



LE MONDE HURLANT

UN JEU DE RÔLE

LE MONDE HURLANT – UN JEU DE RÔLE

PAR JULIEN HIRT – VERSION 1.2 – 09/26

INTRODUCTION

Bienvenue dans « Le Monde Hurlant – un jeu de rôle ». Ce jeu est spécifiquement conçu pour vivre des aventures dans le Monde Hurlant, l'univers de mes romans « Merveilles du Monde Hurlant » et « Révolution dans le Monde Hurlant ». C'est ce que j'appelle de la « fantasy baroque », parce qu'elle est chargée en détails en tous genres, ou du fantasyfunk, parce qu'il y a du donjon et des épées, mais qu'on emmène ces motifs et ces figures imposées du genre dans des directions improbables, loin du carcan imposé par un respect myope aux standards de vie du Moyen-âge. Cela dit, peu importent les définitions. Si vous utilisez ce jeu, faites-en ce que vous voulez.

De toute manière, ça n'est pas du tout pour ça que j'ai écrit ce jeu. Je souhaitais juste concevoir un petit outil d'initiation aux jeux de rôle pour mes enfants, en m'inspirant de plusieurs systèmes aux règles simples. C'est quand j'ai ajouté la contrainte supplémentaire selon laquelle tout cela devait inclure tous les aspects du Monde Hurlant, tous les profils de personnages, tous les pouvoirs, toutes les créatures, que le projet a fini par enfler bien au-delà de l'idée initiale.

UTILISATION

CC-by-nc-sa (Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Partage dans les mêmes conditions)



La licence CC-by-nc-sa 4.0 permet toute exploitation de l'œuvre (partager, copier, reproduire, distribuer, communiquer, réutiliser, adapter) par tous moyens, sous tous formats. Toutes les exploitations de l'œuvre ou des œuvres dérivées, sauf à des fins commerciales, sont possibles.



SYSTÈME

LES JETS

Pour savoir si une action est réussie ou ratée, le joueur lance 1 dé à vingt faces (1d20). Si le résultat est égal ou inférieur au score de la caractéristique utilisée, l'action est réussie. S'il est supérieur, l'action échoue.

Quelles que soient les scores des caractéristiques impliquées dans le jet, un 1 est toujours réussi, un 20 est toujours raté.

La plupart du temps, savoir si un jet est réussi ou non est suffisant. Mais s'il est vraiment nécessaire de déterminer la qualité de la réussite, plus le nombre est faible, meilleur est le résultat, plus il est élevé, plus il est médiocre.

Si le meneur de jeu le souhaite ou si les règles l'exigent, le jet peut subir un malus. Il s'agit d'un nombre qui réduit la caractéristique sous laquelle le joueur fait son jet. Par exemple, s'il dispose d'une Dextérité de 14 mais subit un malus de 2, il doit, pour réussir, faire un jet égal ou inférieur à 12 (14-2). De la même manière, des bonus peuvent être attribués selon le même système.

Dans la pratique, il vaut mieux que les bonus et malus dus aux conditions soient exceptionnels, et qu'on laisse la plupart du temps les jets se dérouler sans complications.

PROUESSES ET CATASTROPHES

Un résultat au dé de 1 est ce qu'on appelle une **Prouesse**. Il s'agit d'une réussite exceptionnelle, où tout se déroule de manière idéale, et où le meneur de jeu est autorisé à faire en sorte que les objectifs de départ soient dépassés. Un participant à une course remporte immédiatement la compétition, un Savant qui menait des recherches dans une bibliothèque tombe sur des révélations qui dépassent de loin ce qu'il tentait d'obtenir, un héros qui cherche à se rattraper à une corde pour éviter une chute utilise son élan pour se hisser au sommet de l'obstacle d'un seul coup. Lorsqu'il y a des chiffres en jeu, ceux-ci sont maximisés. Ainsi, lorsqu'on signe une Prouesse à un jet d'Attaque, inutile de jeter les dés pour le résultat : le personnage cause les dégâts maximum de toute manière. Si un personnage recherche de la nourriture, plutôt que jeter 1d6 pour déterminer le nombre de rations obtenues, il en trouve six.

Un personnage qui ne peut réussir un jet qu'en faisant un 1 au dé ne peut pas accomplir de Prouesses.

