1D de Sang-Froid et en réussissant un jet de Perception + Artisanat Facile (5), il peut ressentir la présence éventuelle d'un minéral ou d'un métal identique à celui qu'il tient dans une zone de [Perception x réussites obtenues sur le jet] mètres autour de lui. De plus, l'Élu est capable d'en estimer approximativement la quantité et la (ou les) direction(s).

Cette Faveur peut fonctionner avec des alliages, mais c'est alors le même alliage qui est détecté, pas les métaux qui le composent séparément. Si l'alliage possède une quantité de métal très supérieur à une autre (comme une pièce d'or qui contient également du cuivre), c'est ce métal que l'Élu ressent.

Faveurs majeures

Chair de granite (Accord)
La peau de l'Élu devient extrêmement résistante bien que son apparence et sa texture ne changent pas. La peau possède un indice de protection de 2 qui ne se cumule avec aucune armure (mais peut s'appliquer après une parade partielle, contrairement à l'armure). L'indice de protection fourni par la Chair de granite s'applique également sur les dégâts de feu et équivalents.

En dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut faire passer l'indice de protection de sa peau à 3 pour le tour en cours ; en dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, l'Élu peut faire passer l'indice de protection de sa peau à 4 pour le tour en cours. Cet effet doit être annoncé au début du tour et ne compte pas comme une Faveur activée.

Égratignure (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut dépenser 2D d'Effort au lieu de subir une Blessure Légère. S'il a atteint l'Entente, il peut à la place dépenser 4D d'Effort au lieu de subir une Blessure Grave. Et s'il a atteint l'Accord, il peut à la place dépenser 6D d'Effort au lieu de subir une Blessure Mortelle.

Emprunter à la terre (Rencontre)
Une fois par jour, l'Élu peut puiser dans la force de la terre pour rétrograder une Blessure Légère, ce qui lui prend 1 tour (ou 1 minute) durant lequel il ne peut rien faire et doit rester immobile. S'il a atteint l'Accord, il peut rétrograder une Blessure Grave à la place ou, si sa Jauge de Divinité est pleine, une Blessure Mortelle. Pour faire appel à cette Faveur, l'Élu doit être en contact avec le sol naturel et il peut y faire appel même s'il est inconscient.

Éperon rocheux (Accord)
Un nombre de fois par jour égal à la moitié de sa Volonté, l'Élu peut frapper la terre du pied et faire surgir un éperon rocheux sous un adversaire situé à une distance maximale de [Puissance x 2] mètres de lui (ce qui ne demande pas d'utiliser une action d'attaque, mais empêche tout mouvement durant ce tour, par conséquant si l'Élu s'est déjà déplacé durant ce tour, il ne peut donc pas utiliser cette Faveur). Cet éperon ne peut être esquivé que Très difficilement (9) (cette valeur est fixe, quel que soit le nombre d'actions effectuées par la cible durant ce tour). L'éperon rocheux inflige 9 dommages perforants. Si l'Élu dépense 1D d'Humanité, il peut faire jaillir un second éperon rocheux qui prend pour cible un autre personnage situé à 2 mètres ou moins du premier ; s'il s'agit d'une créature de grande taille, les deux éperons peuvent la frapper en même temps et toute tentative d'esquive s'accompagne d'un Handicap (I). L'Éperon se désagrège à la fin du tour.

Note : pour que cette Faveur fonctionne, il faut que le sol soit fait de terre ou de pierre naturelle, pas de pavés ou de dalles.

Façonner la pierre (Entente)
L'Élu peut façonner la pierre brute (y compris des pierres précieuses) à mains nues, comme s'il ne s'agissait que de glaise entre ses doigts. Il bénéficie d'un bonus de +1D sur ses jets d'Artisanat (sculpture) et peut façonner une arme de mêlée de pierre en quelques minutes, laquelle aura les mêmes caractéristiques que l'arme originale si l'Élu a réussi un jet de Précision + Armurerie Difficile (7) (l'arme est néanmoins plus fragile et se brisera si les dommages qu'elle inflige sont réduits à zéro par une parade ou une armure).

Note : par « pierre brute », il faut comprendre une pierre qui n'a pas déjà été façonnée, taillée par l'homme. Cette Faveur ne fonctionne pas sur les blocs de pierre ayant servi à créer un mur par exemple.

Immobilité de la pierre (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut se transformer en pierre durant 1 heure au maximum. Sous cette forme, il est insensible à la plupart des dommages naturels comme le feu. Il est également en pause, ainsi toute affliction qui l'affecte (poison, etc.) ou toute Blessure Mortelle qui risquerait de le tuer cesse de faire effet tant qu'il est sous cette forme. Il n'est pas non plus sujet à la noyade, car il n'a plus besoin de respirer. L'Élu reste conscient de ce qui l'entoure, mais ne peut ni bouger ni parler. Seuls des dommages contondants peuvent affecter sa forme, mais il faut infliger 10 dommages en une seule attaque pour faire perdre 1 point de résistance à sa forme de pierre (attaquer la forme de pierre est Facile [5]). Cette forme possède un nombre de points de résistance égal à la Volonté de l'Élu. Lorsque le nombre de points de résistance tombe à zéro, l'Élu reprend sa forme normale. L'Élu peut néanmoins dépenser 1D d'Humanité pour générer à tout moment 1 point de résistance supplémentaire. L'Élu peut recourir à l'Immobilité de la pierre (et en interrompre l'effet) même s'il est inconscient. L'inconscience ne provoque pas la fin de la Faveur.

Résistance de la Terre (Entente)
L'Élu gagne un cercle de Blessure Grave supplémentaire.

FAVEURS DE LA VIE

Faveurs mineures

Adepte de la Vie (Rencontre)
L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses jets de Faune et de Flore.

Diagnostique (Rencontre)
L'Élu connaît exactement l'état de santé d'une personne ou d'une créature qu'il touche. Il sait de combien de Blessures elle souffre, quels sont ses seuils et cercles de Blessures, quels poison, maladie ou infection l'affectent, combien de tours il lui reste à vivre en cas de Blessure Mortelle, etc. (les Réserves d'Effort et de Sang-Froid ne sont pas concernées). Il peut également savoir, si une femme (ou une femelle dans le cas d'un animal) est enceinte et quel est le sexe de l'enfant (ou des enfants).

Régénération volontaire (Entente)
L'Élu n'est pas limité au fait de ne guérir que l'une de ses Blessures après un repos complet ; il peut en soigner plusieurs tant qu'il dépense les dés d'Effort et de Sang-Froid nécessaires. En outre, s'il a perdu un organe ou un membre, celui-ci repousse après un certain temps :

Organe	Temps nécessaire à la régénération
Doigt, œil	1 heure
Main, pied, organes génitaux	4 heures
Bras, organe interne	12 heures
Jambe	24 heures

Note : cette Faveur peut également guérir la cécité, par exemple. Il faut alors régénérer les deux yeux.

Soin du corps et de l'esprit (Entente)
Lorsque l'Élu réalise avec succès une action de soin rendant des dés d'Effort, il redonne 1D d'Effort supplémentaire. S'il a atteint l'Accord, il redonne 2D d'Effort supplémentaires au lieu d'un.

Stabilisation (Rencontre)
L'Élu réussit automatiquement un soin d'urgence s'il dépense 1D d'Humanité.

Toucher guérisseur (Rencontre)
L'Élu bénéficie d'un bonus de +1D sur toutes ses actions de soin. S'il a atteint l'Entente, il bénéficie également d'une relance gratuite. S'il a atteint l'Accord, la difficulté de ses actions de soin est en outre abaissée de 1.

Faveurs majeures

Anesthésie (Accord)
Une fois par jour, durant un nombre de tours égal à la Volonté de l'Élu, celui-ci peut ignorer ses malus dus aux Blessures. En outre, il peut rester conscient s'il a subi une Blessure Mortelle, mais qu'il lui reste un cercle de Blessure Mortelle non coché.

Bannir la blessure (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut faire disparaître une Blessure Légère chez une personne qu'il touche (mais pas lui). S'il dépense 1D d'Humanité, il peut à la place faire disparaître une Blessure Grave. Si sa Jauge de Divinité contient au moins 5D lorsqu'il active cette Faveur, il peut faire disparaître une Blessure Grave au lieu d'une Blessure Légère, ou une Blessure Mortelle au lieu d'une Blessure Grave s'il dépense 1D d'Humanité.

Cercle de grâce (Accord)
Une fois par jour, l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité et désigner un point sur le sol. Dans une zone de 5 mètres autour de ce point (qui brille d'une légère aura argentée au sol) et pendant 4 heures, quiconque se bat à l'intérieur du cercle ne subira aucun dommage de la part de son ou ses adversaires (et bien que les Blessures soient apparentes, elles n'infligent aucun malus, ne font pas perdre de dés de Réserve et disparaissent instantanément dès que le combattant quitte le cercle ; les Blessures infligées précédemment ne sont bien sûr pas affectées par le Cercle de grâce). Une personne située dans le cercle subira des dommages infligés depuis l'extérieur et infligera des dommages à une personne située en dehors. Tous doivent se trouver dans le cercle pour que l'effet de la Faveur fonctionne.

Cette Faveur est utilisée aussi bien pour les entraînements que pour résoudre des conflits martiaux de manière non violente ou gagner un répit au cours d'un combat. On dit que cette Faveur était uniquement accordée par Aya, la déesse Poisson Argenté babelite des rivières et de l'amour, mais ça ne semble plus vrai.

Note : il faut avoir les deux pieds dans le cercle pour être considéré à l'intérieur.

Fertilité (Entente)
D'un simple toucher et en dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut redonner sa fertilité à un humain, un animal et même un champ (dans une zone de [Volonté x 10] mètres autour de l'Élu). Si l'Élu a atteint l'Accord et que l'infertilité est due à une mutilation ou une blessure, celle-ci est soignée et les tissus régénérés. Un champ brûlé ou dévasté quant à lui renaîtra immédiatement de ses cendres. Enfin, l'Élu ayant atteint l'Accord peut utiliser cette Faveur pour rendre sa fertilité à un être originaire de Vaelor à condition que sa Jauge de Divinité soit pleine à ce moment-là (le Vaelor n'aura plus d'effet sur cet être, même s'il y retourne).

Immunité (Entente)
L'Élu est totalement immunisé aux poisons, venins, maladies et infections d'origine non magique. Il n'est même pas porteur sain.

Pérennité (Accord)
L'Élu cesse de vieillir et, s'il avait atteint la vieillesse, il retrouve son apparence de jeune adulte (ce qui peut modifier ses cercles de Blessures par exemple). S'il venait à perdre l'avantage de cette Faveur en étant renié par son dieu, les conséquences pourraient être désastreuses, le temps rattrapant son œuvre en quelques minutes.

Régénération d'autrui (Entente)
L'Élu peut régénérer un organe ou un membre perdu par une personne qu'il soigne. Il doit pour cela dépenser 1D d'Humanité et réussir un jet de Volonté + Soins Difficile (7), éventuellement assorti d'un Handicap.

Organe	Handicap	Temps nécessaire à la régénération
Doigt	Aucun	1 jour
Main, pied, œil	(I)	2 jours
Bras, organes génitaux	(II)	5 jours
Organe interne	(III)	7 jours
Jambe	(III)	10 jours

Note : cette Faveur peut également guérir la simple cécité, par exemple. Il faut alors régénérer les deux yeux, mais le Handicap ne s'applique pas.

La régénération

Que ce soit l'Élu ou un patient qui régénère, la chose n'est pas agréable et implique un malus de -1D sur tous les jets de compétences durant tout le temps de la guérison (en plus des éventuels malus dus à la perte du membre ou de l'organe).

Règne animal

Si une Faveur de la Vie peut cibler une personne, elle peut également cibler un animal. Les actions de soin subissent néanmoins un malus de -2D sur les animaux, sauf si le soigneur possède au moins le niveau Confirmé en Animalisme.

Rejet de la mort (Rencontre)
Si l'Élu dépense 1D d'Humanité, il peut automatiquement se stabiliser s'il a besoin de soins d'urgence, même s'il est inconscient.

Sacrifice (Accord)
(Prérequis : un Éclat avec pour sphère d'influence la miséricorde ; un accès à l'Essence [primaire] de l'Eau par son dieu)
Cette Faveur est d'une puissance inouïe, mais le prix à payer en est très lourd.

L'Élu peut faire le sacrifice définitif de sa vie et de son Éclat pour soigner et ressusciter instantanément tous les êtres vivants auxquels il tient (y compris son peuple) dans un rayon de [Volonté x 25] mètres. Son corps et son Éclat explosent en une onde d'énergie bleue qui s'étend sur un grand rayon, guérit immédiatement toutes les Blessures et afflictions (poisons, maladie, etc.) et entame une régénération des organes et membres (comme la Faveur Régénération d'autrui, seules les personnes dont la tête est manquante ne peuvent être ramenées à la vie). Les gens soignés ou ressuscités sont en pleine possession de leurs moyens dès le tour suivant (ou la minute suivante), leurs Réserves entièrement remplies, comme s'ils avaient dormi. Il est impossible de ressusciter une personne décédée depuis plus de 24 heures. L'Élu qui se sacrifie ainsi disparaît pour toujours, tout comme son Éclat. Cette Faveur peut être activée même si l'Élu est inconscient.

Si l'on en croit certaines anciennes légendes, cette Faveur était accordée par Asa, déesse de l'Eau, de la Vie et de la Fertilité que l'on disait Mère du Siirh.

Toucher neutralisant (Entente)
Lorsque l'Élu réalise une action de soin pour guérir une maladie, un empoisonnement ou une infection, il élimine 2 points de Virulence au lieu d'un seul par réussite sur son jet. S'il a atteint l'Accord et que sa Jauge de Divinité contient au moins 5D, il élimine alors 3 points de Virulence au lieu de 2.

Végétalisation (Accord)
(Prérequis : accès à l'Essence de la Terre par son dieu)
Une fois par jour, l'Élu peut verser son sang (s'infligeant une Blessure Légère) et dépenser 1D d'Humanité pour faire pousser en 1 tour (ou 1 minute) les plantes ou fleurs de son choix (une seule variété) dans un rayon de [Volonté de l'Élu x 5] mètres autour de lui. Tant que ce champ est entretenu, les plantes continueront ensuite à pousser. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D au moment où il utilise Végétalisation, le rayon d'effet est doublé.

Si l'Élu veut faire pousser ses plantes sur un terrain infertile, il doit également dépenser 1D de Divinité. Il est impossible d'utiliser Végétalisation sur un sol qui n'est pas constitué de terre.

Note : l'Élu ne peut faire pousser que des plantes et fleurs communes. Il ne peut pas faire pousser d'arbres ou de végétaux imposants. En outre, si les végétaux qu'il fait pousser sont dangereux à l'état naturel (toxiques, empoisonnés, carnivores, etc.), l'Élu doit s'infliger une Blessure Grave au lieu d'une Blessure Légère.

FAVEURS MAJEURES

FAISANT INTERVENIR DEUX ESSENCES

Pour bénéficier de l'une de ces Faveurs (qui demandent toutes d'avoir atteint l'Accord), il faut que le dieu de l'Élu donne un accès primaire aux deux Essences concernées et l'Élu doit posséder au moins une Faveur majeure de chaque Essence concernée en tant que prérequis.

Amélioration corporelle (Accord ; Humain, Vie)
Une fois par semaine (tous les treize jours), l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité et toucher une personne (pas un Élu). Il choisit ensuite une caractéristique physique ou manuelle de la cible et celle-ci augmente de +1D durant [Volonté de l'Élu] années (la caractéristique est toujours limitée à 3D). Si l'Élu dépense 1D de Divinité en plus lors de l'activation de cette Faveur, l'effet devient permanent et il est possible d'augmenter la caractéristique jusqu'à 4D. Il est impossible de bénéficier de plus d'une Amélioration corporelle à la fois, une nouvelle utilisation de cette Faveur annulant la précédente.

Apathie/Excitation (Accord ; Humain, Lunes)
S'il fait nuit, l'Élu dépense 1D d'Humanité et peut cibler jusqu'à [Volonté] personnes auxquelles il parle, les incitant à se calmer (Sinla) ou excitant leurs ardeurs (Akhat). Celles-ci ont droit à un jet de Volonté Très difficile (9) pour résister. En cas d'échec, elles sont influencées durant [Volonté de l'Élu] heures (le lever du soleil ne met pas fin à cet effet). Si elles sont apathiques, elles resteront prostrées dans un coin sans rien faire et, à moins d'être directement menacées, elles ne bougeront pas (leur infliger des dommages brise l'effet de cette Faveur). Si elles sont excitées, elles deviennent hyperactives, ne tiennent pas en place, sont promptes à la violence à la moindre provocation ou contrariété et enclines à assouvir leurs pulsions les plus refoulées. Si au moment d'activer cette Faveur l'Élu dépense en plus 1D de Divinité, les effets se reproduiront lorsque Sinla ou Akhat seront les plus visibles, et ce durant [Volonté de l'Élu] années.

Arpenteur irrépressible (Accord ; Eau, Terre)
En dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut se mouvoir sur l'eau ou toute surface instable constituée d'un mélange d'eau et de terre (sables mouvants, boue, etc.) comme s'il se trouvait sur la terre ferme, ne créant que quelques ondes ou traces à la surface. Cet effet dure [Volonté de l'Élu x 2] tours (ou minutes).

Bénédiction d'excellence (Accord ; Humain, Soleil)
Une fois par semaine (tous les treize jours), l'Élu peut dépenser 1D d'Humanité et bénir un humain (pas un Élu) sous les rayons du soleil levant. Cet humain bénéficie alors d'un bonus de +1D sur tous ses jets d'Arts, d'Armurerie, d'Artisanat, de Mécanismes et de Runes, ainsi que d'une relance gratuite sur tous ses jets liés à la Perception et à l'Empathie (ce bonus n'est pas cumulatif avec plusieurs utilisations de cette Faveur). Cet effet dure [Volonté de l'Élu] années. Si l'Élu dépense 1D de Divinité en plus lors de l'activation de cette Faveur, l'effet devient permanent. Il est impossible de bénéficier de plus d'une Bénédiction d'excellence à la fois.

Chimère (Accord ; Bête, Vie)
En dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, et en touchant une femme (ou une bête) enceinte, l'Élu peut altérer la nature du ou des enfants à naître. La future mère a droit à un jet de Résistance Difficile (7) qui peut atténuer les effets de cette Faveur (laquelle ne fonctionne pas sur une Élue) :

Réussites de la mère	Effet
3+	La progéniture naît avec un trait animal étrange (y compris pour cette espèce, si c'est un animal) : des ongles semblables à des griffes, un groin porcin, des oreilles pointues, une très forte pilosité, des yeux aux pupilles fendues ou de couleur étrange, une ou deux paires de tétons supplémentaires, des crocs, une queue, espérance de vie plus courte, mais développement plus rapide (ou inversement), etc.
2	Idem que ci-dessus, mais avec deux traits.
1	Idem que ci-dessus, mais avec trois traits.
Aucune	L'altération est bien plus impressionnante et la progéniture peut posséder la tête, le corps, les bras ou les jambes d'une autre espèce, voire être complètement hybride (un loup pouvant se tenir sur deux pattes, un chien à tête de félin, un humain à tête de bovin ou aux jambes de bouc, etc.).

Si la divinité de l'Élu donne également accès aux Essences de l'Air ou de l'Eau, les traits peuvent concerner des créatures aviaires (ailes, bec, serres) ou aquatiques (branchies, queue de poisson, nageoires), mais il n'est en aucun cas possible de respirer sous l'eau ou de voler, car même si la créature et pourvue d'ailes, ces dernières ne sont pas adaptées à une ossature lourde et ne permettent pas de voler.

Corps d'obsidienne (Accord ; Feu, Terre)
En dépensant 1D d'Humanité, la peau de l'Élu prend l'aspect de l'obsidienne durant [Volonté de l'Élu] tours (ou minutes). Sous cet aspect, il est immunisé au feu (y compris la roche

et les métaux en fusion), possède un indice de protection de 1(C)/2(P)/1(T) cumulable avec une armure ou un bouclier (ou la Faveur Chair de granite) et s'appliquant même après une parade totalement ratée. En outre, ses coups de poing, de tête et de pied infligent 1 dommage supplémentaire (les armures ne voient pas leur protection augmentée de 1 contre ces coups). S'il pare partiellement une attaque à mains nues, il augmente l'indice de protection applicable de 1 (la réduction passe à 2, ou à 3 si l'Élu possède la Faveur Puissance de l'Eau qui peut se cumuler avec les effets de Corps d'obsidienne), et ce, avant d'appliquer la protection fournie par le Corps d'obsidienne.

Faiseur de pluie (Accord ; Air, Eau)
En dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut faire pleuvoir dans un rayon de [Volonté x 10 mètres] autour de lui. Cette pluie reste fixe et il faut que le ciel soit un minimum nuageux. En absence de nuage, l'Élu peut en plus dépenser 1D de Divinité pour en créer un. Cet effet dure [Volonté de l'Élu] heures. Inversement, l'Élu peut faire stopper la pluie dans le même rayon. L'effet se déplace avec l'Élu.

Forme bestiale (Accord ; Bête, Lunes)
S'il fait nuit et en dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut prendre la forme d'un mammifère commun associé à la nuit (loup, chat, chauve-souris, etc.). Si sa divinité donne également accès à l'Essence de l'Air, il peut prendre l'aspect d'un rapace nocturne comme la chouette. L'équipement de l'Élu et son Éclat se transforment avec lui. Sous cette forme, il possède toutes les caractéristiques de l'animal et ne peut utiliser aucune Faveur, capacité d'Éclat ou équivalents (et ils cessent de faire effet) ; il conserve néanmoins toutes ses capacités intellectuelles. Cet effet dure un maximum de [Volonté de l'Élu] heures (ou jusqu'au lever du jour, selon ce qui advient en premier) et il peut y mettre fin à tout moment. S'il est en vol alors que le jour se lève, il peut avoir une désagréable surprise, les chutes pouvant s'avérer mortelles.

Homoncule (Accord ; Soleil, Vie)
Cette Faveur est une infime partie du pouvoir des plus grands dieux créateurs. L'Élu réalise une figurine de glaise de forme humaine qui ne peut pas excéder une vingtaine de centimètres de haut et la fait cuire dans un four. Il dépense ensuite 1D d'Humanité et de Divinité et touche la figurine qui s'anime. Celle-ci possède une conscience limitée et ne peut pas parler, mais elle obéira à son créateur et peut réaliser des actions simples dans la mesure de ses possibilités. Son espérance de vie est de [Volonté de l'Élu] années, mais elle meurt si son créateur meurt ou perd son statut d'Élu. Son profil est le suivant :

Attaque	0D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	3D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	aucune		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (3) OOO	Mortelles (5) OOOOO

* EXÉCUTER UN ORDRE DE SON CRÉATEUR.

Si l'homoncule subit une Blessure Mortelle, il est détruit et ne peut être réanimé. Il n'est possible de posséder qu'un seul homoncule à la fois.

Instiller la rage (Accord ; Bête, Feu)
En dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut faire entrer une cible située à [Volonté x 2] mètres de lui en frénésie (l'Élu ne peut pas se prendre pour cible). Si la cible n'est pas d'accord, elle a droit à un jet de Volonté en opposition avec l'Élu pour résister. La frénésie dure [Volonté de l'Élu] tours (ou minutes). Lorsqu'elle est en frénésie, la cible bénéficie d'un bonus de +1D sur ses actions d'attaques, de +2D en Volonté pour résister à la coercition, à l'intimidation ou à la peur et augmente ses dommages au contact de 1, mais elle subit un malus de -2D sur ses actions de défense et sa Réaction est immédiatement réduite de 1 (ou subit un malus de -1D si elle n'a pas encore été calculée). Cette Faveur n'est pas cumulable avec la capacité d'Éclat Rage du guerrier ou tout effet équivalent (si un tel effet est déclenché, il met fin à Instiller la rage).

L'illusion de la vie (Accord ; Lunes, Vie)
Durant la nuit, en dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, l'Élu peut créer un nombre de créatures (mammifères communs ou humains) égal à sa Volonté. Ces créatures ont une présence physique et l'apparence, les vêtements et l'équipement que souhaite l'Élu (sans effets extravagants). Elles ont capables d'actions simples (marcher, courir, menacer de leurs armes), mais pas de se battre, de se défendre ou de parler (hurler ou grogner tout au plus). Ces créations durent [Volonté de l'Élu] heures ou jusqu'au lever du soleil, selon ce qu'il advient en premier. Leur profil est le suivant : Menace Mineure, Expérience Débutant, Rôle Mineur. S'ils sont tués, rien ne les distingue de cadavres normaux (ils saignent normalement) et leur corps disparaît lorsque l'effet de la Faveur prend fin.

Manteau du passeur d'âmes (Accord ; Lunes, Mort)
Une fois par jour, en dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, l'Élu se drape d'un manteau d'obscurité et devient un pur esprit, un spectre. Durant un maximum de [Volonté de l'Élu x 2] tours (ou minutes), il est immatériel (mais reste assujetti aux lois de la physique : il ne peut pas traverser les murs, s'enfonce dans l'eau et peut s'y noyer, peut tomber d'une falaise et peut s'écraser en bas, etc.). L'Élu ne peut en

aucun cas affecter la réalité et ce qui s'y trouve (mais il peut toujours communiquer normalement), mais on ne peut pas l'affecter non plus (physiquement ou psychologiquement, le voile de la mort agissant comme une protection). Il reste cependant sensible aux Faveurs et rituels issus des Essences des Lunes, de la Mort et du Soleil, même si elles impliquent un contact physique (ainsi que de capacités d'Éclat issues des sphères du trépas et du phantasme). Il est également sensible aux attaques portées par des armes en acier véritable (anaon, cf. page 146). L'Oracle a le dernier mot quant à ce qui peut affecter ou non le personnage.

Messager minéral (Accord ; Terre, Vie)
En dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut enchanter une pierre (un mur, une surface rocheuse, etc.) durant [Volonté de l'Élu] jours. Si l'Élu dépense en plus 1D de Divinité, l'effet dure [Volonté de l'Élu] mois. Lorsque quelqu'un passe à proximité (l'Élu peut spécifier qu'il peut s'agir d'une seule personne en particulier), la surface de la pierre s'anime et un visage (humain ou bestial) prononce une phrase programmée par l'Élu (il peut s'agir d'un visage en particulier ou totalement neutre). Puis la roche revient à son état initial. L'Élu peut spécifier que cette apparition ne se manifeste qu'un nombre limité de fois ou dès que quelqu'un approche à moins de [Volonté de l'Élu] mètres (ou moins). La surface minérale affectée doit au moins faire 30 cm x 30 cm et sa surface délimite la taille de la tête y faisant son apparition (qui doit être d'une taille animale ou humaine standard).

Note : certains Élus utilisent par exemple cette Faveur pour laisser un message et signer leurs actions.

Passer le seuil (Accord ; Air, Lunes)
En dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut se téléporter de l'autre côté d'une porte ou d'une ouverture quelconque (meurtrière, fenêtre équipée de barreaux, etc.), quelle que soit sa taille. Cet effet est instantané, mais une fois le déplacement effectué, l'Élu subit un malus de -1D sur tous ses jets jusqu'à la fin du tour à cause de la désorientation qu'il ressent. Cet effet ne fonctionne qu'avec une ouverture, il est impossible de traverser un mur qui n'offre pas d'accès. Si un objet ou une personne se trouve de l'autre côté, l'Élu apparaît juste à côté.

Pierre solaire (Accord ; Soleil, Terre)
Une fois par jour, en dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, l'Élu invoque dans sa main une pierre cristalline de la taille d'un poing qui brille d'une puissante lumière, suffisante pour éclairer comme en plein jour jusqu'à une distance de [Volonté de l'Élu x 5] mètres. Cette lumière est douloureuse pour toutes les créatures liées à la nuit et aux ténèbres et leur inflige un malus de -1D sur tous leurs jets liés à l'attaque, à la défense et à la perception visuelle (ce malus ne se cumule pas avec lui-même ni avec d'autres malus équivalents issus d'une Faveur de l'Essence du Soleil, comme Aura éclatante). La pierre solaire conserve ses propriétés durant [Volonté de l'Élu] mois (elle est permanente si la Jauge de Divinité de l'Élu est pleine au moment où il utilise cette Faveur).

Rappel de l'âme (Accord ; Eau, Vie)
En dépensant 2D d'Humanité et de Divinité et en immergeant complètement un défunt dans une source d'eau courante importante (fleuve, rivière, etc.), l'Élu peut ramener cette personne à la vie dans un délai de [Volonté de l'Élu] heures après le décès (elle conserve néanmoins toutes ses Blessures, mais les éventuels poisons ou maladies sont purgés et elle est automatiquement stabilisée). La personne ressuscitée perd 1D dans une caractéristique de son choix (ayant un niveau d'au moins 2D), et ses Réserves diminuent de 1D, car on ne revient pas indemne de l'au-delà. Rappel de l'âme ne peut être utilisé si le corps a subi trop de dommages (à la discrétion de l'Oracle), s'il a été décapité ou si ses deux yeux sont manquants. Si le défunt est plongé dans les eaux du Siirh, l'Élu n'a besoin de dépenser que 1D d'Humanité et de Divinité pour activer cette Faveur et le délai écoulé depuis la mort peut atteindre 24 heures.

Reflet lunaire (Accord ; Eau, Lunes)
En dépensant 1D d'Humanité et en se regardant dans une flaque ou un plan d'eau sous la ou les lunes, l'Élu crée un double de lui en tout point identique, équipement inclus (son Éclat n'est cependant pas actif et le matériel est conventionnel, en cela qu'il ne peut apporter aucun bonus et ne peut être utilisé par personne d'autre que la copie). Ce double est capable d'actions simples et de communiquer comme le ferait l'Élu (sans bénéficier de la moindre Faveur, capacité d'Éclat ou équivalents), mais pas de se battre (il peut cependant se défendre, mais uniquement en esquivant). Ce double survit [Volonté de l'Élu] heures ou jusqu'à l'aube, selon ce qui advient en premier. Le double n'est en aucun cas une illusion, mais une Faveur comme Nature véritable ou un rituel comme Révélation d'Enki permettra de comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Les caractéristiques de ce double sont limitées à 3D et ses compétences au niveau Expert.

Restauration (Accord ; Humain, Terre)
L'Élu touche un objet abîmé ou brisé et celui-ci est instantanément réparé. Si l'objet était abîmé et bénéficiait d'un avantage dû à la Faveur Mains du forgeron, il le récupère si l'Élu dépense 1D d'Humanité.

Réverbération incandescente (Accord ; Feu, Soleil)
Une fois par jour, en dépensant 1D d'Humanité et de Divinité, l'Élu fait briller d'une lueur dorée dans un rayon de 10 mètres autour de lui tous les objets et équipements métalliques (armures, armes, bijoux, etc.) s'y trouvant au moment de l'activation de cette Faveur. Ces objets et équipements infligent 4 dommages de feu au moment où la

Faveur est activée (ou 5 dommages si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D), puis 1 dommage de moins au début de chaque tour suivant, à ceux qui les portent ou les tiennent jusqu'à ce que les dommages soient réduits à zéro. Les protections ne réduisent bien sûr pas ces dommages. Peu importe le nombre d'objets que possède chaque victime, les dommages ne se cumulent pas (mais si l'on veut s'en débarrasser, cela peut prendre plus de temps). Si une armure est particulièrement polie et brillante, les dommages de base sont de 6 (ou de 7 si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D), mais cela ne concerne que les armures, pas les armes ou autres objets. Dans le cadre de ce pouvoir, retirer une armure partielle prend 1 tour complet (aucune autre action n'est possible durant ce tour, même une défense) et retirer une armure intégrale en prend 3 (avec les mêmes restrictions). Lâcher une arme ou retirer un bijou ne demande pas d'action (les dommages initiaux sont cependant infligés et retirer plusieurs bijoux peut demander plusieurs tours). Se plonger dans l'eau ou sortir de la zone d'effet initiale ne met pas fin aux effets de cette Faveur (cependant, une Faveur comme Extinction, cf. page 395, pourrait mettre un terme à Réverbération incandescente). Les alliés de l'Élu sont également affectés par cette Faveur.

Note : tous les objets et équipements en métal lisse, quelle que soit leur couleur, sont affectés à moins d'être faits de sombre acier luxéen ou d'acier véritable aonien (ou d'une matière sombre ou terne exceptionnelle équivalente). Les Éclats et équivalents ne sont pas affectés par cette Faveur.

Sarcophagum (Accord ; Mort, Terre)
En dépensant 1D d'Humanité et de Divinité et en touchant une cible mourante, l'Élu l'entoure d'un sarcophage totalement scellé de pierre (se créant spontanément) et dont la partie supérieure représente un gisant à l'effigie de la personne enfermée, pétrifiée dans une expression sereine ou terrifiée sur le visage. Tant que l'Élu ne dissipe pas le sarcophage ou qu'il n'est pas détruit (ce qui tuerait automatiquement son occupant), la personne emprisonnée à l'intérieur est suspendue dans un état entre la vie et la mort, mais parfaitement consciente. Cette Faveur est utilisée pour maintenir en suspend quelqu'un, le temps de pouvoir le soigner si besoin, ou pour infliger une terrible punition. Ainsi, depuis des décennies, les hauts dirigeants ayant trahi l'Empire du Soleil Noir sont-ils souvent condamnés à prendre un poison qui les plonge aux portes de la mort, après quoi ils sont emprisonnés dans un Sarcophagum, conscients, jusqu'à la fin des temps (qui heureusement ne saurait tarder à en croire leur Culte).

Note : à la discrétion de l'Oracle, un Élu possédant cette Faveur pourrait l'utiliser pour désagréger un autre Sarcophagum qu'il touche, mais il doit alors réussir un jet de Volonté Très difficile (9). En cas d'échec, il peut réessayer, mais un Handicap (I) cumulatif avec chaque jet après le premier s'applique.

Soins distants (Accord ; Air, Vie)
L'Élu peut dépenser 1D d'Humanité pour soigner une Blessure Légère jusqu'à une distance de [Volonté x 5] mètres. Si sa Jauge de Divinité contient au moins 4D, il peut soigner jusqu'à deux Blessures Légères ou une Blessure Grave à la place. Si sa Jauge de Divinité est pleine, il peut soigner jusqu'à quatre Blessures Légères, deux Blessures Graves ou une Blessure Mortelle. Les Blessures ne sont pas éliminées, mais juste rétrogradées.

Souverain bestial (Accord ; Bête, Soleil)
L'Élu est marqué du sceau de la souveraineté animale. S'il dépense 1D d'Humanité, il gagne un bonus de +1D sur ses actions d'attaque et de défense contre tous les animaux (même extraordinaires) et il réduit les dommages qu'ils lui infligent de 1 après absorption éventuelle par une protection. S'il s'agit d'un animal nocturne ou d'une créature liée à l'Essence des Lunes, le bonus passe à +2D (la limite de +3D de bonus s'applique toujours) et il réduit les dommages qu'ils lui infligent de 2. Cet effet dure une heure.

Vermine pestilentielle (Accord ; Bête, Mort)
Une fois par semaine (tous les treize jours), en dépensant 1D d'Humanité, l'Élu peut cibler jusqu'à [Volonté] rats et les infecter d'une peste qui ne peut se propager qu'aux humains mordus (ce que les rats feront à la première occasion). La Virulence de cette peste est de 7 et elle inflige une Blessure Légère par jour (dès le lendemain de la morsure) jusqu'à ce qu'elle soit soignée. Si la Jauge de Divinité de l'Élu contient au moins 5D, la Virulence passe à 8 et si elle est pleine, la Virulence passe à 9. Toute personne entrant en contact avec les fluides (urine, sang, salive, etc.) d'une personne infectée doit réussir un jet de Résistance contre la [Virulence -2] de la peste ou la contracter à son tour. La période d'incubation est de 24 heures durant lesquelles la personne infectée semble bien se porter si ce n'est une légère fièvre, mais elle est déjà contagieuse. La peste se manifeste par une forte fièvre et des hémorragies internes.

Voile de poussière (Accord ; Air, Terre)
Si l'Élu se trouve sur un sol de terre (ou de sable et équivalents), il peut dépenser 1D d'Humanité pour lever un tourbillon de poussière dans un rayon de [Volonté x 2] mètres autour de lui (ce tourbillon est fixe et ne se déplace pas avec l'Élu). Toutes les attaques à distance provenant de l'extérieur vers l'intérieur ou de l'intérieur vers l'extérieur voient leur difficulté augmenter de 1 et subissent un Handicap (III). À moins de posséder une Faveur ou capacité spéciale, il est impossible de voir venir les projectiles et de les parer ou de les esquiver. Cet effet dure [Volonté de l'Élu] tours (ou minutes).

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LA MAGIE RITUELLE

moi fdghjjjj (Order #31880644)

LA MAGIE RITUELLE

Dans GODS, la magie se pratique uniquement au travers de rituels, généralement longs et exigeants. À moins d'être un Élu, et encore, d'un certain niveau d'expérience, on ne génère pas d'effet permettant de dépasser sa condition humaine en claquant simplement des doigts.

Pour pratiquer la magie rituelle, il faut posséder une caractéristique de Connaissance ou de Volonté d'au moins 3D, selon le type de rapport à la magie (Essence provenant des dieux par le biais d'un Éclat ou un sacrifice, ou Essence arrachée directement à un réceptacle). C'est la compétence Rituels qui s'applique sur tous les jets.

Les Élus ou les rares personnes capables de tirer directement leurs pouvoirs des dieux (ou de l'Unique) utilisent leur Connaissance pour mettre en pratique les rituels et sacrifices nécessaires à la pratique de leurs arts occultes, cela en fonction de leur divinité tutélaire.

Les rares chamans, druides et sorciers capables de réellement pratiquer la magie sont très rares et puisent directement dans les Essences (ou plutôt, dans les choses contenant de l'Essence), en réalisant le rituel et le sacrifice nécessaire selon le type d'Essence et en faisant appel à leur Volonté.

Note : bien sûr, rien n'empêche un Élu de réaliser un rituel de façon traditionnelle en usant d'un réceptacle, mais dans ce cas il doit utiliser sa caractéristique de Volonté.

Utiliser de la magie en puisant directement de l'Essence (sans passer par un dieu et un sacrifice) produit un effet sur le ritualiste : c'est la Manifestation. Celle-ci est généralement purement cosmétique et découle des effets qu'ont les Essences lorsqu'elles ne sont pas canalisées au travers d'un Éclat divin. Ces Manifestations perdurant tant que le rituel est actif, bien qu'elles s'étiolent au fur et à mesure, ce qui permet d'estimer combien d'énergie magique court encore dans le ritualiste avec un jet de Perception + Rituels Très difficile (9). Les Manifestations peuvent parfois devenir permanentes si un pratiquant de magie fait très souvent appel à une même Essence (et, dans ce cas, il ne peut plus faire appel à l'Essence opposée). À la discrétion de l'Oracle, lorsque le rituel vient d'être effectué, la Manifestation peut s'exprimer quelques secondes/minutes même si l'on fait appel à une divinité.

Note : il n'est possible d'être sous l'effet que d'un seul rituel à la fois.

Premier Âge et début du Second Âge

Lorsque les dieux étaient encore présents et accordaient volontiers leurs bienfaits, la magie était pratiquée sous une forme sacrificielle, que ce soit par le biais de sacrifices humains ou de sacrifices personnels. Pour utiliser la magie, il suffisait de se tourner vers les dieux. C'était simple et généralement sanglant.

Les praticiens de la magie qui puisaient directement dans les Essences se comptaient sur les doigts d'une main, cette forme de magie étant considérée comme plus « exigeante et fastidieuse ». Il était effectivement beaucoup plus simple d'arracher un enfant aux entrailles de sa mère avant de l'immoler à un dieu de la Mort. Vous trouvez ça terriblement cruel et brutal ? Eh bien, vous ne faites qu'effleurer de loin ce qu'étaient réellement ces sacrifices et les insondables atrocités dont ils se paraient systématiquement…

Évidemment, des divinités plus raisonnables et fréquentables exigeaient aussi des sacrifices de sang (généralement consentis par la victime), mais elles sollicitaient le plus souvent des sacrifices plus personnels ou la destruction de choses qui leur étaient déplaisantes. Cela n'est pas sans rappeler d'ailleurs certaines méthodes actuelles qui s'appliquent encore aux rituels exécutés sans l'aide des dieux.

Après la disparition des divinités, les sacrifices devinrent tout bonnement inutiles (hormis, bien sûr, ceux adressés au Dieu Unique, mais ce dernier limite grandement ses faveurs). Il

apparut donc nécessaire de puiser directement l'Essence accumulée dans des réceptacles, selon la méthode boudée auparavant par les ritualistes qui s'adressaient au divin. Les chamans, druides et sorciers furent alors reconnus comme des membres éminents de leurs communautés, même s'ils pratiquaient avant tout des rituels mineurs.

Les peuples faisant un usage important de la magie se trouvèrent rapidement affaiblis. En Vaelor, où les sacrifices avaient toujours fait partie intégrante des us et coutumes, la disparition des dieux laissa un vide immense. Refusant d'abandonner leurs vieilles traditions, le peuple de Vaelor puisa de l'Essence partout où il en trouvait, asséchant littéralement le pays. D'abord, la terre devint stérile, les bêtes commencèrent à donner naissance à une progéniture mort-née, puis les hommes et les femmes furent à leur tour frappés d'infertilité, les naissances se faisant rares et le nouveau-né survivant rarement plus de quelques heures. Ils se livrent désormais au pillage et aux rapts d'enfants pour assurer leur pérennité. Pour un peuple si fier de son hérédité, les règles ont quelque peu changé.

Mais depuis quelque temps, il semble que les bonnes vieilles méthodes fonctionnent à nouveau. Ce n'est pas parfait, mais parfois, quelqu'un (ou quelque chose) répond. Et, comble de l'ironie, les chamans, sorciers et druides semblent tous faire d'excellents sacrifices.