Une **Catastrophe**, c'est l'inverse. Quand un joueur fait 20 à un jet de dés, non seulement il échoue, mais son échec a des conséquences qui dépassent l'objectif de départ du jet. Ici, l'esprit de la règle, c'est qu'une Catastrophe amène toujours une complication qui va corser l'aventure et amener des difficultés supplémentaires à résoudre. Le voleur qui monte à la corde et connaît un résultat Catastrophique va non seulement échouer, mais il va faire une mauvaise chute, et son appui en hauteur va tomber en causant un vacarme épouvantable. En examinant un document pour y rechercher des preuves, un enquêteur lui met le feu et cause un début d'incendie. Un archer qui rate sa cible dans la forêt atteint par erreur un ours endormi, qui se réveille en colère.

Un personnage dont le score dans une caractéristique dépasse 20 échoue toujours sur un 20, mais il ne cause plus de Catastrophes.

CE QUI DÉFINIT UN PERSONNAGE

Le joueur choisit une **Classe**, le rôle ou le métier qu'endosse le personnage au début de ses aventures. Il sélectionne une **Espèce**, dont le peuple dont il est issu, génétiquement et parfois culturellement. Enfin, il opte pour une **Origine**, soit l'endroit où il a évolué avant le début de ses aventures, et qui a contribué à le définir.

Parmi ses caractéristiques, les principales sont ses six **Qualités** : Agilité, Corps, Dextérité, Intuition, Savoir, Personnalité. Il possède aussi six **Attributs de combat** : Mobilité, Protection, Attaque au corps-à-corps, Attaque à distance, Parade et Esquive.

Enfin, le personnage possède deux indicateurs dont le total va beaucoup varier au fil d'une partie. Le premier, c'est la **Vie**, qui définit son état de santé et sa capacité à s'accrocher malgré les blessures. Le second, c'est une **Énergie**. Il en existe quatre types, en fonction de la Classe : Fiction, Foi, Magie ou Science. Un personnage n'en utilise qu'une seule et ne pourra pas en changer après la création du personnage. L'Énergie représente la capacité d'un individu exceptionnel à modifier les règles naturelles en sa faveur.

ENERGIES

Chaque personnage est défini par deux réserves de points qui peuvent augmenter ou baisser en cours de partie. La première, c'est la Vie, la seconde, l'Énergie, qui varie en fonction des individus : Fiction, Foi, Magie et Science.

Au sein du Monde Hurlant, on considère qu'il existe trois Prodiges, c'est-à-dire trois manières d'influencer la réalité au-delà des possibilités du quotidien : la Foi consiste à faire appel aux Dieux pour intercéder en notre faveur et modifier les lois du réel ; la Magie fonctionne en trichant avec ces lois afin d'obtenir l'effet désiré ; la Science revient à apprendre ces lois de manière détaillée pour réussir à faire ce que l'on souhaite. La plupart des gens sont incapables de se servir de ces Prodiges, mais une minorité d'individus d'exception, des héros, parmi lesquels les personnages-joueurs, se sont donnés la peine de se former dans une de ces voies pour les maîtriser. On estime en général qu'ils représentent moins de 10% de la population.

Une fois qu'un personnage a opté pour une de ces voies, on dit qu'il est « aligné », et il ne lui sera plus possible, dès lors, d'en changer ou d'en explorer une autre. Un personnage aligné sur la Science ne pourra pas maîtriser le Prodige de la Foi (même si ça ne l'empêche pas d'avoir sa propre sensibilité religieuse). En termes de jeu, cela signifie qu'un personnage peut, dans une certaine mesure, accéder à toutes les capacités des Classes de personnages qui se servent du même Prodige que lui, mais pas les autres.

Par ailleurs, le fonctionnement des Prodiges les oppose les uns aux autres, toujours en suivant le même fonctionnement, qu'on est libre de rapprocher du jeu Feuille-Caillou-Ciseau : la Foi bloque la Science, la Science bloque la Magie, et la Magie bloque la Foi. Cela se reflète dans certaines capacités détaillées plus loin.

Enfin, il existe un quatrième Prodige, qu'on appelle la Fiction : l'énergie créatrice des Dieux eux-mêmes, dont les Titanides, lors de la Première Guerre, se sont servis pour donner naissance à leur propre espèce intelligente, les Chanqs. La Fiction a ensuite officiellement disparu pendant des siècles, jusqu'à ce que le sorcier Volland la ravive et que Tim Keller, en s'opposant à lui, la diffuse au sein du Monde Hurlant. À partir de l'année 1112 du calendrier impérial, la Fiction est à nouveau officiellement utilisable, même si auparavant certains êtres exceptionnels s'en servaient sans s'en rendre compte. Le quatrième Prodige est extérieur au système de blocage mutuel des trois autres et en tant qu'Énergie, il fonctionne différemment des

autres, comme on peut s'en rendre compte de manière détaillée ci-dessous.