Le cas de Ool

Pour une raison inconnue, les sorciers les plus éminents de Ool ont pu continuer à pratiquer leurs rituels sanglants avec succès, même si les effets en sont quelque peu amoindris.

On dit qu'ils ont tué et emprisonné les esprits et Essences de leurs dieux bien avant qu'ils ne disparaissent et qu'ils peuvent puiser dans leurs Essences perverties en échange d'un peu de vie répandue sur les sols de leurs temples. Mais on dit aussi que ces Essences proviennent de leurs neuf sorciers suprêmes qui auraient en eux de grandes réserves absorbées après avoir consommé l'esprit et la chair spirituelle d'au moins un dieu.

LES ESSENCES

Les Essences sont partout, en toutes choses, mais elles échappent à nos sens. Certains objets, lieux, animaux, plantes et personnes en sont plus imprégnés que d'autres et ont dit que ces Essences exercent alors une influence plus ou moins subtile sur leur humeur, leurs peurs, leurs désirs, leur aspect ou l'atmosphère qu'ils dégagent. Néanmoins, même si beaucoup de choses contiennent un peu d'Essence, c'est rarement suffisant pour pratiquer un rituel.

Air

L'Essence de l'Air est celle du souffle, du vent, du ciel et de ce qui vit au-dessus des hommes.
Mots-clés : rapidité, vent, déplacement, distance, vol.
Manifestation : le ritualiste semble être entouré d'un léger vent frais qui fait bouger ses cheveux et vêtements. Sa voix semble également porter plus loin.
Essence opposée : Terre

Bête

L'Essence de la Bête est faite de sauvagerie et se retrouve dans les plus grands prédateurs qui l'incarnent. Elle se retrouve aussi parfois chez ceux qui ne parviennent pas à se contrôler ou qui se livrent aux actes les plus bestiaux.
Mots-clés : animaux, rage, frénésie, bestialité, régénération.
Manifestation : le ritualiste dégage une forte odeur de musc d'origine clairement animale, ses gestes se font également plus brusques, comme ses réactions, et il n'est pas rare qu'il pousse des grognements à intervalles réguliers.
Essence opposée : Humain

Eau

Cette Essence se retrouve dans les océans, les lacs, les fleuves et les pluies, mais également en quantités infimes chez la plupart des êtres vivants et dans des objets transformés par l'action de l'eau.
Mots-clés : connaissance, transformation, puissance, purification.
Manifestation : la peau du ritualiste semble visqueuse, comme couverte d'une fine couche d'eau, ses cheveux deviennent humides. Il n'est pas rare qu'un élément physique s'altère légèrement, comme le nez, les lobes d'oreille ou même les doigts qui s'allongent légèrement, comme s'ils coulaient (sans pour autant nuire à la dextérité ou aux sens du personnage).
Essence opposée : Feu

Feu

L'Essence du Feu se trouve particulièrement concentrée dans la foudre, mais les brasiers, le feu créateur des forges et celui réconfortant de l'âtre en recèlent également une faible quantité.
Mots-clés : destruction, flammes, exaltation, chaleur.
Manifestation : les yeux du ritualiste brillent d'une lueur rougeâtre et sa peau devient plus chaude au toucher. Il peut parfois exhaler une légère vapeur.
Essence opposée : Eau

Humain

Cette Essence ne se trouve pas dans les êtres humains, mais dans leurs créations les plus abouties et sublimes. Elle peut être éphémère et se former lors d'une danse hypnotique, ou investir de façon presque permanente une œuvre légendaire.
Mots-clés : intelligence, ingéniosité, chance, volonté, résistance à la magie.
Manifestation : étrangement, cette Essence ne produit aucune Manifestation visible
Essence opposée : Bête

Lunes

L'Essence des Lunes imprègne les choses sur lesquelles la lueur de Sinla et Akhat se porte et dans lesquelles elle s'instille lentement et plus particulièrement dans l'eau, que ce soit dans la flaque qui les reflète, sur des gouttes de rosée et parfois dans l'écume des marées nocturnes. Cette Essence s'instille également dans des objets exposés aux rayons des lunes et pouvant les refléter, clairs, comme l'ivoire et l'argent pour Sinla, ou sombres, comme l'onyx, l'obsidienne ou le sombre acier pour Akhat (mais pas l'ébène qui est trop mate).
Mots-clés : dissimulation, hypnose, illusion, nuit, rêves, obscurité.
Manifestation : la peau du ritualiste devient blafarde (Sinla) ou des volutes ou ombres étranges semblent courir dessus (Akhat). Certains animaux et humains semblent plus agités à proximité du personnage et les femmes enceintes peuvent ressentir de l'inconfort, voire des douleurs si elles sont pratiquement à terme (ce qui peut, dans de rares cas, provoquer l'accouchement).
Essence opposée : Soleil

Mort

L'Essence de la Mort se trouve dans les cimetières, les nécropoles, sur les champs de bataille où pourrissent les carcasses, dans les antres de grands prédateurs, dans le sacrifice d'une vie et dans la lame du bourreau.
Mots-clés : nécromancie, augures, invocation.
Manifestation : la peau du ritualiste devient plus pâle et glacée au toucher, cela s'accompagne parfois d'une légère odeur de décomposition ou d'une impression de malaise qui affecte ceux qui l'entourent.
Essence opposée : Vie

Soleil

Cette Essence imprègne le très rare sable blanc du désert et des plages, et les objets d'or, de cuivre ou de cristal exposés à ses rayons, on dit même qu'elle coulerait dans les veines de certaines lignées royales.
Mots-clés : clarté, divination, vérité, dissipation, découverte.
Manifestation : du ritualiste émane une faible lueur dorée et diffuse, parfois accompagnée d'un discret parfum sucré.
Essence opposée : Lunes

Terre

L'Essence de la Terre se trouve dans les pierres précieuses brutes, dans les lieux où la terre a exprimé sa fureur (séisme, éruption volcanique, etc.), dans certains puissants et vieux végétaux (chêne, séquoia, cèdre, cyprès, etc.), au sommet des plus hauts pics et dans les cavernes les plus profondes.
Mots-clés : solidité, sol, terre, construction, fortification.
Manifestation : la peau du ritualiste devient légèrement grisâtre et prend une apparence et une texture semblables à la pierre (cela n'offre aucune protection). Sa stature semble également plus imposante (mais il n'en est rien).
Essence opposée : Air

Vie

L'Essence de la Vie se trouve dans les choses vivantes, mais les sacrifier ou les endommager ne permet pas de tirer parti de cette Essence, car le processus la détruit. Cette Essence ne peut être puisée que dans un sacrifice volontaire et non contraint (qui ne peut conduire à la mort), lors de la création de la vie, des naissances, des semences, etc.

Mots-clés : guérison, protection, fertilité.

Manifestation : le teint du ritualiste semble plus rosé, ses yeux brillent d'un léger éclat opalin et il dégage une odeur qui n'est pas sans rappeler celle du chlore. S'il pleure, ses larmes sont semblables à du lait.

Essence opposée : Mort

Une Essence unique

Si un ritualiste ne fait appel qu'à une seule Essence et pratique régulièrement les rituels qui y sont liés, il peut développer un effet secondaire en fonction de l'Essence concernée :

Air	Le ritualiste ne subit plus de dommages des chutes.
Bête	Des griffes ou des crocs infligeant [Puissance +1] dommages (T) poussent au ritualiste lorsqu'il le désire.
Eau	Des branchies poussent au personnage qui peut alors respirer sous l'eau.
Feu	Le ritualiste est immunisé au feu naturel (mais pas à la lave, qui est liée également à la Terre).
Humain	La Rareté des compétences diminue de (I) pour le personnage (y compris pour les développer avec des dés d'Expérience).
Lunes	Le personnage voit dans l'obscurité, même la plus totale.
Mort	Le personnage est immunisé aux maladies et poisons, mais il a l'air d'un cadavre ambulant.
Soleil	Le personnage repère automatiquement les contrefaçons et les illusions (mais il ne voit pas pour autant à travers).
Terre	Le personnage diminue de 2 les dommages infligés par la pierre (ou la terre dans le cas d'une chute) ou le bois, mais pas le métal forgé.
Vie	Le personnage cesse de vieillir.

À noter que s'il emploie un rituel d'une autre Essence, il perd l'effet dont il bénéficie durant 1d10 jours (ce qui peut avoir des effets néfastes, voire fatals, pour un utilisateur de l'Essence de la Vie). S'il fait appel à une Essence opposée, l'effet est définitivement perdu.

Les Essences opposées

Certaines règles s'appliquent sur les Essences opposées :

- Un rituel ciblant quelqu'un ou quelque chose sous l'emprise d'une Essence opposée ne fonctionne pas et annule par la même occasion les effets du rituel opposé en cours. Dans le même ordre d'idée, deux réceptacles chargés d'Essences opposées s'annulent et déchargent leur Essence sans produire d'autres effets que quelques manifestations résiduelles (odeurs, couleurs, léger vent, humidité, etc.).
- Utiliser le même jour un second rituel d'une Essence opposée au premier inflige une Blessure Légère au ritualiste, contrecoup de l'Essence résiduelle confrontée à la nouvelle.

mel.fdelfil.Ocelo #5135.0.0.0

RITUELS ET SACRIFICES

GODS ne propose pas de sorts, mais des rituels qui prennent du temps à exécuter et offrent des avantages, effets ou capacités durant une certaine période. Un rituel mineur demande une dizaine de minutes, un rituel majeur, une heure, et un rituel légendaire, des heures, voire des jours ou des années, on ne saurait dire…

Il est bien sûr impossible de lancer un rituel en plein combat.

N'importe qui ayant connaissance d'un rituel, possédant les capacités adéquates et pratiquant le sacrifice nécessaire peut y recourir. Cependant, seuls les meilleurs ritualistes pourront en réaliser certains, au prix de grands efforts et sacrifices.

Selon leur puissance, la difficulté et le Handicap des jets de Rituel évoluent (ce n'est cependant pas une règle absolue, mais un guide général) :

Rituel	Difficulté	Handicap	Sacrifice	Temps minimum d'exécution
Mineur	5	(I)	Minime	10 minutes
Majeur	7	(II)	Significatif	1 heure
Légendaire	9	(III)	Suprême	Variable

Échouer lors d'un rituel

Un sacrifice/réceptacle qui ne serait pas adapté au rituel provoque un échec automatique de celui-ci, mais tous les coûts éventuels doivent être payés et le jet effectué (en aucun cas, le joueur du ritualiste ne doit avoir connaissance de cet échec automatique avant d'avoir fait son jet et utilisé toutes les ressources nécessaires : Réserves de dés, jauges d'Équilibre, etc.). Dans ce cas, si le jet est réussi, le rituel est un simple échec, mais s'il est raté, des conséquences fâcheuses peuvent frapper le ritualiste, surtout s'il n'est pas un Élu. Si le sacrifice est adapté et que le jet échoue, il ne se passe rien de fâcheux.

Rituel	Conséquences pour un non-Élu	Conséquences pour un Élu
Mineur	Le ritualiste subit deux Blessures Légères	Le ritualiste subit une Blessure Légère
Majeur	Le ritualiste subit deux Blessures Graves	Le ritualiste subit une Blessure Grave
Légendaire	Le ritualiste subit deux Blessures Mortelles*	Le ritualiste subit une Blessure Mortelle*

** À la discrétion de l'Oracle, un non-Élu peut être annihilé sur-le-champ, tout comme ce qui se trouve autour de lui. Un Élu, quant à lui, pourrait subir deux Blessures Mortelles et ne plus pouvoir bénéficier des avantages conférés par son Éclat et son dieu durant 1d10 jours (ce qui pourrait bien signer son arrêt de mort).*

Note : les Blessures infligées par un rituel qui a échoué ne peuvent jamais être évitées ou réduites.

LES RITUELS

Les rituels mineurs (ou rites)

Il s'agit de rituels dont les gains ou les effets sont modestes. La vaste majorité des vrais pratiquants de magie (et non les charlatans) ne dépasseront jamais ce niveau qui ne nécessite qu'une faible volonté et peu de connaissances pratiques (pour la plupart issues des rites, coutumes et pratiques locales transmis de maître en apprenti).

Certains se demandent même parfois s'il s'agit réellement de magie et si ce n'est pas juste de la chance, du hasard, de la comédie, de la simple médecine, une science inconnue ou les effets que la superstition peut produire sur les gens.

Les rituels majeurs

Là, nous touchons à la véritable magie. Les effets sont indéniables, souvent puissants, et peuvent s'étendre dans le temps ou frapper à des kilomètres.

Il ne viendrait à l'idée de personne de traiter de mystificateur un ritualiste capable de tels prodiges. Les chamans, sorciers ou druides ayant les connaissances et la volonté nécessaires pour arracher suffisamment d'Essence afin de réaliser ces exploits magiques sont considérés avec crainte et respect.

Ils ont bénéficié d'un enseignement qui se transmet au travers d'êtres exceptionnels dont les premiers servaient probablement les dieux il y a bien longtemps et ils en ont conservé une connaissance particulière des Essences qu'ils sont parvenus à extraire sans faire appel au bon vouloir d'une divinité. Certains ouvrages, aussi rares que précieux, peuvent décrire un ou deux de ces rituels, mais les instructions restent parfois parcellaires (quand elles ne sont pas tout bonnement erronées ou le simple produit de l'imagination d'un fou qui n'a pas la moindre notion de ce dont il parle). On dit qu'un tel rituel serait gravé dans une langue oubliée au sommet d'un pic vertigineux, qu'un autre couvrirait tous les murs d'un ancien temple perdu et qu'il existerait même une créature gigantesque et immortelle abritant dans ses chairs des tablettes renfermant le secret d'un rituel qui pourrait ramener un mort à la vie.

Les rituels légendaires

Ces rituels appartiennent au domaine des mythes et des sagas. Ils pourraient abattre une montagne, lever des tempêtes, fendre la terre en deux sur des kilomètres, répandre la peste sur une nation entière, offrir la vie éternelle et même assécher le Siirh. Il se dit même que c'est l'un de ces rituels qui a permis de chasser les dieux et que celui qui l'a pratiqué ne serait autre que le Prophète du Soleil Noir en personne…

Dans ses *Contes des temps anciens*, le poète babelite Humsamash suggère l'existence d'un « secret très ancien et très puissant » conservé au plus profond d'une cité labyrinthique souterraine gardée par les cadavres animés des milliers d'habitants sacrifiés pour effacer à tout jamais l'existence de ce lieu des esprits et des écrits. Pour atteindre cet arcane, Humsamash raconte qu'il est nécessaire de triompher de nombreuses épreuves et de vaincre des adversaires dont même un dieu ne saurait se défaire seul. Nul ne sait si cette histoire recèle un fond de vérité, mais voilà bien un lieu digne d'abriter un rituel légendaire.

Nous ne présenterons pas ici de tels rituels, ils sont à eux seuls les sujets de campagnes entières et leur pouvoir peut changer la face du monde. Ils n'ont qu'un intérêt purement narratif et non ludique. Mais libre à vous, Oracle, d'en créer pour vos joueurs si tel est votre souhait.

Note : Oracle, vous pouvez demander à vos joueurs de voter secrètement pour définir si les rituels légendaires existent encore bel et bien où s'ils ne sont que les réminiscences d'un temps où les dieux foulaient les Terres Sauvages.

Les sacrifices de sang

Pour faire appel directement à une divinité afin de puiser dans ses Essences, il faut lui sacrifier (tuer selon un processus rituel bien précis) un être représentant tout ce que la divinité sollicitée déteste, qui va à l'encontre de ses principes élémentaires, au moment où le rituel est pratiqué.

Un rituel mineur demandera le sacrifice de n'importe quel être humain adulte ayant des vues diamétralement opposées au dieu (les enfants n'ont guère eu le temps de se forger une opinion et sont donc souvent de très mauvais choix contrairement aux idées reçues). Le ritualiste peut décider de réaliser un rituel mineur en versant son propre sang, ce qui lui coûte 1D d'Humanité et lui occasionne une Blessure Légère qu'il ne peut pas soigner tant que le rituel fait effet.

Un rituel majeur demandera que l'être humain sacrifié possède une Réputation de 6 ou moins (ou un PNJ représentant au moins une Menace Mortelle ou une Expérience de Maître).

Un rituel légendaire demandera le sacrifice de plusieurs êtres humains exceptionnels, comme les Élus (ou de centaines/milliers d'êtres humains, opposés aux visions du dieu, dans un gigantesque massacre sacrificiel).

Note : les nécromanciens de Ool peuvent pratiquer des sacrifices de sang sans l'aide des dieux tant qu'ils sont dans

LES DIEUX NE SONT PAS DES DISTRIBUTEURS D'ESSENCE

Il pourrait sembler tout à fait naturel à certains Élus de trancher rituellement des gorges à tour de bras pour obtenir de l'Essence de la part de leur dieu. Ceux-là risquent bien vite de déchanter.
Les dieux aiment qu'on leur fasse des offrandes sans avoir à donner quoi que ce soit en retour.
On leur fait un sacrifice qui les satisfait, soit, mais n'est-ce pas là le devoir d'un bon Élu ? Si chaque sacrifice s'accompagne d'un rituel et d'une demande d'Essence, le dieu risque de rapidement tarir cette source qui semble inépuisable, et ce pendant un long moment.
Oracle, il vous appartient de décider si un Élu fait trop appel à son dieu. Mais un sacrifice rituel journalier, c'est déjà beaucoup trop. Un dieu considère qu'on ne doit faire appel à lui que dans des cas extrêmes, pas pour faire face aux conflits et désagréments journaliers, ou pour profiter d'un certain confort.
Un abus (que l'Oracle a tout loisir de décréter) sera sanctionné par l'absence d'Essence en provenance du dieu lors des sacrifices pendant 3d10 jours (et si l'Élu fait subitement preuve de moins de zèle à éliminer les ennemis de son dieu, eh bien celui-ci sera fixé quant à sa dévotion et la source d'Essence divine se tarira définitivement, jusqu'à ce que l'Élu se souvienne de la source de ses pouvoirs – il se pourrait même que ses Faveurs ne soient plus qu'un lointain souvenir jusqu'à ce que le personnage fasse amende honorable).

leur région et sous l'influence des neuf grands sorciers. Et on dit que certains ritualistes qui adorent sincèrement les anciens dieux peuvent également recourir aux sacrifices de sang depuis peu, bien qu'ils soient rares.

Réceptacles et libération d'Essence

Les sacrifices nécessaires pour pouvoir puiser directement dans une Essence sont plus ou moins importants, en fonction de la puissance exigée par le rituel. Ils impliquent parfois la mise à mort d'un être vivant, mais plus généralement la destruction/détérioration d'un objet (tous appelés « réceptacles »). Un réceptacle ne peut jamais être utilisé à nouveau ; s'il n'est pas détruit dans le processus, toute l'Essence en est drainée et il ne pourra plus en contenir, on considère qu'il est terni (il perd d'ailleurs de son attrait et de sa valeur, personne ne souhaitant plus l'acquérir ni même le conserver à cause de l'étrange impression de vide que l'on ressent en sa présence).

Les sacrifices minimes
Le réceptacle a surtout une importance symbolique. La Rareté d'un tel sacrifice est généralement comprise entre 4 et 7.

Les sacrifices significatifs
Le réceptacle devra posséder une grande valeur ou être important pour une communauté, etc. La Rareté d'un tel sacrifice est généralement comprise entre 8 et 10.

Les sacrifices suprêmes
Les sacrifices de cette ampleur laissent toujours des traces bien après avoir été exécutés. Des villages entiers sont décimés, de grands temples mis à terre, des forêts incendiées, des croyances ancestrales brisées, etc. Seules les créatures les plus terrifiantes ou les personnes les plus exceptionnelles peuvent servir d'offrande ou alors il faut détruire quelque chose qu'il est pratiquement impossible de trouver ou de posséder.

Des sorciers ont passé une vie entière, pourtant prolongée par voie magique, à rechercher le sacrifice particulier d'un rituel légendaire sans jamais parvenir à le trouver. On dit même que des armées ont conquis des pays dans le seul but que leur seigneur puisse réaliser un rituel légendaire. Certains érudits prétendent que les actions du Culte du Soleil Noir ne visent qu'à préparer la mise en œuvre d'un tel rituel et qu'alors le monde sombrera dans les ténèbres.

Création de réceptacles
Certains réceptacles peuvent ou doivent être créés par le ritualiste. Même si ce n'est pas mentionné, un seul réceptacle de ce type peut être conçu à la fois, car un lien et une promesse mystiques unissent alors le ritualiste au futur réceptacle en formation.

Inutile donc de porter dix plaques de cuivre autour du cou si vous connaissez le rituel Révélation d'Enki (Soleil, majeur, cf. page 425), ça ne fonctionnera pas, et ce pour aucune des plaques. Et même une fois le réceptacle achevé, aucun autre du même type ne pourra être réalisé par le ritualiste tant qu'il n'aura pas utilisé ou détruit le précédent.

Les Éclats
Bien que les Éclats contiennent des Essences, il est tout bonnement impossible de puiser dedans, c'est au-delà de la portée d'un simple mortel, quelle que soit sa puissance. Seuls les Élus peuvent faire appel à leur Éclat afin de fournir l'Essence nécessaire pour lancer quelques rituels, mais même cet usage est limité.

Les créatures affectées par une Essence
De telles créatures sont des réceptacles « sacrifiables ». Un rituel mineur peut être activé avec le sacrifice d'une telle créature si elle possède un niveau de Menace Majeur au moins. Pour un rituel majeur, il faudra sacrifier une créature de niveau de Menace Funeste au moins. Aucune de ces créatures, à moins qu'elle ne soit mythique et unique, ne peut permettre d'alimenter un rituel légendaire.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

QUELQUES RITUELS...

Les rituels présentés ici devraient vous permettre de créer les vôtres. Attention de toujours veiller à ne pas les rendre trop puissants au risque de déséquilibrer la partie. Néanmoins, c'est également l'occasion de proposer des personnages qui, sans être des Élus, disposent de grands pouvoirs potentiels.

moi fdghjjjj (Order #31880644)

RITUELS DE L'AIR

Brise du navigateur (mineur)

Un léger vent se lève et gonfle la voile durant 2 heures par réussite.

Réceptacle courant : un oiseau marin tout juste abattu en plein vol et tombé sur le pont du navire/de l'embarcation. Ses ailes sont arrachées pour sceller le rituel.

Rapide comme le vent (majeur)

La cible du rituel bénéficie d'une seconde action par tour qui ne subit pas l'augmentation de difficulté de 2 (mais toujours d'une seule attaque par tour). Cet effet dure 1 tour (ou une minute) par réussite, mais ses effets peuvent être retardés durant un nombre d'heures égal à la Volonté du ritualiste. Si le bénéficiaire dispose déjà d'un effet équivalent, le rituel échoue automatiquement ou cesse de fonctionner dès qu'un effet semblable est utilisé.

Réceptacle courant : une flèche tirée par un archer de valeur (Réputation 6-) et ayant terrassé sa cible à longue portée. La flèche doit être brisée pour sceller le rituel.

Don de l'Air (majeur)

Les distances de saut du bénéficiaire sont triplées (si elles étaient déjà triplées, elles sont simplement quadruplées). En outre, il ne subit aucun dommage de chute. Ce rituel dure une heure par réussite.

Réceptacle courant : une sauterelle albinos (un insecte très rare) vivante qui doit être mangée par le bénéficiaire de ce rituel.

RITUELS DE LA BÊTE

Odeur du prédateur (mineur)

La cible de ce rituel ne peut être attaquée par aucun animal sauvage commun (les versions géantes de ces bêtes peuvent ne pas être affectées). Si le bénéficiaire attaque l'animal, ce dernier préfère alors fuir plutôt que se défendre. Si l'animal est sous l'influence d'un pouvoir quelconque qui l'oblige à attaquer, il a droit à un jet d'Action Difficile (7) pour fuir ou attaquer une autre cible. Cet effet dure deux heures par réussite.

Réceptacle courant : l'urine d'un grand félin qui doit être bue par celui qui bénéficie des effets du rituel.

Griffes de la bête (majeur)

Les ongles de la cible du rituel se changent en puissantes griffes qui infligent |Puissance +1] dommages (T) et font passer à 2D la perte de dés de Réserve due aux Blessures Légères infligées. En contrepartie, les jets nécessitant un certain doigté souffrent d'un malus de -1D. Cet effet dure deux heures par réussite.

Réceptacle courant : les griffes d'un grand prédateur tué à mains nues (toutes les griffes des pattes avant). Les griffes sont vidées de leur Essence dès que le rituel est lancé et elles tombent alors en poussière.

Odorat de la bête (majeur)

L'odorat du bénéficiaire devient si développé qu'il peut traquer une proie à l'odeur sur des kilomètres et repérer ses ennemis, même dans l'obscurité (aucun jet n'est nécessaire). À la discrétion de l'Oracle, il peut même sentir venir un danger. Cet effet dure deux heures par réussite.

Réceptacle courant : l'organe voméronasal d'un grand prédateur attaqué par surprise et qui doit être mangé.

RITUELS DE L'EAU

Sagesse de l'eau (mineur)

En regardant dans un récipient rempli d'eau pure, le ritualiste a une intuition et peut répondre à une question (posée par autrui, mais pas par lui) par « oui » ou par « non » (il est impossible d'entrevoir l'avenir, donc la question ne peut pas concerner un événement à venir ou encore le résultat d'une action qui ne s'est pas encore produite ou d'une décision dont les conséquences ne sont pas connues). Sauf intervention divine, cette réponse sera correcte. Si la question concerne un élément, un personnage ou un événement touché par le divin ou la magie, le rituel échoue automatiquement. Ce rituel est instantané, mais ne peut être utilisé qu'une fois par semaine (tous les treize jours) par le ritualiste.

Réceptacles courants : les larmes d'un enfant et une goutte de sang du quémandeur qui doivent être mélangées à l'eau pure et cristalline contenue dans le récipient.

Altération d'apparence (majeur)

Ce rituel altère les traits du ritualiste. Il conserve sa corpulence générale, sa taille, sa couleur de peau, d'yeux, de cheveux et de pilosité (dont il peut néanmoins faire varier la longueur et l'abondance), mais les traits de son visage changent. Il est impossible de prendre une apparence précise. Avec quatre réussites sur le jet de Rituels, un homme peut prendre une apparence féminine et son anatomie s'adaptera, l'inverse n'est cependant pas possible (à l'exception des personnages intersexuels qui peuvent choisir toute apparence genrée qu'ils désirent). Cet effet dure deux heures par réussite.

Réceptacle courant : environ un litre d'eau passée successivement par les états liquide, solide, gazeux, puis à nouveau liquide. Cela nécessite généralement un matériel spécial pour éviter l'évaporation et permettre la condensation. Ce liquide doit être versé sur le ritualiste.

Note : ce rituel ne peut être pratiqué que sur soi.

Puissance de l'eau (majeur)

La cible du rituel voit sa Puissance augmenter de +1D (avec un maximum de 4D). Cet effet dure une heure par réussite. Lorsque le rituel prend fin, la Puissance du ritualiste est diminuée de -1D durant une heure par réussite également.

Réceptacle courant : un galet en forme de goutte issu d'un fleuve puissant et couvert du sang frais du ritualiste (ce qui lui inflige une Blessure Légère qui ne peut être soignée avant que le rituel prenne fin).

RITUELS DU FEU

Résistance (mineur)

Le bénéficiaire ne ressent aucune gêne tant que la température extérieure est comprise entre -30 °C et +60 °C. Cet effet dure quatre heures par réussite.

Réceptacle courant : une roche volcanique issue d'une récente éruption (moins d'un an) qui doit être réduite en poudre puis frottée sur la cible du rituel.

Caresse de Saba (majeur)

Les mains du ritualiste deviennent brûlantes à volonté (l'effet peut être réduit de sorte que ses mains soient juste chaudes). Cet effet dure une heure par réussite. Durant cette période, les attaques à mains nues du ritualiste infligent [Puissance +1] dommages (C). En outre, s'il pratique des soins d'urgence sur une blessure due à une arme ou un objet tranchant ou perforant, le Handicap au jet de Soins est réduit de (I), ce qui annule le Handicap (I),, mais la cicatrice sera bien plus impressionnante. À la discrétion de l'Oracle, les mains du ritualiste peuvent également enflammer les objets sensibles au feu.

Réceptacle courant : une lame de qualité (couteau, épée, etc. de Rareté 7+) chauffée au rouge puis saisie par le ritualiste avec les mains (ce qui occasionne une Blessure Légère qui disparaîtra lorsque le rituel ne fera plus effet, mais ne pourra pas être soignée d'ici là). Comme déjà précisé, l'arme ne pourra jamais être réutilisée en tant que réceptacle et sa qualité baisse, réduisant sa Rareté de 3.

Note : ce rituel ne peut être pratiqué que sur soi.

Souffle de l'Exalté (majeur)

La cible du rituel annule le malus de -1D dû aux Blessures Légères durant une heure par réussite. En outre, il diminue de 1D les pertes de dés dans ses Réserves de Sang-Froid et d'Effort lorsqu'il subit une Blessure Grave (les Blessures Graves ne font perdre que 1D dans chaque Réserve). Ce rituel ne se cumule avec aucun autre effet du même genre.

Réceptacle courant : l'arme de mêlée d'un guerrier mort avec courage et honneur au combat et plongé dans les flammes. Lorsque la lame est chauffée à blanc, elle doit être appliquée sur la chair du ritualiste ce qui lui laisse une cicatrice permanente et lui inflige une Blessure Légère.

RITUELS DE L'HUMAIN

Toucher de l'artisan (mineur)

La cible du rituel gagne un bonus de +1D sur ses jets de compétences du domaine de l'Outil durant une heure par réussite.

Réceptacle courant : un objet artisanal de bonne qualité (Rareté 6+) dont l'Essence s'évapore une fois le rituel lancé, réduisant sa Rareté de 3.

Intuition de l'Humain (mineur)

Le bénéficiaire a droit à deux relances de dé gratuites durant une heure par réussite.

Réceptacle courant : un objet artisanal en rapport avec la chance (Rareté 6+) dont l'Essence s'évapore une fois le rituel lancé, réduisant sa Rareté de 3.

Note : utiliser ce rituel trop souvent peut invoquer la malchance plutôt que la chance. Dans ce cas, la cible du rituel n'aura pas droit à ses deux relances, mais l'Oracle pourra les utiliser pour lui faire relancer deux dés de son choix. Un ritualiste connu pour infliger la malchance aura du souci à se faire, la chose étant de très mauvais augure dans la plupart des communautés.

Inflexible volonté (majeur)

La cible du rituel bénéficie d'un bonus de +2D sur les jets visant à résister à la peur, à l'intimidation, à la coercition et un bonus de +1D pour résister à tout effet magique le ciblant (rituel, Faveur, etc.) durant deux heures par réussite (ces deux bonus ne se cumulent pas entre eux ou avec des effets équivalents).

Réceptacle courant : les liens/entraves ayant servi à maintenir un être humain durant une séance de torture. La victime doit être morte durant la torture sans avoir parlé. Ces liens/entraves ne doivent pas avoir servi par la suite sur un autre sujet torturé avec succès. Ces liens sont brisés lors du rituel.

Transfert runique (majeur)

Le ritualiste réalise un tatouage (qui fait partie du rituel, ce qui peut le rendre plus long à effectuer) sur la cible du rituel. Dès que le tatouage est achevé, il peut y transférer jusqu'à 4D de chacune de ses Réserves d'Effort et de Sang-Froid (les dés de Réserve du ritualiste seront récupérés normalement). La cible du rituel peut puiser dedans comme s'il s'agissait de ses propres Réserves, mais ces dés ne se régénèrent pas et ne comptent pas dans le nombre de dés de Réserve maximum. Lorsque tous les dés ont été utilisés,

le tatouage s'estompe légèrement. Tant que le tatouage ne s'est pas estompé, on ne peut bénéficier d'un nouveau Transfert runique. Une cible peut recevoir un maximum de [Volonté] tatouages de ce type dans sa vie et c'est un immense honneur.

Réceptacle courant : poudre issue de la pulvérisation totale d'une œuvre ayant une grande valeur symbolique pour une communauté et mélangée au sang du ritualiste (deux Blessures Légères) afin de préparer l'encre nécessaire au tatouage.

Note : bien que le rituel fasse référence à des runes, il est tout à fait possible de tatouer n'importe quel symbole, figure ou dessin.

RITUELS DES LUNES

Étreinte de l'ombre (mineur)

Le bénéficiaire gagne un bonus de +1D sur ses jets de compétences liés à la discrétion durant une heure par réussite.

Réceptacle courant : une pierre d'onyx exposée aux rayons des lunes (et jamais au soleil) durant un mois. La pierre doit être brisée lors du rituel.

Marque du destin (mineur)

Le ritualiste obtient une vague prophétie sur le bénéficiaire de ce rituel, laquelle se réalisera à plus ou moins long terme. Cette prophétie doit tenir en une phase, souvent énigmatique. Exemples : « Lorsque les deux lunes se croiseront, tu devras faire un choix mortel », « Prends garde à l'homme aux yeux de verre », « Tu trébucheras et tu te relèveras, aidé par une main droite secourable, mais la gauche tiendra un poignard ». Il n'est possible d'obtenir qu'une seule prophétie pour une même personne.

Réceptacle courant : le sang d'une créature marquée par l'Essence des Lunes avec lequel le ritualiste écrit sans en avoir conscience la prophétie alors qu'il est dans un état second (comme d'habitude, une même créature ne peut servir qu'à un seul rituel). Le rituel doit se tenir durant la nuit.

Étreinte de la nuit (majeur)

Durant 1 tour (ou 1 minute) par réussite, le ritualiste plonge une zone de [Volonté du ritualiste x 5] mètres autour de lui dans une obscurité totale qui se déplace avec lui. Le ritualiste voit dans cette obscurité comme par une nuit de pleines lunes. Les effets de ce rituel peuvent être retardés d'un nombre d'heures égal à la Volonté du ritualiste. Si les effets sont utilisés sous un grand soleil, la zone de ténèbres autour du ritualiste n'est que de [Volonté x 2] mètres. Combattre une cible dans cette obscurité impose un Handicap (III) sur tous les jets d'attaques et de défense.

Réceptacle courant : un bandeau ayant servi à masquer les yeux aveugles (ou les cavités oculaires vides) d'une femme « née sous les deux lunes » (ces enfants étant particulièrement prédisposés à une cécité précoce, surtout les filles). Le bandeau est déchiré pendant le rituel.

Note : ce rituel ne peut être pratiqué que sur soi.

Inflexion du destin (majeur)

La cible du rituel obtient un nombre de relances gratuites (y compris sur des jets de caractéristique seule) égal au nombre de réussites obtenues par le ritualiste sur son jet de Rituels. Il n'est possible de bénéficier de ce rituel qu'une fois par an et ces relances ne se cumulent pas (une seule utilisable à la fois). Ces relances utilisées ne sont pas récupérées.

Réceptacles courants : le sang de la cible du rituel (ce qui lui inflige une Blessure Légère), de l'eau puisée dans un reflet de chaque lune et une boulette de régurgitation issue d'une chouette argentée. Tous les éléments sont mélangés en une pâte utilisée pour oindre le front de la cible du rituel durant la nuit.

Reflet des lunes (majeur)

Le ritualiste crée un double de lui qui n'est qu'une illusion et ne pourra faire que des actions simples et prédéterminées, en boucle, durant 1 tour (ou 1 minute) par réussite. Les effets de ce rituel peuvent être retardés d'un nombre d'heures égal à la Volonté du ritualiste. Le ritualiste peut décider que son illusion reste à ses côtés lorsqu'il combat et reproduit tous ses gestes ; dans ce cas, les tentatives visant à attaquer le ritualiste ou à parer ses attaques souffrent d'un malus de -1D.

Réceptacle courant : les yeux vairons d'un assassin (sans doute parce que les membres d'une ethnie de Babel possèdent les yeux vairons et exercent la profession d'assassin, encore faut-il aller les leur arracher).

Note : ce rituel ne peut être pratiqué que sur soi.

RITUELS DE LA MORT

Fermer les yeux (mineur)

Ce rituel simple permet d'éviter que le corps d'un défunt ne soit relevé ou que le repos de son âme ne soit dérangé. Tout effet visant à transformer le cadavre en mort-vivant ou à contacter l'âme du défunt échoue automatiquement.

Réceptacle courant : deux pièces d'argent trouvées dans une nécropole, un cimetière ou une sépulture et posées sur les yeux du défunt (réceptacle particulièrement courant au sein de l'Empire du Soleil Noir, héritage d'une ancienne coutume à présent considérée comme hérétique). Même si les pièces sont retirées après le rituel, celui-ci continuera à faire effet.

Cruentation (majeur)

Le ritualiste enchante un cadavre possiblement victime d'assassinat (mais disposer de son crâne suffit). Si l'assassin se trouve à deux mètres ou moins du cadavre (ou de son crâne), les yeux ou les orbites vides de ce dernier se mettent à saigner.

L'enchantement dure tant que la mort du défunt remonte à moins d'un an, il échoue ou cesse de fonctionner dans le cas contraire. Le cadavre n'a pas besoin de ses yeux pour que Cruentation fonctionne.

Réceptacle courant : la main droite d'une victime décédée il y a plus d'un siècle et dont l'assassin n'a jamais été identifié. L'index et le majeur de la main, taillés en pointe et plaqués d'argent, sont utilisés pour tracer des sillons sous les yeux du cadavre à enchanter (dans sa chair ou les os de son crâne). Une fois le rituel achevé, la main tombe en poussière.

Note : la manifestation de ce rituel sera rarement acceptée en tant que preuve irréfutable de culpabilité, à moins qu'il ne soit mené par un illustre membre de la communauté, comme un prêtre du Soleil Noir dans l'Empire.

Graine de Zababa (majeur)

Après avoir réalisé son rituel et fait éclore l'Essence de la Mort du réceptacle, le ritualiste obtient une graine (cf. Réceptacle courant ci-dessous) qu'il doit planter dans le sol le jour même. Au bout de trois jours, une plante grisâtre pousse en un instant et ses bubons noirs à l'odeur putride éclatent, propageant leurs spores dans l'air dans un rayon de cent mètres. Quiconque inhale les spores et rate un jet de Résistance de difficulté 8 contracte la peste hémorragique (Virulence 8). À partir du lendemain, toutes les personnes infectées doivent réussir chaque jour un nouveau jet de Résistance (contre la Virulence) ou subir une Blessure Légère qui ne peut être soignée tant que la maladie n'est pas évacuée du corps. La maladie est fortement contagieuse. Tout individu qui entre en contact avec un malade doit réussir un jet de Résistance de difficulté 6 ou contracter à son tour la maladie ; tout individu qui entre en contact avec le cadavre d'une personne décédée des suites de la peste hémorragique doit réussir un jet de Résistance de difficulté 8 ou contracter également la maladie, chaque corps devenant une nouvelle graine qui éclôt trois jours plus tard à moins qu'on ne l'incinère. Ce rituel, sans doute l'un des plus infâmes qu'il soit, vaudra à celui qui l'a pratiqué d'être traqué sans relâche (et avec tous les moyens à disposition) par une meute de cultistes.

La Graine de Zababa ne peut pas pousser dans les contrées au climat trop tempéré et meurt au bout de deux jours. En outre, il est impératif d'utiliser un réceptacle pour mener le rituel à bien, s'adresser à un dieu ne fonctionne pas (à moins que Zababa, dont on ne connaît presque rien, ne soit en train de s'éveiller et qu'une partie de son Essence n'ait investi quelques Éclats…).

Réceptacle courant : le cœur d'un pestiféré ayant infecté toute sa communauté, provoquant leur décimation. Le pestiféré ne doit pas avoir été victime des effets de la Graine de Zababa.

Note : boire l'eau du Siirh permet de réduire immédiatement la Virulence de la maladie de 1 (chaque jour où l'eau est bue). Si la Virulence est réduite à 3 par ce moyen, la maladie est vaincue. En outre, pour une raison inconnue, aucune graine de Zababa ne peut pousser à Lux ou dans ses environs. L'Oracle peut parfaitement limiter ou interdire l'accès à ce rituel.

La récompense du sacrifice (majeur)

Dès que le rituel est achevé, celui qui en bénéficie gagne une relance gratuite sur toutes ses actions physiques durant un nombre d'heures égal au nombre de réussites obtenues sur le jet.

Réceptacle courant : la lame d'un bourreau qui a fini par servir à sa propre exécution (ou à son meurtre). La lame doit être brisée lors du rituel.

RITUELS DU SOLEIL

Scintillements du Destin (mineur)

Ce rituel est semblable à Sagesse de l'eau, excepté que le ritualiste peut poser la question lui-même et que cette question doit concerner un événement présent ou futur (d'ici un an au maximum). Comme Sagesse de l'eau, si la question concerne un élément, un personnage ou un événement touché par le divin ou la magie, le rituel échoue automatiquement.

Réceptacle courant : un cristal de roche exposé à la lumière du soleil et dissimulé aux rayons lunaires durant un mois. Pour entrevoir la réponse à la question, le ritualiste doit observer les reflets qui se forment dans le cristal lorsqu'il est frappé par un soleil non voilé et au plus haut de sa course. Le cristal se brise juste après.

Révélation d'Enki (majeur)

Ce rituel, une fois activé, révèle tout ce qui est caché ou altéré par la magie (même les Faveurs et capacités des Éclats), tout ce qui dissimule ou déforme les apparences cesse immédiatement de faire effet. En outre, toutes les contrefaçons d'objets donnés pour ce qu'ils ne sont pas et exposés à la Révélation d'Enki brûlent, se fissurent ou noircissent comme sous l'effet d'une forte exposition à la chaleur ; si un humain tente de se faire passer pour ce qu'il n'est pas, il subit immédiatement une Blessure Légère alors

que son front est marqué d'un cercle comme marqué au fer rouge (le cercle disparaîtra une fois la Blessure guérie, mais rien ne peut empêcher la Blessure).