VIE

La Vie représente l'état de santé d'un personnage et sa capacité à s'accrocher coûte que coûte malgré ses blessures, pour éviter de sombrer dans l'inconscience ou dans la mort. Chaque personnage a un maximum de points de Vie, fixé au départ par sa Classe, parfois modifié par son Espèce. Il a également un total actuel, qui varie en fonction des blessures et des soins. Les points négatifs causés par les blessures, les maladies et autres conditions s'appellent des points de dégâts.

Il existe plusieurs méthodes pour regagner de la Vie. Si un personnage prend une pause de huit heures pendant laquelle il dort au moins six heures, il récupère sa Vie jusqu'à son maximum. S'il dort mais pas suffisamment, il ne récupère que la moitié de ses points manquants. Les soins conventionnels (1d6 par jour et par personne), les potions et autres doses individuelles de soins (1d6 par administration) et les différentes méthodes pour améliorer l'état de santé, telles qu'elles sont pratiquées par les trois Prodiges, contribuent également à la récupération.

Quand un personnage arrive à zéro point de Vie, celui qui a porté le dernier coup décide ce qu'il veut faire de lui : il peut le désarmer et le capturer, ce qui lui rend au passage 1 Vie ; il peut le plonger dans l'inconscience, auquel cas il entre dans l'état Assommé ; ou il peut le tuer, auquel cas il entre dans l'état Mourant (ou, dans le cas de la plupart des PNJ, il meurt).

FICTION

Les héros qui sont alignés sur la Fiction fonctionnent un peu différemment des autres. Ils utilisent leurs points pour alimenter leurs pouvoirs de Fiction, mais peuvent également s'en servir à la place des autres Énergies pour faire fonctionner des capacités qu'ils maîtrisent mais qui ne figurent pas sur leur liste. Ils dépensent alors le même nombre de Fiction que le nombre de Foi, Magie ou Science indiqué dans la description de la capacité.

Utiliser la Fiction peut permettre d'obtenir un bonus aux jets de Qualités ou d'Attributs de combat. On peut en utiliser jusqu'à 5, et se décider après avoir jeté le dé, contrairement aux autres Énergies, afin de transformer un échec en réussite. Par ailleurs, la Fiction peut aussi permettre d'échapper en partie à un coup mortel. Le personnage peut utiliser jusqu'à

5 Fiction après un coup pour retirer jusqu'à 5 points de dégâts.

Il existe deux moyens de régénérer de la Fiction. Le premier, c'est de faire un coup d'éclat : le personnage risque sa vie, fait preuve de panache ou signe une Prouesse. Il récupère de la Fiction, en fonction des souhaits du meneur de jeu, mais typiquement 5. Par ailleurs, le personnage obtient en dormant au moins six heures un nombre de Fiction égal à la moitié de son maximum (donc 10 s'il a un total de 20 Fiction).

FOI

Lorsqu'un personnage est aligné sur la Foi, il se sert de ses points de Foi pour faire fonctionner ses capacités exceptionnelles. La quantité nécessaire est indiquée dans leur description. À noter que les Liturgies des Prêtres existent généralement en plusieurs versions, et qu'il est possible de dépenser plus de Foi pour un effet plus puissant, plus vaste ou plus durable. D'autres personnages Proches alignés sur la Foi peuvent dépenser des points à la place du personnage pour alimenter en totalité ou en partie un effet miraculeux.

La Foi peut également être utilisée pour améliorer les chances de réussites des jets de dés. Pour tout jet de Qualité ou d'Attribut de combat, le héros peut utiliser jusqu'à 4 points pour obtenir un bonus avant de rouler les dés.

Les personnages alignés sur la Foi récupèrent de la Foi par la prière. Ils regagnent 1 Foi toutes les cinq minutes passées à prier ou méditer, soit 12 par heure. Ce temps de recueillement nécessite que le personnage ne soit pas interrompu, qu'il ne se consacre qu'à la prière et à rien d'autre, et qu'il bénéficie de calme pendant toute cette période de récupération.