Réceptacle courant : le ritualiste martèle une petite plaque de cuivre pour y marquer son véritable nom sous le soleil de midi. Il doit ensuite porter cette plaque en permanence autour du cou, à la vue de tous, et ne plus proférer le moindre mensonge, même par omission. Durant trente jours, il sera aussi tenu de répondre à toutes les questions qu'on pourrait lui poser. Une fois ce délai passé, la plaque doit être utilisée dans les trente jours qui suivent ou perdre son Essence. Plier la plaque active le rituel tandis que le nom du ritualiste disparaît. La plaque se change ensuite en plomb.

Note : ce rituel est extrêmement méconnu ; il est inutile de se promener avec son nom autour du cou dans l'espoir de se faire passer pour l'honnêteté incarnée, car les rares individus à connaître ce rituel ne prendront de toute façon jamais le risque de se fier à une malheureuse plaque de cuivre. Après tout, les Terres Sauvages sont peuplées de charlatans

Note : ce rituel ne peut être pratiqué que sur soi.

L'Œil ardent (majeur)

Le ritualiste fait apparaître un globe flottant de la taille d'un poing. L'orbe, parfaitement semblable à un soleil miniature, éclaire comme en plein jour jusqu'à [Volonté x 5] mètres du ritualiste. Ce soleil peut rester fixe ou se déplacer avec le ritualiste durant deux heures par réussite avant de disparaître. Toutes les créatures sensibles à la lumière solaire se trouvant dans la zone de l'Œil ardent subissent des dommages comme si elles étaient exposées au feu. La chaleur qu'il dégage est celle d'une flamme, mais il ne peut rien enflammer pas plus qu'il ne peut causer de Blessure.

Réceptacle courant : une sphère parfaite de pyrite issue d'un gisement exposé depuis longtemps au soleil. La sphère doit faire la taille d'un poing et être brisée durant l'exécution du rituel. Le rituel doit être effectué à l'extérieur sous les rayons ardents du soleil. Il peut ensuite être déclenché à n'importe quel moment avant la prochaine aube.

Note : l'œil ardent est l'un des rares rituels qui crée quelque chose spontanément. Aucun ritualiste n'est capable d'en déterminer la raison, mais cela intrigue profondément tous ceux qui ont connaissance de ce rituel.

Héritage de l'Oracle (majeur)

Durant deux heures par réussite, la cible du rituel bénéficie d'un bonus de +2D pour résister à tout ce qui provient du Soleil Noir : rituels, Faveurs, sombre acier luxéen, etc. Si des dommages doivent être infligés par une telle source à la cible du rituel, les dommages sont réduits de 2 après application de la protection.

Réceptacle unique : le sang d'un descendant de la lignée luxéenne des Castus (assez pour infliger une Blessure Grave) qui doit être versé sur le visage de la cible du rituel. Le sang d'un même descendant des Castus ne peut servir qu'une fois chaque mois pour alimenter ce rituel.

RITUELS DE LA TERRE

Perception sismique (mineur)

Durant une heure par réussite, la cible du rituel est consciente de tout ce qui bouge autour d'elle pourvu que cette chose touche le sol ou soit en contact avec quelque chose qui touche le sol. Le rayon d'effet est égal à la [Perception x 3] mètres du bénéficiaire et s'étend même sous terre (les parois n'y font pas obstacle). Ça ne signifie pas qu'il est possible de voir un adversaire par exemple, mais juste de savoir où il se trouve.

Réceptacle courant : un lombric vivant. Celui-ci doit être mâché puis ingéré par le bénéficiaire alors qu'il est plongé dans l'obscurité, les deux pieds enfoncés dans la terre jusqu'aux genoux tout en frappant le sol d'un lourd bâton de bois pétrifié issu d'un arbre ancien et puissant. Tous ces éléments sont essentiels pour extraire l'Essence de Terre du lombric.

Peau de granite (majeur)

La peau de la cible du rituel prend une apparence proche de la roche et mouchetée. Durant une heure par réussite, la peau à un indice de protection de 2 qui ne se cumule avec aucune armure (mais peut s'appliquer après une parade manquée, contrairement à l'armure). L'indice de protection ne s'applique pas sur les dégâts de feu et équivalents.

Lorsque le rituel prend fin, le bénéficiaire souffre terriblement de l'absorption de la pâte et subit un malus de -2D sur tous ses jets physiques et manuels et de -1D sur tous ses jets sociaux et mentaux jusqu'à la prochaine phase de repos complet achevée. Malheureusement, ce repos douloureux ne lui permet pas de récupérer de dés de Réserve.

Réceptacle courant : un morceau de granite réduit en poudre durant le rituel (ce qui nécessite une Puissance d'au moins 3D et une solide masse) et mélangé à l'eau d'une source de montagne pour en faire une pâte dont une partie doit recouvrir le corps et l'autre être ingérée par la cible du rituel.

Poussière tu es (majeur)

Ce rituel permet de réduire instantanément en poussière n'importe quel objet ou zone inerte touchés (son volume ne doit pas excéder 1 m^3). L'effet ne peut être déclenché qu'une seule fois durant la durée du rituel (une heure par réussite).

moi fdghjjjj (Order #31880644)

Réceptacle courant : une brique de terre cuite (argile et sable) façonnée par le ritualiste, puis réduite en une poussière passée au travers d'un tamis de fils d'or, cette poussière doit être récupérée dans un récipient en céramique pourvu d'un couvercle conçu par le ritualiste (mais pas spécifiquement en vue de ce rituel). Le ritualiste doit ensuite briser de ses deux poings le récipient, frappant jusqu'à ce que son sang coule et se mêle à la poussière, ce qui lui occasionne une Blessure Légère. Cette Blessure doit être soignée dans l'heure sans user de magie pour achever le rituel.

Note : un objet inerte peut être constitué de n'importe quelle matière solide, que ce soit de la pierre, du métal ou même du bois (pourvu qu'il provienne d'un arbre coupé). Il peut même s'agir d'un cadavre. Un objet exceptionnel comme un Éclat n'est bien sûr pas affecté par l'effet de ce rituel.

Note : ce rituel ne peut être pratiqué que sur soi.

RITUELS DE LA VIE

Fertilité (mineur)

Ce rituel très simple permet d'assurer un accouplement avec succès.

Réceptacle courant : un peu du sang des deux partis librement concédé (la femme doit sincèrement désirer un enfant), mêlé à du lichen et des graines de pavot réduits en poudre. La pâte doit être ingérée par les deux partis une heure avant l'accouplement. Ce rituel ne peut être tenté qu'une fois par an sur chaque participant.

Note : pratiquer ce rituel en Vaelor est Difficile (7) et assorti du Handicap (II) (comme un rituel majeur). Le Handicap est de (III) si l'un des partis est né en Vaelor et la difficulté est de 9 si les deux y sont nés.

Toucher d'Asa (majeur)

L'effet de ce rituel est instantané. Une fois accompli, le ritualiste touche le blessé (qui doit être consentant pour que le rituel fasse effet, à moins qu'il ne soit inconscient). Toutes ses Blessures sont alors rétrogradées au niveau de Blessure inférieur (toutes les Blessures Légères disparaissent, les Graves deviennent Légères et les Mortelles Graves). La cible du rituel sera cependant comme engourdie durant les prochaines 24 heures, subissant un malus de -2D sur tous ses jets de compétence.

Réceptacle courant : le placenta d'un nouveau-né en pleine santé, tout comme sa mère, et expulsé il y a moins de douze heures. Il doit être mangé par le ritualiste.

Échapper à l'étreinte de la mort (majeur)

Durant deux heures par réussite, le bénéficiaire est automatiquement stabilisé s'il subit une Blessure Mortelle.

Réceptacle courant : ce rituel ne demande pas de réceptacle, mais un acte dont la résolution prend beaucoup de temps : le ritualiste doit planter un arbre à fruits. Lorsque les fruits sont mûrs, le ritualiste peut en prélever un qui devra être mangé avant de se gâter (l'arbre ne peut produire que 1d5 fruits emplis de cette Essence de Vie par an, ce sont généralement les plus gros). L'Essence ne peut être ainsi prélevée que par le ritualiste ayant planté l'arbre et cet acte de création ne peut pas être reproduit avant que l'arbre ne meure (il est donc impossible de cultiver un verger réservé à cet effet).

RITUELS MIXTES

Certains rituels très rares demandent de puiser dans deux Essences et donc de faire deux sacrifices. Bien sûr, il est impossible d'associer deux Essences opposées. En voici quelques-uns.

Infortune (mineur) – Humain et Lunes

Ce rituel est une sorte de malédiction. Durant un nombre de jours égal à la Volonté du ritualiste, la cible est sous le coup d'un terrible échec. Dans le cadre des règles, celle-ci verra un jet réussi se transformer subitement en échec inévitable, et ce, bien entendu, au moment le plus catastrophique. Si aucun jet n'est susceptible d'avoir de fâcheuses conséquences pendant la durée du rituel, la cible subira alors une Blessure Grave accidentelle dès qu'il s'achèvera. Il est possible d'utiliser Infortune une seule fois par an sur une même cible.

Réceptacle courant : le vrai nom de la cible notée sur un parchemin (cf. rituel Nom véritable, ci-dessous) avec la griffe d'un prédateur marqué par l'Essence des Lunes. Une fois le nom écrit, la griffe se désagrège et le parchemin tombe en poussière si la cible est affectée, dans le cas contraire, les Essences du parchemin et de la griffe disparaissent sans autre effet.

Nom véritable (mineur) – Humain et Soleil

Le ritualiste obtient le véritable nom d'une personne. Il ne s'agit pas véritablement du nom de naissance de la personne, mais plutôt d'une sorte de nom mystique qui, une fois écrit sur un parchemin, peut remplacer définitivement les réceptacles d'origine corporelle (sang, cheveux, etc.) de la cible ou servir à quelques rituels spécifiques.

Réceptacles courants : un peu de sang, des rognures d'ongles, des cheveux ou poils de la cible du rituel ainsi qu'un objet lui appartenant depuis longtemps ou ayant été conçu par elle. Le tout est brûlé, broyé ou fondu et mis dans un bol de terre confectionné par le ritualiste à cet effet. Un

large éclat de cristal de roche, exposé aux rayons directs du soleil de midi le jour même est ensuite déposé dans le bol et sa couleur s'assombrit en quelques minutes. Le ritualiste peut alors se servir du cristal pour tracer machinalement sur un parchemin ou une tablette d'argile le véritable nom de sa cible, après quoi le cristal, à nouveau clair, se brise.

Amulette lascive (majeur) – Humain et Lunes

Une fois mise au cou de la cible, l'amulette transforme la victime en un être épris au-delà de toute raison du ritualiste. Ces effets durent un an et un jour ou jusqu'à ce que l'amulette soit retirée, ce que son porteur ne fera jamais de son propre chef.

Réceptacles courants : quelques gouttes de sang, des cheveux, des poils ou des rognures d'ongles de la cible du rituel et quelques gouttes du sang du ritualiste, le tout mélangé dans un bol d'argent sous la lueur d'Akhat. Une simple pierre d'opale est ensuite immédiatement trempée dans le mélange et prend une couleur rosée et iridescente. Elle doit être mise au cou de la cible du rituel durant la nuit suivante ou perdre ses capacités.

Note : ce rituel pourrait être un don de Nittungha, déesse de la Nuit, de la Lune Noire, des Secrets et du Sexe.

Châtiment d'Enki (majeur) – Mort et Soleil

Durant un an et un jour, la cible du rituel est blessée par la lumière du soleil, subissant une Blessure Légère chaque heure (même partiellement entamée) durant laquelle elle y est exposée (seul un abri total, comme une grotte, pourra la protéger, mais rien qui n'ait été conçu par l'homme).

Réceptacles courants : la langue et les yeux d'un voyageur solitaire décédé sous l'action du soleil du désert (en espérant que les charognards ne s'en seront pas délectés), une lame d'or coulée pour l'occasion dont le métal s'est mêlé aux cendres des yeux et de la langue. La pointe de la lame, extrêmement fragile, est ensuite plantée dans la poitrine de la cible du rituel et brisée à l'intérieur où elle s'enfonce et disparaît (ce qui n'occasionne étrangement aucune Blessure). La lame peut être conservée durant un nombre de jours égal à la Volonté du ritualiste avant d'être utilisée. Bien sûr, une seule lame peut être conçue à la fois par un même ritualiste.

Note : ce châtiment était destiné aux criminels de haut statut ayant enfreint les règles d'Enki, dieu solaire de la Justice, de la Lumière et de la Vérité. Ils étaient abandonnés dans le désert au début de la nuit, moment où le rituel est appliqué. Ceux qui parvenaient à survivre et à rejoindre leur communauté une fois l'année écoulée étaient pardonnés et considérés avec respect. Bien sûr, de nombreux criminels marqués par le Châtiment d'Enki ont parfois tenté de rejoindre d'autres communautés, mais aucune n'accepte un être qui ne marche jamais dans la lumière du soleil, sachant pertinemment de quoi il s'agit. Et même s'ils l'ignorent, de nombreuses superstitions auraient raison du criminel, sans doute assassiné par des gens terrifiés par un être maudit.

Déflagration d'Akil (majeur) – Air et Feu

Lorsque le ritualiste frappe dans ses mains, une déflagration s'étend autour de lui, engouffrant dans ses flammes tourbillonnantes tous ceux qui l'entourent dans un rayon de 10 mètres. Les dommages infligés sont égaux aux réussites obtenues sur le jet de Rituels et cette déflagration bénéficie du trait Rapide (2) (infligeant donc deux Blessures). Il est possible de se jeter hors de la zone d'effet en réussissant un jet de Réflexes + Corps à corps Difficile (7) avec un Handicap (II). Tous les objets inflammables dans la zone s'embrasent. Le ritualiste subit une Blessure Légère.

Réceptacles courants : les cœurs de deux créatures, l'une marquée par l'Essence de l'Air, l'autre par celle du Feu. Chaque cœur doit être réduit en cendre séparément dans un creuset et le ritualiste plonge chacune de ses mains dans un creuset différent. Lorsqu'il frappera dans ses mains dans un délai de [Volonté du ritualiste] heures, il produira la déflagration (qui peut tout à fait être déclenchée accidentellement).

Note : ce rituel ne peut être pratiqué que sur soi.

Forger l'indestructible (majeur) – Humain et Terre

Le ritualiste confère une résistance exceptionnelle à une arme ou une armure qui devient pratiquement indestructible. Si vous utilisez les règles de Détérioration des armes et des armures (cf. page 358), considérez qu'une telle arme ou armure ne se détériore que lorsqu'elle est confrontée à un Éclat ou équivalent.

Réceptacles courants : le sang du ritualiste (ce qui lui inflige une Blessure Légère), une arme ou armure de facture exceptionnelle et un marteau dont la tête est faite d'une pierre mêlée de veines d'argent. Le sang est versé sur l'arme ou l'armure qui est ensuite frappée du marteau qui se brise et lui laisse une petite marque visible, probablement la dernière.

Note : ce rituel est un don de Saba, déesse des Pierres, du Métal, de l'Artisanat et de la Ville.

Grâce du vent (majeur) – Air et Humain

Le bénéficiaire du rituel double sa vitesse de déplacement et peut courir à sa vitesse maximale durant deux heures par réussite obtenue sur le jet de Rituels, il est ensuite épuisé (sa Réserve d'Effort se vide entièrement, si elle se vide alors que Grâce du vent est actif, le rituel cesse immédiatement) et incapable de courir jusqu'à ce qu'il ait dormi. Les effets de Grâce du vent peuvent être retardés pour être déclenchés dans un délai de [Volonté du ritualiste] jours.

Réceptacles courants : le sang d'un faucon pérégrin mêlé aux cendres d'une importante missive qui changea le cours d'une bataille ou d'un destin. Le mélange produit une encre servant à tatouer sur le bénéficiaire de la Grâce du vent les symboles rituels du vent et de l'humanité. Lorsque le rituel cesse de faire effet, le tatouage disparaît.

Note : on attribue ce rituel à Inir, le dieu aviaire des Voyages, du Chant et de la Communication dont le faucon pérégrin est l'un des symboles sacrés.

L'eau de la vie (majeur) – Eau et Vie

Toutes les Blessures de la cible du rituel sont instantanément rétrogradées et tout poison, venin, infection ou maladie l'affectant voit sa Virulence réduite à 0.

Réceptacles courants : un poisson argenté du Siirh (poisson extrêmement rare et encore sacré) et quelques gouttes de sang librement donné d'une personne ayant miraculeusement survécu à une maladie mortelle (elle ne doit pas avoir été guérie par des moyens magiques, son sang ne pourra servir ainsi qu'une seule fois et il doit être récolté dans l'heure). Les réceptacles sont infusés dans une eau pure qui doit ensuite être bue par le bénéficiaire du rituel avant qu'elle ne refroidisse.

Note : on dit que ce rituel était un don d'Asa, déesse de l'Eau, de la Vie et de la Fertilité.

Le messager funeste (majeur) – Bête et Terre

Le ritualiste fait d'un céraste noir un messager mortel. Celui-ci traquera sa cible durant dix jours et dix nuits, magiquement conduit vers elle, pour lui délivrer sa morsure fatale au moment le plus opportun (généralement dans son sommeil). Le céraste ainsi renforcé pour tuer possède le profil suivant :

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

* DISCRÉTION ET PISTAGE.

Célérité : il est impossible de parer les attaques d'un céraste noir et les tentatives d'esquive subissent un malus de -1D (le céraste réussit tout de même à mordre en cas d'égalité).

Morsure précise : le céraste vise automatiquement un endroit qui n'est pas protégé par l'armure, il subit cependant un Handicap de (II) contre une armure intégrale.

Nyctalope : le céraste noir voit parfaitement dans l'obscurité grâce à ses sens aiguisés, sentant les vibrations du moindre mouvement et la chaleur de leur proie.

Venin : Virulence 9 ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une morsure ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Mortelle au début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle ne subit qu'une Blessure Grave. Le céraste continuera d'attaquer jusqu'à ce que sa cible meure, ne lui laissant aucune chance. Il se lovera ensuite sur sa poitrine et mourra, signant le meurtre rituel.

Réceptacles courants : un céraste noir (vipère à cornes d'un noir profond et aux yeux rouges) saisi à mains nues par le ritualiste et emprisonné dans un coffret façonné à partir de roche blanche du désert (un minéral rare) et gravé des symboles rituels de l'asservissement et du véritable nom de la cible. Le rituel se conclut lorsque le ritualiste brûle devant le coffret un encens fait de résine et de bois mêlé à des cheveux, des rognures d'ongles ou un peu de sang de la cible. Une fois libéré, le céraste n'aura d'autre but que de débusquer sa proie pour la tuer.

Note : le céraste noir est l'un des symboles du dieu serpent Setuh, Seigneur du Désert, et le Messager mortel était le sort que ses prêtres réservaient aux traîtres.

Le sang appelle le sang (majeur) – Humain et Mort

Le ritualiste transfère une Blessure Mortelle à celui qui l'a infligée, où qu'il se trouve. Ce rituel échoue automatiquement si celui qui a infligé la Blessure est déjà mort.

Réceptacles courants : une balance obtenue en coulant le métal de l'arme ou de l'armure du défunt (lequel doit être décédé depuis cinq jours au plus). D'un côté est posé le cœur du défunt et de l'autre son crâne débarrassé de ses chairs après l'avoir exposé à la faim dévorante d'une colonie de fourmis de sang (des fourmis blanches qui deviennent rouges une fois gavées du sang de leurs proies). Le cœur de la victime doit ensuite être rempli de plomb fondu jusqu'à ce que les deux plateaux de la balance s'équilibrent pendant que le ritualiste prononce les paroles rituelles et fait brûler un encens à base de résine de myrrhine, une plante poussant dans les cimetières et près des nécropoles. Lorsque l'encens cesse de brûler, le crâne tombe en poussière et le cœur se désagrège, ne laissant qu'une étrange structure de plomb, souvent conservée comme preuve (si celui qui a infligé la blessure mortelle est décédé, résiste au rituel ou y survit, la structure de plomb se désagrège également). Une fois le rituel achevé, le responsable du coup mortel doit réus-

sir un jet de Résistance Très difficile (9) ou subir une Blessure Mortelle.

Note : ce rituel était initialement pratiqué par les prêtres de Saden, déesse de la Colère, de la Vengeance et du Châtiment.

Malédiction d'Akhut (majeur) – Bête et Lunes

La cible du rituel se transforme en créature nocturne bestiale durant la prochaine nuit. Elle détruira tous ceux auxquels elle tient et, après avoir repris sa forme humaine, oubliera tout à son réveil.

Réceptacles courants : une poudre d'argent confectionnée sous la lueur d'Akhat et mêlée au sang du ritualiste (ce qui lui inflige une Blessure Légère), le cœur réduit en cendres d'un prédateur ayant dévoré ses propres petits. Le tout est mélangé en une pâte qui devra être ingurgitée par la cible du rituel dans un délai de [Volonté du ritualiste x 2] heures. Cette pâte, inodore et sans saveur, peut être mélangée à de la nourriture.

Don de longévité (majeur) – Humain et Vie

Le ritualiste ne vieillit pas durant une année.

Réceptacles courants : une figurine à l'effigie du ritualiste, conçue de ses mains avec la glaise du Siirh, mêlée à quelques gouttes de son sang, munie d'un rubis en guise de cœur, et le cordon ombilical d'un enfant né en pleine santé d'une mère bien portante (le cordon doit être utilisé dans les 24 heures). La figurine doit être enroulée dans le cordon ombilical, puis enterrée dans une terre fertile. Le ritualiste fait alors couler son sang sur la terre (ce qui lui inflige une Blessure Légère) et achève le rituel. En cas de réussite, il ne vieillira pas cette année. Si la figurine est déterrée dans l'année, l'effet du rituel est annulé. Ce rituel est généralement renouvelé tous les ans, mais ne pas le faire ne fait pas subitement vieillir le ritualiste, chaque année étant tout simplement ignorée et non repoussée.

Une dernière note sur les réceptacles

Comme vous avez pu le constater, de nombreux éléments sont potentiellement chargés d'Essence et les protagonistes de GODS auront souvent l'occasion d'en trouver au hasard de leur quête. Un personnage un minimum versé dans l'art rituel le saura et pourra trouver un intérêt à conserver certains objets, parties d'animaux, etc. qui semblent pouvoir contenir de l'Essence ; une capacité d'Éclat comme Affinité d'Essence (cf. page374) pourra même infirmer ou confirmer cet état de fait.

Oracle, n'hésitez pas à substituer les réceptacles présentés au cours de cette partie à d'autres s'ils vous semblent tout à fait correspondre aux rituels concernés.

BESTIAIRE CLASSIQUE

Si de nombreuses créatures étranges peuplent les Terres Sauvages, ne sont présentées ici que les plus communes, ce qui inclut néanmoins les versions géantes de certaines créatures ordinaires, reliquat des temps du Premier Âge où elles parcouraient librement le monde.

ARACHNIDES

Grande araignée (mygale)

Araignée de taille modeste à la morsure assez bénigne pour l'homme (l'effet nécrosant sur les tissus nécessite tout de même quelques soins de base, sans quoi une amputation peut s'avérer nécessaire).

Attaque	3D	**Contact**	5/7
Action	2D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	chélicère, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Graves (2) O	Mortelles (4) O	

** Discrétion, Vigilance, grimper.*

Venin : Virulence 5 ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une morsure ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Légère dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle ne subit aucune Blessure supplémentaire.

Petite araignée (veuve noire)

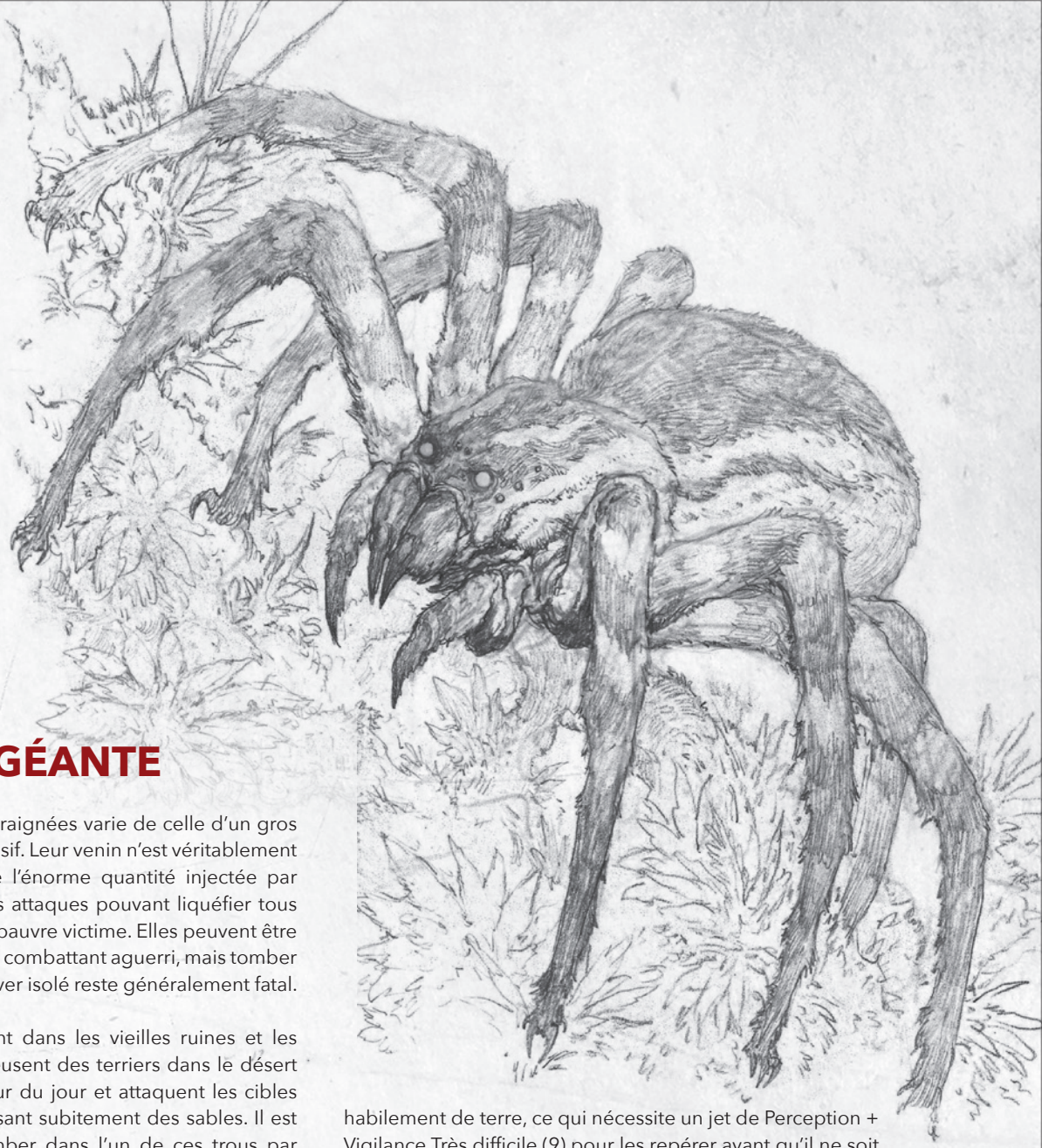
Minuscule araignée à la morsure potentiellement mortelle et très courante dans les jungles et certains déserts.

Attaque	3D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	chélicère, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Mortelles (2) O		

** Discrétion, Vigilance, grimper.*

Venin : Virulence 8 ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une morsure ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Grave dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle subit une Blessure Légère.

Note : la veuve écarlate est morphologiquement très ressemblante à la veuve noire. Elle s'en distingue néanmoins par sa robe rouge vif et une tache blanche en forme de crâne sur le haut de son abdomen. Elle possède un venin extrêmement mortel : Virulence 9 ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une morsure ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Mortelle dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle subit une Blessure Grave.



(bête extraordinaire)

ARAIGNÉE GÉANTE

La taille du corps de ces araignées varie de celle d'un gros chat à celle d'un chien massif. Leur venin n'est véritablement dangereux qu'à cause de l'énorme quantité injectée par chaque morsure, plusieurs attaques pouvant liquéfier tous les organes internes de la pauvre victime. Elles peuvent être facilement vaincues par un combattant aguerri, mais tomber dans leur toile et se retrouver isolé reste généralement fatal.

Elles nichent fréquemment dans les vieilles ruines et les grottes, mais certaines creusent des terriers dans le désert pour s'abriter de la chaleur du jour et attaquent les cibles passant à proximité, jaillissant subitement des sables. Il est d'ailleurs possible de tomber dans l'un de ces trous par inadvertance.

Territoriale : ces énormes araignées sont très territoriales et supportent mal que quelqu'un s'invite dans leur repaire. La bonne nouvelle, c'est qu'elles ne se supportent pas non plus entre elles, il est donc assez rare de tomber sur plus de deux ou trois de ces araignées en même temps et il est tout à fait possible qu'elles se battent pour le même déjeuner.

Toile : les araignées géantes tissent une toile épaisse et très résistante. Afin de s'en libérer, il faut obtenir quatre réussites sur un jet de Puissance (ce qui est pratiquement impossible pour un simple être humain). Il est également possible de couper la toile, mais il faut pour cela lui infliger 8 dommages tranchants en une seule attaque ; heureusement, frapper la toile est Très facile (3), même s'il faudra probablement la trancher par deux ou trois fois pour libérer quelqu'un qui en est prisonnier. Les araignées géantes n'hésitent pas à acculer leurs victimes sur leurs toiles, certaines creusent même de profonds trous qu'elles tapissent de toile et recouvrent très habilement de terre, ce qui nécessite un jet de Perception + Vigilance Très difficile (9) pour les repérer avant qu'il ne soit trop tard.

Venin : Virulence 5 ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une morsure ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Grave dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle ne subit qu'une Blessure Légère.

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

** Discrétion, Vigilance, escalade.*

SCORPION GÉANT

(bête extraordinaire)

Cette créature de cauchemar balance son dard à presque deux mètres de haut avant de l'abattre sur sa victime. Et malgré sa taille, son venin reste puissant.

Attaque	5D	**Contact**	5/7
Action	4D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D+1		
Armes	pinces, dommages 3 (T), Rapide (2); aiguillon, dommages 4 (P)		
Armure	carapace, intégrale 3		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (9) OO

** Discrétion, Vigilance, course.*

Venin : Virulence 6 ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une piqûre ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Grave dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle ne subit qu'une Blessure Légère.

Scorpion

Plus les scorpions sont petits, plus ils sont dangereux. Vous pouvez le représenter en faisant fluctuer la Virulence de leur venin.

Venin (gros scorpions) : Virulence 4 ou 5 (selon l'espèce) ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une piqûre ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Grave dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle ne subit qu'une Blessure Légère.

Venin létal (petits scorpions) : Virulence 6 à 8 (selon l'espèce) ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une piqûre ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Mortelle dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle ne subit qu'une Blessure Grave.

Attaque	3D	**Contact**	7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	aiguillon, dommages 1 (P)		
Armure	aucune (en tout cas pas assez pour résister à l'impact d'une botte)		
Blessures	Graves (2) O	Mortelles (5) O	

** Discrétion, Vigilance.*

Les bêtes extraordinaires
Même si ces animaux ne sont que les versions géantes de leurs semblables plus communs, ils sont clairement marqués par l'Essence de la Bête et leur cœur (ou, bien que plus rarement, un autre organe), contient assez d'Essence pour lancer un rituel mineur. Les plus gros spécimens peuvent fournir l'Essence bestiale nécessaire à un rituel majeur. Certains chasseurs se spécialisent donc dans la traque de ces proies rares et souvent dangereuses.

Appel sauvage
Une bête extraordinaire, même si elle est souvent solitaire, peut faire appel à des membres communs de son espèce pour lui venir en aide en cas de danger. Cela prouverait qu'il s'agit bien de créatures issues des anciens dieux dont une partie de la puissance court encore dans leurs veines.

CANIDÉS

Chien
Il s'agit ici du profil d'un chien de taille moyenne, voire d'un chacal.

Attaque	3D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	crocs, dommages 2 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

** Pistage, course.*

Molosse
Ces chiens, sélectionnés parmi les races les plus robustes, sont spécialement entraînés à l'attaque et s'avèrent redoutables en meute.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D+1		
Arme	crocs, dommages 3 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) O

** Pistage, course.*

Loup
À moins d'être affamés ou acculés, des loups n'attaqueront que rarement un groupe de voyageurs (et encore moins d'Élus, leur instinct étant très fort). Cependant, une personne seule peut représenter un repas de choix.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	crocs, dommages 3 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (8) O

** Pistage, course.*

LOUP GÉANT

(bête extraordinaire)

Fort heureusement, ces loups de la taille de petits chevaux sont solitaires (ou en couple, bien que ce soit rare) et ne s'organisent pas en meute.

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

** Pistage, course.*

CHEVAUX

Cheval léger
(coursier)

Ces chevaux légers et rapides sont les plus communs sur les routes parcourant les Terres Sauvages. La Horde, dont la tactique brutale repose sur la vitesse, élève et dresse quelques-uns des plus beaux spécimens.

Attaque	4D	**Contact**	7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	sabots, dommages 2 (C)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) O

* *course.*

Ruade : si le cheval attaque avec ses jambes postérieures un adversaire situé derrière lui, les dommages de base passent à 4 au lieu de 2. Il est impossible de parer une telle attaque, mais on peut l'esquiver.

Cheval lourd
(cheval de bât, destrier)

Les plus puissants chevaux se trouvent dans les terres du Nord, principalement en Avhorae. S'ils sont dédiés au combat, leur corps est généralement protégé par une armure partielle offrant un indice de protection de 2 (C) / 2 (P) / 3 (T).

Attaque	5D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D		
Arme	sabots, dommages 3 (C)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (10) O

* *course.*

Ruade : si le cheval attaque avec ses jambes postérieures un adversaire situé derrière lui, les dommages de base passent à 5 au lieu de 3. Il est impossible de parer une telle attaque, mais on peut l'esquiver.

GRANDS FÉLINS

Grand félin commun

(lion, tigre, panthère)

Ces bêtes sont très courantes dans le Sud et particulièrement appréciées dans les arènes de l'Empire.

Attaque	5D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D+1		
Armes	griffes, dommages 3 (T); crocs, dommages 3 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

** Discrétion, Pistage des proies, course.*

Bond du prédateur : si le grand félin bondit sur sa cible, il bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet d'attaque.

GRAND TIGRE À DENTS DE SABRE

(bête extraordinaire)

Ces bêtes sont rares et généralement solitaires. On les trouve dans les régions montagneuses et certaines jungles.

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

** Discrétion, Pistage des proies, course.*

Bond du prédateur : si le tigre à dents de sabre bondit sur sa cible, il bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet d'attaque.

Puissance du prédateur : il est impossible de parer les attaques d'un tigre à dents de sabre sans un bouclier.

PETITS MAMMIFÈRES

Belette

Les belettes sont prisées par les chasseurs de petit gibier qui parviennent à les dresser.

Attaque	2D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	3D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	crocs, dommages 2 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) O	Graves (4) O	Mortelles (6) O

** Discrétion, fuite.*

Chat

Le chat est fort apprécié, surtout sur les navires marchands transportant des denrées qui attirent la vermine. Il est considéré comme un animal sacré en Babel et au Khalistan.

Attaque	3D	**Contact**	7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D+1		
Armes	crocs, dommages 2 (P); griffes, dommages 1 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) O	Graves (4) O	Mortelles (6) O

** Discrétion, grimper, fuite.*

Chauve-souris

Créature souvent associée à la nuit, la chauve-souris a tendance à être particulière hématophage plutôt que frugivore et entomophage dans *GODS*. Elle peut occasionnellement transmettre des maladies, principalement au bétail, et elle est considérée comme nuisible par la plupart des gens. La taille du corps des chauves-souris évolue entre celle d'un gros rat et d'un chat, elles sont donc très imposantes.

Attaque	2D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	4D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	crocs, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (3) O	Mortelles (5) O

* Vigilance, escalade, vol.

Note : les chauves-souris ne subissent pas de malus pour agir dans l'obscurité, même la plus complète.

Lièvre

Petit gibier par excellence, le lièvre est très apprécié pour améliorer l'ordinaire.

Attaque	2D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	4D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D+1		
Arme	dents, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (3) O	Mortelles (5) O

** Discrétion, Vigilance, fuite.*

Rat

Vermine pourvoyeuse de maladies, le rat est particulièrement haï dans l'ensemble des Terres Sauvages.

Attaque	2D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	4D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	dents, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (2) O	Mortelles (4) O

** Discrétion, fuite.*

RAT GÉANT

(bête extraordinaire)

Certains de ces rats peuvent atteindre la taille d'un chien et vivent en nichée d'une vingtaine d'individus qui n'apprécient guère que l'on empiète sur leur territoire. Néanmoins, tuer l'un d'entre eux provoque généralement la fuite de tous autres, au moins temporairement.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D+1		
Arme	dents, dommages 3 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

** Discrétion, grimper.*

GRANDS MAMMIFÈRES

Cerf

Cet animal est considéré comme noble dans bien des contrées des terres du Nord, mais cela ne l'empêche pas de représenter un mets de choix, souvent réservé aux puissants. Malheur à celui qui braconnerait un cerf sur les terres d'un seigneur.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	0D	**Réserve**	1D
Réaction	3D+1		
Arme	bois, dommages 3 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (5) OO	Mortelles (9) O

** Vigilance, fuite.*

MÉGACÉROS

(bête extraordinaire)

Les bois de ce cerf culminent à presque trois mètres de haut. Cette bête aussi magnifique que rare fait l'objet d'une certaine vénération dans les terres du Nord et seuls les plus puissants seigneurs peuvent la chasser. La seule présence d'un tel animal est souvent signe de prospérité et sa tête est une décoration appréciée des plus nobles demeures, souvent exposée dans le grand hall, à la vue de tous.

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

** Vigilance, fuite.*

La fuite

Les animaux ayant pour spécialité la fuite préféreront généralement s'enfuir plutôt que de combattre, à moins d'y être contraints ou acculés.

Dromadaire

Plus adapté au désert aride que le cheval, le dromadaire est la monture privilégiée des grandes caravanes marchandes parcourant Babel et les déserts environnants.

Attaque	3D	**Contact**	7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	dents, dommages 1 (T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) O

** course, fuite.*

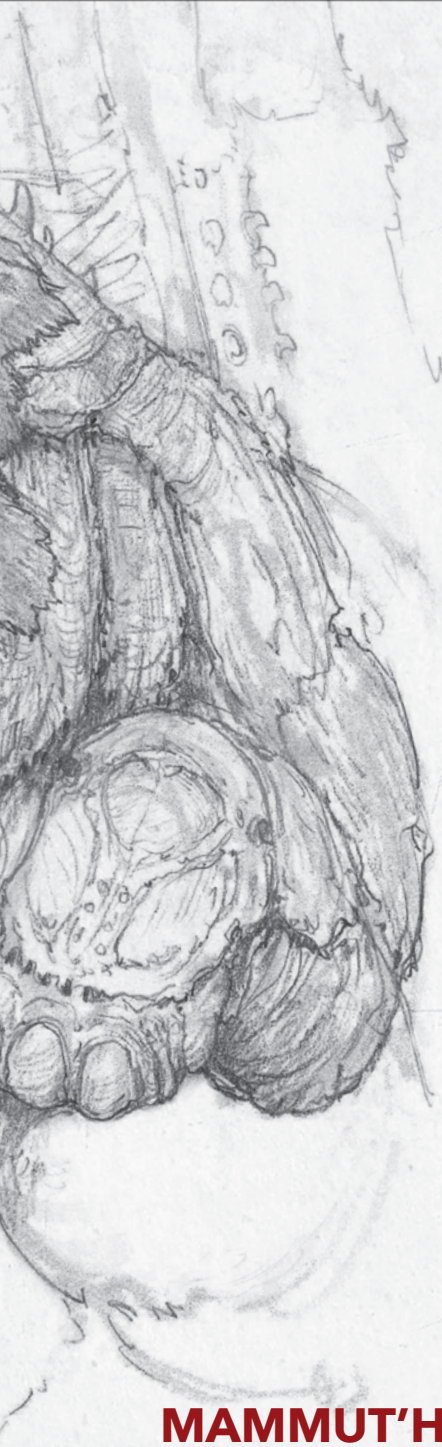
Éléphant

Dans certaines régions de l'Est et du Sud, l'éléphant est dressé et utilisé comme monture, y compris pour livrer bataille.

Attaque	6D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	2D
Réaction	3D		
Arme	défenses, dommages 4 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 2		
Blessures	Légères (4) OOOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

** Vigilance, course.*

Charge : si l'éléphant charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet d'attaque. Il est impossible de parer une charge d'éléphant, mais on peut l'esquiver.



Hippopotame

Animal commun dans le Siirh et sur ses rives dès la nuit tombée, l'hippopotame semble lent et placide, mais il n'en est rien. Cet animal est agressif et plus rapide qu'un homme, aussi bien sur terre que dans l'eau. Bien qu'initialement herbivores, les hippopotames ont fait montre récemment de comportements charognards, voire prédateurs. On dit que quelque chose dans le Siirh a altéré leur comportement, développant en eux un goût pour la chair animale (ou humaine).

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

* *Vigilance, course, nage.*

Charge : si l'hippopotame charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +2D sur son jet d'attaque et piétine sa cible, ce qui lui inflige des dommages de base de 3. Il est impossible de parer une charge d'hippopotame, mais on peut l'esquiver.

MAMMUT'H GÉANT

(bête extraordinaire)

Ces monstrueux éléphants à l'espérance de vie si longue qu'ils en paraissent immortels ont pratiquement tous disparu, reliques d'un âge révolu. Seuls les plus puissants seigneurs de l'Est et du Sud en possèdent un, sur le dos desquels ils se déplacent sans avoir à quitter le confort des appartements privés que ces gigantesques pachydermes peuvent porter sans peine.

Charge : si le mammut'h géant charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +2D sur son jet d'attaque (et il peut frapper jusqu'à trois cibles se situant à moins de deux mètres les unes des autres). Il est impossible de parer une charge de mammut'h géant, mais on peut l'esquiver.

Attaque	7D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	2D
Réaction	3D		
Arme	défenses, dommages 7 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 4		
Blessures	Légères (5) OOOOO	Graves (8) OOOO	Mortelles (12) OO

* *course.*

OURS DES CAVERNES

(bête extraordinaire)

Ces ours monstrueux (qui mesurent plus de quatre mètres de haut une fois dressés sur leurs pattes arrière) vivent dans les plus profondes cavernes et sont vénérés par certaines tribus qui leur font don de nombreuses denrées, espérant ainsi s'attirer leurs faveurs.

Attaque	6D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	2D
Réaction	3D		
Armes	crocs, dommages 5 (P) ; griffes, dommages 4 (T)		
Armure	peau épaisse, intégrale 2		
Blessures	Légères (4) OOOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

** Pistage, course.*

Ours

Certaines tribus du Nord sont connues pour dresser des ours et s'en servir comme féroces combattants. Mais la plupart du temps, ces animaux territoriaux tentent de vivre une existence paisible, loin de la civilisation et des hommes.

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

** Pistage, course, escalader.*

Rhinocéros

D'apparence placide, cet animal supporte mal la compagnie des hommes et n'hésitera pas à le faire savoir en chargeant immédiatement, n'ayant de cesse d'attaquer tant que sa cible n'est pas démembrée par sa puissante corne.

Attaque	5D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	2D
Réaction	3D		
Arme	corne, dommages 5 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 3		
Blessures	Légères (4) OOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

** course.*

Charge : si le rhinocéros charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +2D sur son jet d'attaque. Il est impossible de parer une charge de rhinocéros, mais on peut l'esquiver.

Sanglier

Très courant dans les terres du Nord, le sanglier est un mets de choix lors des banquets. Sa consommation est généralement réservée aux grandes occasions.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	défenses, dommages 3 (T)		
Armure	peau épaisse, intégrale 1		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) O

** course.*

Charge : si le sanglier charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet d'attaque. Il est impossible de parer une telle attaque, mais on peut l'esquiver.

SANGLIER GÉANT

(bête extraordinaire)

Presque entièrement décimé, le sanglier géant (dont la taille peut atteindre celle d'un cheval) est victime des grandes chasses au Nord et des sommes énormes que l'Empereur de Lux est prêt à payer pour mettre un tel animal à son menu.

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

* course.

Charge : si le sanglier géant charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +2D sur son jet d'attaque. Il est impossible de parer une telle attaque, mais on peut l'esquiver.

Frénésie : un sanglier géant continue de se battre tant qu'il n'a pas subi une seconde Blessure Mortelle.

Taureau

Si sa viande est fort prisée, le taureau a également une valeur symbolique dans de nombreuses contrées. Il n'est pas rare de devoir affronter une telle bête en combat singulier ou de la sacrifier lors de rites hérités des temps anciens.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D		
Arme	cornes, dommages 3 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (9) O

* *course.*

Charge : si le taureau charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet d'attaque. Il est impossible de parer une telle attaque, mais on peut l'esquiver.

GRAND TAURUS

(bête extraordinaire)

On dit qu'il ne reste plus qu'un seul grand taurus dans le monde et il serait détenu par l'un des plus grands dignitaires de la République de Thalos. Ce taureau a pratiquement la taille d'un éléphant, mais, contrairement à ses semblables de taille plus modeste, il n'est guère hostile à moins d'être directement menacé. Ces animaux terrifiants, mais paisibles, broutaient dans les grands champs lors du Premier Âge. Aujourd'hui, ils ne sont plus qu'un souvenir ornant les anciennes mosaïques de la Tégée.

Attaque	6D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	2D	**Réserve**	2D
Réaction	3D+1		
Arme	cornes, dommages 5 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 1		
Blessures	Légères (4) OOOO	Graves (8) OOO	Mortelles (11) OO

* *course.*

Charge : si le grand taurus charge son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +2D sur son jet d'attaque. Il est impossible de parer une telle attaque, mais on peut l'esquiver.

OISEAUX

Oiseaux communs (corbeau, pigeon)

Les oiseaux sont souvent utilisés comme symboles dans de nombreuses civilisations, mais leur importance n'est jamais plus grande qu'en Avhorae, l'impératrice Sevire la Rouge étant toujours accompagnée de ses corbeaux…

Attaque	2D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	4D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Armes	serres, dommages 1 (T); bec, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (2) O	Mortelles (4) O

** Vigilance, vol.*

Note : un oiseau comme le pigeon (messager fort utilisé) est incapable d'infliger des dommages.

Charognard (vautour)

Les oiseaux charognards sont pratiquement un symbole de la Horde, qu'ils suivent inlassablement, certains de ne jamais manquer de nourriture. Ces bêtes sont tellement voraces qu'elles n'attendent même pas que leur repas ait rendu son dernier souffle pour entamer leur festin. On dit que Duma, la déesse noire aux yeux d'or de la Mort, les a maudits, les affligeant d'une faim perpétuelle et insatiable.

Attaque	4D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	3D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Armes	serres, dommages 2 (T); bec, dommages 2 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (4) O	Mortelles (6) O

** Vigilance, vol.*

Rapace (aigle, grand faucon, chouette)

Souvent associés à la royauté ou aux dieux, les rapaces sont utilisés pour la chasse dans de nombreuses contrées; d'autres les dressent pour lutter contre la vermine ou encore pour éliminer des oiseaux porteurs de messages.

Attaque	4D	**Contact**	7
Action	2D	**Spécialité**	3D*
Relances	0D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Armes	serres, dommages 1 (T); bec, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) O	Graves (4) O	Mortelles (6) O

** Vigilance, vol.*

Attaque en piqué : si l'aigle attaque en piqué sa cible, il bénéficie d'un bonus de +1D sur son attaque.

AIGLE GÉANT

(bête extraordinaire)

Le seigneur des airs niche au plus haut des montagnes, ne daignant en descendre que pour s'emparer d'un mouton ou d'une chèvre (ou d'un enfant qui passait par là). Il est un symbole de royauté et de puissance, associé aux anciens dieux liés au soleil et plus particulièrement Enki.

Attaque en piqué : si l'aigle géant attaque en piqué sa cible, il bénéficie d'un bonus de +2D sur son attaque.

Attaque	6D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	4D*
Relances	1D	**Réserve**	2D
Réaction	3D		
Armes	serres, dommages 3 (T); bec, dommages 3 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (10) O

** Vigilance, vol.*

VAUTOUR GÉANT

(bête extraordinaire)

D'une taille prodigieuse, les vautours géants sont les plus gros volatiles que l'on puisse croiser sur les Terres Sauvages. Leur taille et leur appétit féroce les poussent à délaisser leurs pratiques de charognard et à s'attaquer à des promesses de festin plus… vivaces. Leur taille leur permet même de s'attaquer à des bœufs qu'ils sont capables de saisir dans leurs serres. L'une de leurs techniques préférées est de se saisir d'une proie et de la lâcher depuis les hauteurs sur des rochers avant de se repaître sur leur carcasse éventrée et désarticulée.

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.*

REPTILES

Crocodile du Siirh

Animaux aussi craints que révérés en Babel, les crocodiles du Siirh sont considérés comme les protecteurs du Fleuve de Vie. Tuer un crocodile du Siirh, même en cas de légitime défense, est toujours considéré comme un crime dans cette région, bien que le Culte du Soleil Noir souhaite mettre fin à cette absurdité.

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

** Discrétion, Vigilance, nage.*

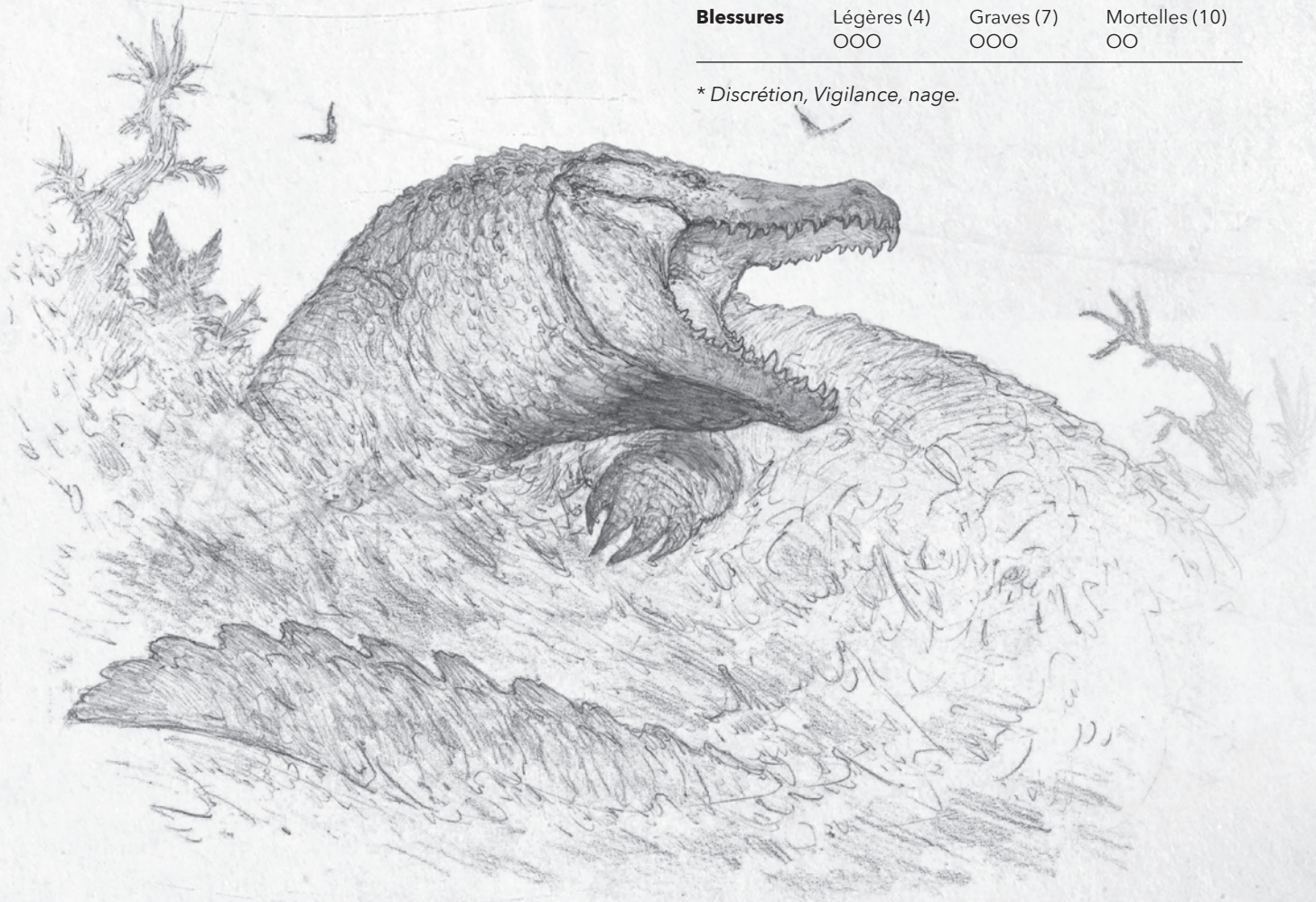
CROCODILE GÉANT DU SIIRH

(bête extraordinaire)

Alors que les crocodiles communs du Siirh mesurent entre quatre et cinq mètres de long, les crocodiles géants peuvent atteindre les dix mètres et se nourrissent régulièrement d'hippopotames, proies trop puissantes et imposantes pour un simple crocodile. On pense qu'il ne reste qu'une dizaine de crocodiles géants, lesquels, malgré leur taille, réussissent à se faire étonnamment discrets. D'après une ancienne légende, ces crocodiles seraient nés du sang d'Enu, le Père de toute Création de l'ancien panthéon babelite en personne.

Attaque	6D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	2D	**Réserve**	2D
Réaction	3D		
Arme	crocs, dommages 5 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 2		
Blessures	Légères (4) OOO	Graves (7) OOO	Mortelles (10) OO

** Discrétion, Vigilance, nage.*



SERPENTS

Grand constricteur

(boa, python)

Ces meurtriers silencieux de quatre à sept mètres de long sont nombreux dans les jungles. Leur technique consiste à se laisser tomber sur leur proie depuis une haute branche, l'assommant à moitié et l'enserrant immédiatement de façon à l'étouffer avant même qu'elle ne puisse pousser un cri ou appeler à l'aide.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D		
Arme	constriction, dommages 2 (C)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

** Discrétion et Pistage des proies.*

Constriction : si le constricteur réussit son attaque, il commence à infliger des dommages à sa victime (en ignorant les protections) dès le tour suivant si celle-ci ne parvient pas à se dégager avec un jet de Puissance en opposition (le serpent constricteur est considéré comme ayant une Puissance de 3).

Nyctalope : le serpent voit parfaitement dans l'obscurité grâce à ses sens aiguisés, sentant les vibrations du moindre mouvement et la chaleur de sa proie.

Serpent venimeux

(vipère à cornes, cobra noir)

Bien que fuyant les humains et n'attaquant que s'ils se sentent menacés, ces serpents sont souvent utilisés par les assassins habiles pour éliminer discrètement une cible. Les espèces les plus mortelles sont élevées en grand nombre pour protéger l'accès à certains lieux, emplissant des fosses entières. Il existe également quelques suicides ou exécutions rituels faisant appel à leur morsure libératrice.

Célérité : les tentatives d'esquive et de parade des attaques du serpent subissent un malus de -1D.

Nyctalope : le serpent voit parfaitement dans l'obscurité grâce à ses sens aiguisés, sentant les vibrations du moindre mouvement et la chaleur de leur proie.

CONSTRICTEUR GÉANT

(bête extraordinaire)

Ces monstres peuvent dépasser les douze mètres de long et les trois cents kilos. Contrairement à leurs congénères, leur poids leur interdit généralement de se hisser sur les branches, ils se dissimulent donc parmi la haute végétation pour fondre sur leur proie, l'enserrer dans leurs puissants anneaux et, si besoin, planter leurs crocs de la taille de longues dagues dans la poitrine ou la tête de leur infortunée victime.

Attaque	6D	**Contact**	5/7
Action	4D	**Spécialité**	6D*
Relances	2D	**Réserve**	2D
Réaction	3D+1		
Armes	crocs, dommages 4 (P) ; constriction, dommages 4 (C)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) OO

** Discrétion et Pistage des proies.*

Constriction : si le constricteur réussit son attaque, il commence à infliger des dommages à sa victime (en ignorant les protections) dès le tour suivant si celle-ci ne parvient pas à se dégager avec un jet de Puissance en opposition (le constricteur géant est considéré comme ayant une Puissance de 5).

Nyctalope : le serpent voit parfaitement dans l'obscurité grâce à ses sens aiguisés, sentant les vibrations du moindre mouvement et la chaleur de sa proie.

Venin : Virulence 7 à 9 ; en cas d'échec sur le jet de Résistance après une morsure ayant infligé une Blessure, la victime subit une Blessure Mortelle dès le début du tour suivant. Dans le cas contraire, elle ne subit qu'une Blessure Grave.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	2D	**Spécialité**	3D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D+1		
Arme	morsure, dommages 2 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) O	Graves (3) O	Mortelles (5) O

** Discrétion et Pistage des proies.*

PRIMATES

Petits singes
(capucin, macaque)

Très communs dans la Grande Forêt de Tuuhle, ces petits singes très sociaux, curieux et chapardeurs sont souvent utilisés comme animaux de compagnie ou comme nourriture. Certains voleurs se sont spécialisés dans le dressage de tels singes afin de réaliser des larcins dans des lieux difficilement accessibles.

Attaque	2D	**Contact**	7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	0D
Réaction	3D		
Arme	dents, dommages 1 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (1) OO	Graves (4) O	Mortelles (6) O

** Discrétion, grimper.*

Grands singes
(gorille)

La Grande Forêt de Tuuhle est la mère des grands singes, lesquels vivent en clans et protègent farouchement leur territoire, ayant une préférence pour les anciennes ruines datant du Premier Âge.

Singes moyens
(babouin, chimpanzé)

Si les chimpanzés sont plutôt sociaux et rarement batailleurs, les babouins sont régulièrement utilisés en Babel en tant que gardiens, laissant libre cours à leur agressivité et infligeant de profondes blessures avec leur morsure. Leur extrême agilité leur permet de poursuivre les intrus jusque sur les toits, ce dont un chien est totalement incapable.

Attaque	3D	**Contact**	7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D		
Arme	dents, dommages 2 (P)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

** Vigilance, grimper.*

Attaque	5D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	2D
Réaction	3D		
Arme	poings, dommages 3 (C); dents, dommages 2 (P)		
Armure	peau épaisse, intégrale 1		
Blessures	Légères (3) OO	Graves (6) OO	Mortelles (9) OO

** grimper.*

Frappe lourde : il est impossible de parer l'attaque d'un grand singe sans un bouclier.

ANIMAUX AQUATIQUES

Petit requin

(requin bleu)

Ces requins pullulent dans les mers entourant les Terres Sauvages et un naufrage en attirera un nombre prodigieux, d'abord titillés par la curiosité, puis par un repas facile.

Attaque	4D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	1D	**Réserve**	1D
Réaction	3D+1		
Arme	morsure, dommages 3 (P et T)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (2) OO	Graves (5) O	Mortelles (8) O

** Pistage des proies, nage.*

Morsure : la morsure du requin est à la fois perforante et tranchante ; appliquer l'indice de protection le plus faible contre la morsure.

Frénésie de sang : si du sang est présent dans l'eau en grande quantité, ces requins deviennent subitement beaucoup plus agressifs et leur valeur d'Attaque passe à 5D.

Grand requin

(requin blanc, requin-tigre)

Ces super prédateurs marins rôdent parfois près des côtes. Les requins-tigres, à l'aise en eau douce, remontent parfois le cours du Siirh jusqu'au nord de Saeth.

Attaque	5D	**Contact**	5/7
Action	3D	**Spécialité**	5D*
Relances	2D	**Réserve**	2D
Réaction	3D+1		
Arme	morsure, dommages 4 (P et T), Rapide (2)		
Armure	aucune		
Blessures	Légères (3) OOO	Graves (6) OO	Mortelles (10) OO

** Pistage des proies, nage.*

Morsure : la morsure du requin est à la fois perforante et tranchante ; appliquer l'indice de protection le plus faible contre la morsure. En outre, les dommages infligés par la morsure des grands requins sont si importants que leur morsure inflige deux Blessures au lieu d'une seule.

Frénésie de sang : si du sang est présent dans l'eau en grande quantité, ces grands requins deviennent subitement beaucoup plus agressifs et leur valeur d'Attaque passe à 6D.

INDEX

A

Accord (lien avec l'Éclat) 366
Acilius (famille) 107
Adun (divinité) 256
Aeggen (divinité) 227
Affranchis 192
Ahab (divinité) 253
Akhat 34
Akhut (divinité) 252
Akontistis 198
Alba 198
Alishar 200
Amarakh (divinité) 216
Amura (divinité) 248
Anaon 146
Aon 140
Apprentissage 316
Argabrann (divinité) 224
Armes 277
Armures 275
Arrondi 260
Asa (divinité) 250
Ashuggeh (divinité) 255
Aspects 348
Assassins de Vamba 75
Attaque 280
Attaques à distance 280
Attaques au contact 280
Avelaï (divinité) 231
Avhorae 150
Aya (divinité) 250

B

Babel 40
Bammah (divinité) 253
Bestiaire 432
Animaux aquatiques 453
Arachnides 432
Canidés 435
Chevaux 437
Grands félins 438
Grands mammifères 440
Oiseaux 447
Petits mammifères 439
Primates 452
Reptiles 449
Bledaros (divinité) 225
Blessures 284
Blessures mortelles 285
Bonus 268
Boucliers 275
Brûlures 286

C

Caelius (famille) 107
Calendrier 34
Capacités de Groupe 272
Capacités d'Éclat 372
Capacités d'Éclat (Accord) 378
Capacités d'Éclat (Entente) 374
Capacités d'Éclat (Rencontre) 373
Caractéristiques 261
Carnute (divinité) 224
Castia 200
Castus (famille) 107
Cercle Noir 112
Chemache 239
Chemache, la tribu de la cascade 92
Chercheur d'Élus 367
Chundame 239
Chundame, la tribu de la fourmi de sang 92
Chutes 286
Col de l'Exil 187
Compétences 262
Constellations 34-37
L'Arbre 35, 301
Le Chat 37, 301
L'Enfant 35, 301
Le Glaive 37, 301
Le Loup 35, 301
Le Navire 36, 301
Le Sceptre 36, 301
Le Tourbillon 36, 301
Le Vautour 36, 301
Contre-attaque 283
Création d'objets 358
Culte des esprits (Tuuhle) 238
Culte du Soleil Noir 112

D

Déplacements 291
Désirs du dieu 339
Détérioration des armes et armures 358
Dhaar 80
Difficulté des jets 267
Dix Familles (Empire du Soleil Noir) 106
Domitius (famille) 107
Durée d'une journée 290

E

Éclats 364
El-Anûr (divinité) 235
Embrasement (Éclat) 367
Empire du Soleil Noir 100
Emprise de la divinité 350
Enes (divinité) 231
Enfants du Soleil Noir 112
Enki (divinité) 252
Entente (lien avec l'Éclat) 366
Enu (divinité) 248
Épuisement 271
Équilibre 348
Équipement 355
Esquive 282
Essences (rituels) 413
Essences du dieu 214
Expérience 314
Expérience (PNJ) 295

F

Faveurs 384
Faveurs de l'Air 386
Faveurs de la Bête 387
Faveurs de l'Eau 390
Faveurs du Feu 391
Faveurs de l'Humain 393
Faveurs des Lunes 395
Faveurs de la Mort 397
Faveurs du Soleil 400
Faveurs de la Terre 402
Faveurs de la Vie 403
Faveurs majeures 406
Flavius (famille) 107
Froid et chaleur 286

G

Gaath (divinité) 208
Geasabolc 200
Groupe 300

H

Handicap de mobilité 274
Handicaps 269
Hellheim 175
Hommes-bêtes 175
Horatius (famille) 107
Horde 116

I

Ignyd-dum (divinité) 243
Immaculées 112
Inir (divinité) 257
Instincts 324
L'Architecte 325
L'Épée 325
Le Fléau 326
Le Gardien 326
L'Homme 326
La Main 327
Le Masque 327
Le Néant 327
L'Os 328
Le Voyageur 328
Instinct de Groupe 300, 330
L'Architecte 330

L'Épée 330
Le Fléau 331
Le Gardien 331
L'Homme 331
La Main 332
Le Masque 332
Le Néant 332
L'Os 333
Le Voyageur 333
Interdits du dieu 340

K

Kernudos (divinité) 223
Khalistan 56
Khep 53
Kilima 239
Kilima, la tribu des deux montagnes 92
Kuuma 125

L

Langue impériale 104
Langues 263
Légions de l'Empire 110
Les Royaumes divisés 164
Lien avec l'Éclat 366
Livius (famille) 107

M

Madreth (divinité) 249
Magie rituelle 412
Maladies, infections, venins et poisons 286
Malus 268
Mandrin 94
Maromoco (divinité) 225
Massacre du Soleil Noir 105
Medlekh (divinité) 215
Menace (PNJ) 294
Mesumum (divinité) 251
Meveren (divinité) 229
Mircea 211
Modes de jeu 260
Mokonzo 91
Monnaies 355
Mont Vatkaar 178
Morad (divinité) 231
Moral de Groupe 272
Mur des Anciens 137
Muvatu 239
Muvatu, la tribu de la pluie 92

N

Nalay 201
Narkiv 201
Nashee (divinité) 246, 257
Nittungha (divinité) 249
Niveau de compétence 262
Nnoth 201
Noctis 202
Nuit du Soleil Noir 245

O

Objectifs de Groupe 300
Ool 68
Oracle 260
Ordre de l'Œil 112
Ordre de la Ténèbre 112
Ordre de la Voix 112

P

Panthéon des Æteng (Valdheim) 226
Panthéon des Cendres (Saeth) 241
Panthéon des Cetomagus (Royaumes divisés) 220
Panthéon du Don Céleste (Horde) 213
Panthéon Enur (Babel) 244
Panthéon des Glaces (Vaelor) 206
Panthéon des Sables (Khalistan) 233
Panthéon de la Trinité (Aon) 230
Parade 282
Perturbations des Faveurs 384
Petronius (famille) 107
Phalange d'Argent 151
Pilier sacré (Avhorae) 218
PNJ 293
Poisons 286, 360
Portée des armes 276
Prix et Rareté 355

Q

Quintilius (famille) 107

R

Rareté des compétences 263
Réaction 279
Réceptacle (rituels) 369, 412, 419
Récupération 289
Relances 263
Rencontre (lien avec l'Éclat) 366
Rencontres 293
Réputation 290
Réserve d'Effort 270
Réserve de Groupe 272
Réserve de Sang-Froid 270
Réserves 270
Rituels 412
Rituels de l'Air 422
Rituels de la Bête 422
Rituels de l'Eau 422
Rituels du Feu 423
Rituels de l'Humain 423
Rituels des Lunes 424
Rituels de la Mort 424
Rituels du Soleil 425
Rituels de la Terre 426
Rituels de la Vie 428
Rituels légendaires 418
Rituels majeurs 418
Rituels mineurs 418
Rituels mixtes 429
Rôle (PNJ) 295

S

Saba (divinité) 251
Sabaah 48
Sacrifices (rituels) 417
Saden (divinité) 255
Saeth 78
Sawarhii'ar (divinité) 236
Sawarhii-el (divinité) 235
Se mettre à couvert 281
Sept Sacrilèges 219
Sestius (famille) 107
Setuh (divinité) 256
Shemaarih (divinité) 254
Shemet (divinité) 254
Siggr (divinité) 227
Sinla 32
Skalds 190
Soida 202
Soins 288-289
Soins d'urgence 289
Sokowe 239
Sokowe, la tribu de l'esprit-gorille 92
Spécialités 267
Sphère d'influence (Éclats) 372
Stigmata 202
Stress et peur 287
Suffocation 286

T

Taerhonis 41
Techniques de combat 296
Tégée et la République de Thalos 128
Temps (calendrier) 34
Tirer dans le tas 281
Togal (divinité) 216
Traits des armes et armures 276
Transfiguration 364
Tsalvar (divinité) 215
Tuuhle 88

U

Uida (divinité) 223
Ul'chin (divinité) 214
Uradesta (divinité) 243
Uruk 49

V

Vaelor 174
Valder (divinité) 228
Valdheim 186
Valerius (famille) 107
Varna (divinité) 208
Veldensil (divinité) 218
Vhelya (divinité) 228
Viridia 209
Viser 281
Vur-Tulguur (divinité) 214

Y

Yharea'rr (divinité) 234

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

Textes complémentaires
Justine Niogret

Relecture
Olivier Larue

Illustration de couverture
Bastien Lecouffe Deharme

Illustrations intérieures
Bastien Lecouffe Deharme, Anastasia Balakchina, Gary Jamroz-Palma, Nekro, Pierre Raveneau, Blake Rottinger Christopher Shy, John Tedrick, Sergey Vasnev, Yvan Villeneuve

Cartographie
Olivier Sanfilippo

Feuille de personnage
Fabio Porfidia

Maquette et design
Matt Cram

Maquette française
Carine Savary, Stéphanie Lairet

Remerciements
Michel le Faou pour la cosmologie et Matt Latroy pour la gestion de la communauté et ses précieux retours

GODS © 2022 Arkhane Asylum Publishing,
tous droits réservés.
www.arkhane-asylum.fr

Totem System, Julien Blondel,
© Studio Agate, 2022
www.totem-system.com

BABEL

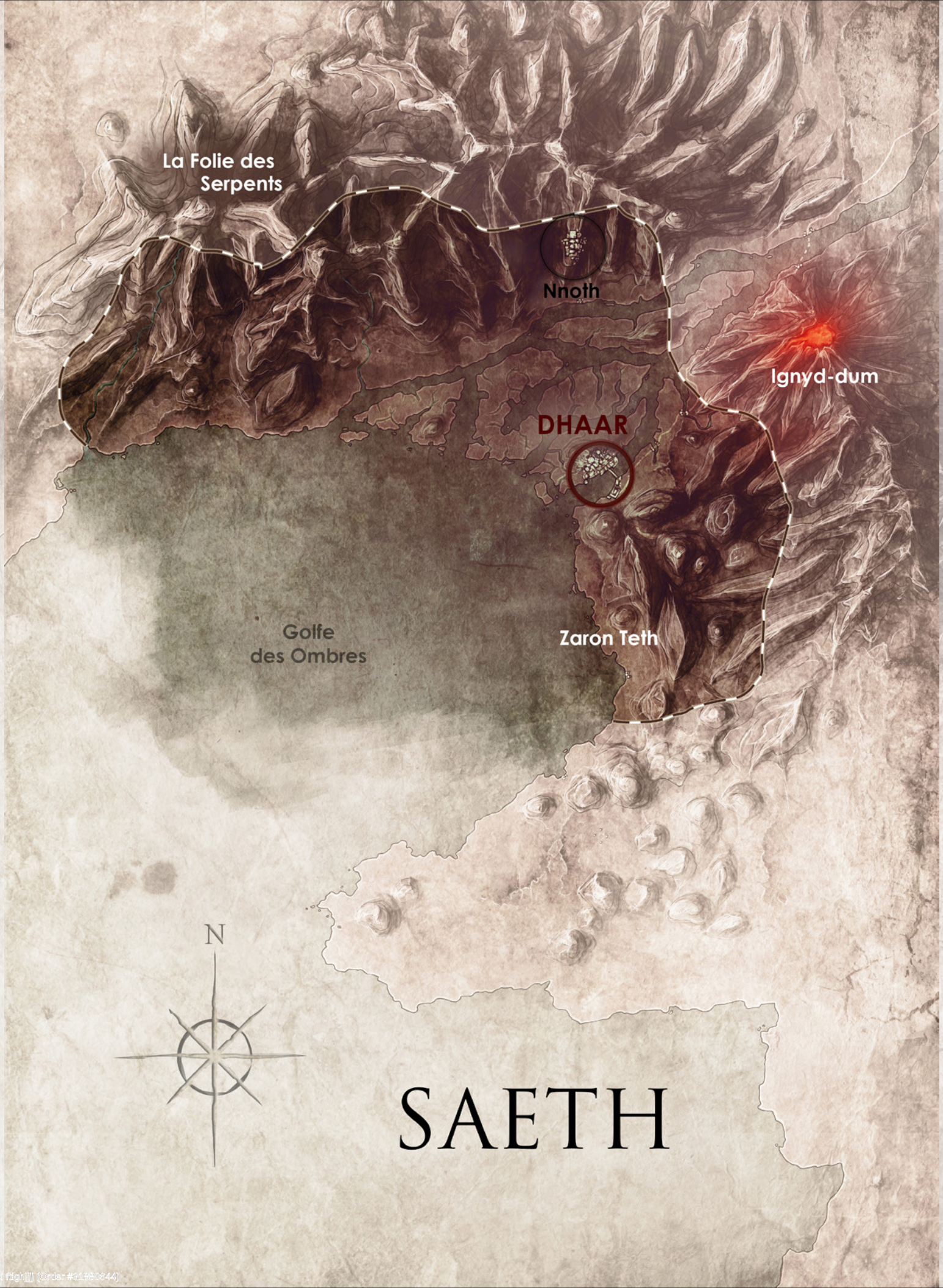
mai ifghjjj (Order #31880644)

FAKHAR
Golfe
de Rahzen
Yunan-shirin
La Furieuse
Safran
Alishar
Monts Jaunes
N
Le Miroir
KHU-SHAEREZA

KHASHAN
Monts Jaunes
KHU-SHAEREZA
Le Miroir
N
Sawarhii
Barzakh
La Cité Interdite
Soïda
La Folie des
Serpents

OOL

mai fdghjjj (Order #31880644)



mai tighilij (Order #31680644)

moi fdarnitil (Order #30,8302440)

EMPIRE DU SOLEIL NOIR

mai ridrijll (Order #31880544)

LA HORDE
LES ÉTENDUES DE L'AU-DELÀ
Akontistis
Mogrod
Hov-Alta
Monts du Désespoir
Nalay
Terres des Hautes Herbes
Monts du Levant
Nehyir
Terres des Rocs
Suyamak
Hun
N
Terres des Sables
LA CITÉ ÉPHÉMÈRE
Mara Ehon
Cités Jumelles de Mandrin

TÉGÉE
N
L'Ile Noire
Hun
Côte Acérée
Stigmata
La Scintillante
Castia
Anteros
THALOS
Thalos
Mer Noire
Thelarion
Messina
Askysios
Monts de Fer
Neropoli
Chyra

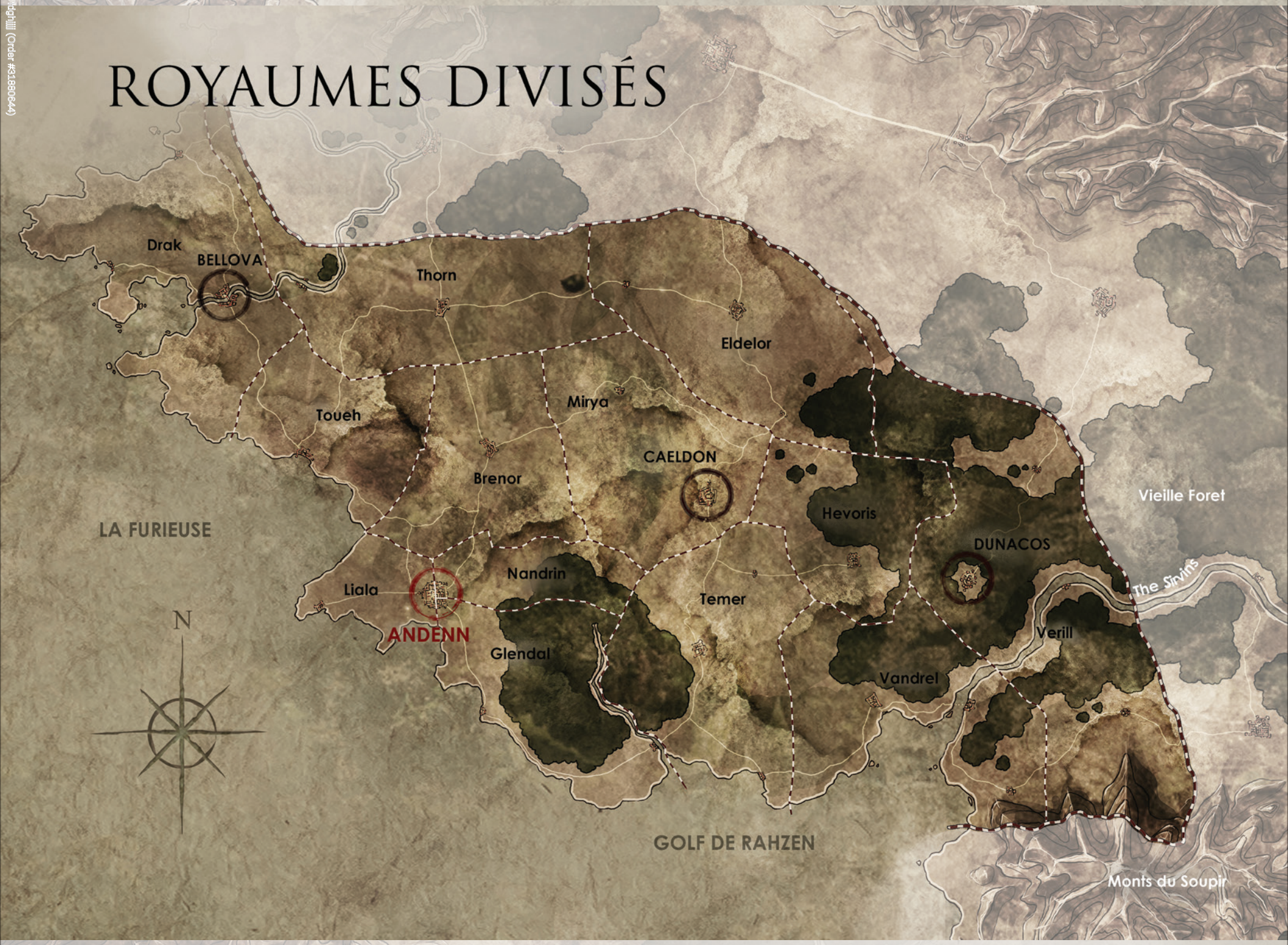
moi tdghilll (Order #31880644)

Aon

mod highlill (Order #31880644)

Thomas Hill (Order #31880644)

ROYAUMES DIVISÉS



VAELOR
N
Monts Vatkaar
Monts Coléreux
HELLHEIM
Vullg
Passe du Tonnerre
Vandrr
Hoved
Monts Virginaux
Monts Gris
Rivière Noire
Col de l'Exil
Medhu

mail tlightlill (Order #31880644)

GODS

Nom _____ _____ Âge

Genre _____ _____ Instinct

Signe astrologique _____ _____ Origine

Réputation

Expérience

Dépensée Totale

PHYSIQUE	MANUEL	SOCIAL	MENTAL
Puissance ◇◇◇◇◇	Précision ◇◇◇◇◇	Connaissance ◇◇◇◇◇	Volonté ◇◇◇◇◇
Résistance ◇◇◇◇◇	Réflexes ◇◇◇◇◇	Perception ◇◇◇◇◇	Empathie ◇◇◇◇◇
Malus ____	Malus ____	Malus ____	Malus ____

◇+1D ○Relance

L'HUMAIN

Arts	◇○◇○◇○
Cité	◇○◇○◇○
Civilisations	◇○◇○◇○
Relationnel	◇○◇○◇○
Soins	◇○◇○◇○

Malus ____

L'OUTIL

Adresse	◇○◇○◇○
Armurerie (I)	◇○◇○◇○
Artisanat (I)	◇○◇○◇○
Mécanisme (II)	◇○◇○◇○
Runes (I)	◇○◇○◇○

Malus ____

L'ARME

Bouclier (I)	◇○◇○◇○
Corps à corps	◇○◇○◇○
Lancer	◇○◇○◇○
Mêlée	◇○◇○◇○
Tir	◇○◇○◇○

Malus ____

Spécialités

_____

_____

_____

_____

_____

Notes

_____

_____

_____

Bonus / Malus

_____

_____

_____

L'ANIMAL

Animalisme (I)	◇○◇○◇○
Faune	◇○◇○◇○
Monture	◇○◇○◇○
Pistage	◇○◇○◇○
Territoire	◇○◇○◇○

Malus ____

LES TERRES SAUVAGES

Athlétisme	◇○◇○◇○
Discrétion	◇○◇○◇○
Flore	◇○◇○◇○
Vigilance	◇○◇○◇○
Voyage	◇○◇○◇○

Malus ____

L'INCONNU

Éclat (II)	◇○◇○◇○
Lunes (I)	◇○◇○◇○
Mythes (I)	◇○◇○◇○
Panthéons (I)	◇○◇○◇○
Rituels (II)	◇○◇○◇○

Malus ____

BLESSURES

Légères	Graves	Mortelles
____	____	____
○○○○○○	○○○○○	○○○
-1D / -1 Réserves	-2D / -2 Réserves	-3D / -3 Réserves Réserves max. -2D

RÉSERVES

Effort	Sang-Froid
_____	_____
○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○
-1D Phy/Man	-1D Men/Soc

-2D toutes actions

mel fdgh|||| fOrder #31830640

GODS

INSTINCT

Principes

Interdits

Capacités d'Instinct

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE

Instinct de Groupe

Réserve de Groupe

Expérience de Groupe

Principes

Interdits

Capacités d'Instinct de Groupe

7D+: bonus de +1D / 2D- : malus de -1D

0D: usage des capacités de Groupe interdite

OBJECTIFS MINEURS

OBJECTIFS MAJEURS

Armes	Dégâts	Portée	Traits
		/ /	
		/ /	
		/ /	

Protections	Type	Indice (C/P/T)	Mobilité	Traits
		/ /		
		/ /		

Équipement

Techniques

Rituels

GODS

JAUGES D'ÉQUILIBRE

Humanité	Divinité
○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○

Max. Jauges ____

ÉCLAT

Sphères d'Éclat _____

Niv. de relation _____

DIEU

Nom _____

Domaines _____

Symboles _____

Matériaux _____

Rites _____

Essences primaires _____

Essences secondaires _____

Capacités d'Éclat

Faveurs divines

Description de l'Éclat

Désirs du Dieu

Effets dérivés

Interdits

OBJECTIFS

Mineurs _____

Majeurs _____

mail:tdgh|||jO|order #31830440

GODS

NOTES

NOTES

mol-highjjl jOrder #31830440

Les dieux ont déserté les Terres Sauvages. Détruits, exilés, oubliés.

Abattus par les Premiers Hommes dans leur soif insatiable de liberté et de pouvoir.

Alors vint la fin du Premier Âge.

Alors vint le temps de l'oubli.

Parmi les ruines d'anciennes cités cyclopéennes et de temples abandonnés, de nouvelles civilisations se déchirent autour des vestiges d'un temps révolu.

Le Culte du Soleil Noir impose sa loi, répand la Sainte Parole de son Prophète et fait plier des empires entiers sous le poids de son dogme inflexible.

Vous êtes un héros, un Élu, porteur d'un étrange Éclat, réceptacle du pouvoir d'un dieu disparu.

Vous ferez trembler les fondations de ce monde brutal à la recherche de votre destinée dans un âge de sang et d'acier.

Avertissement : *ce jeu traite de sujets sensibles et contient des éléments visuels ou narratifs explicites susceptibles de heurter la sensibilité du lectorat. Réservé à un public adulte averti.*

GOD-01 55€

ISBN : 978-2-37255-198-4

9 782372 551984 >

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

moi fdghjjjj (Order #31880644)