MAGIE

Un personnage aligné sur la Magie dépense ses points de Magie pour alimenter ses différentes capacités. Le coût est indiqué dans la description

des Sortilèges et des autres pouvoirs. Dans le cas des Invokeurs, certains effets nécessitent que les points soient bloqués, c'est-à-dire qu'ils sont dépensés et ne peuvent plus être récupérés tant que l'effet en question est actif.

La Magie peut également être dépensée avant de faire un jet de Qualité ou d'Attribut de combat, afin d'obtenir un bonus. Jusqu'à 4 points peuvent être utilisés à la fois à cet effet.

Pour récupérer de la Magie, le personnage doit entrer en transe pendant au moins une heure, sans interruption, afin d'aligner sa trame arcanique sur le Grand Logoz. S'il dort au moins six heures par la suite, il récupère tous ses points. Si la transe et/ou le sommeil sont interrompus, il ne récupère que la moitié des points manquants.

SCIENCE

Comme pour les autres Prodiges, les points de Science sont utilisés pour faire fonctionner différentes capacités liées aux Classes de Science, tels qu'indiqués dans leurs descriptions. Certains pouvoirs, en particulier les créations des Savants, nécessitent de bloquer des points, et donc de ne plus pouvoir les récupérer tant que l'objet n'est pas rendu inactif.

De la même manière que les deux autres Prodiges, on peut également se servir de la Science en en dépensant 1-4 points pour obtenir un bonus de 1-4 avant de lancer le dé pour des jets de Qualité ou d'Attribut de combat.

Le personnage récupère de la Science en s'adonnant pendant une heure au moins à sa discipline, soit en bouquinant des ouvrages de référence, soit en dessinant des plans, soit en prenant des notes, soit en faisant des exercices pour répéter ses techniques de combat. Il doit ensuite dormir au moins six heures. Si cette période d'introspection et/ou le sommeil sont interrompus, le héros ne régénère que la moitié de la Science dépensée.

QUALITÉS

Toute créature vivante dans « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôle », est définie par les six mêmes valeurs que l'on appelle les Qualités. Elles permettent de cerner dans quels domaines il excelle et où il a des lacunes, les atouts qu'il a de naissance ou qu'il a développé avec le temps, bref, ce qui en fait ce qu'il est, singulier et différent des autres. Les Qualités sont définies par un chiffre de 1-20. C'est bien souvent par rapport à elles que l'on tente de faire des jets.

Il y a six Qualités. Les trois premières sont physiques : Agilité, Corps et Dextérité ; les deux suivantes sont mentales : Intuition et Savoir ; la dernière est sociale : Personnalité.

À la création du personnage, on définit quelles sont les valeurs de ses Qualités. Pour ce faire, le joueur répartit, à volonté, les chiffres suivants entre les six catégories : 15, 13, 12, 10, 8, 6. Si le meneur de jeu l'autorise, on peut également procéder d'une manière différente, en attribuant un total de 64 points entre les différentes Qualités. À la création, leur score ne peut pas être inférieur à 5 ou supérieur à 15.

AGILITÉ (AGI)

Cette Qualité représente ce que le personnage a dans les jambes, sa vitesse, sa coordination, son potentiel athlétique, mais également sa souplesse, sa vivacité et son élégance physique. Un personnage doté d'un score faible en Agilité sera lourdaud, lent, enchaînant les faux pas et les chutes.

CORPS (COR)

Un personnage qui possède un score élevé en Corps aura une grande force physique, de la puissance, de l'explosivité. Il sera également tenace, endurant, résistant et de forte constitution. Si son score ne grimpe pas très haut, il sera frêle, fragile, vite fatigué ou malade et incapable de porter de lourdes charges.

DEXTÉRITÉ (DEX)

La Dextérité mesure l'habileté manuelle du personnage, la précision de ses gestes, sa méticulosité et sa capacité à exécuter des tâches avec adresse et sens de la synchronisation. Un personnage pas très favorisé dans ce domaine sera gauche, généralement maladroit et malhabile et peu apte à la création manuelle.

INTUITION (INT)

Le score d'Intuition d'un personnage représente sa capacité mentale, son analyse, sa déduction, son potentiel à résoudre des problèmes entièrement nouveaux, mais aussi sa perception, son attention aux détails et à ce qui l'entoure. Un score bas dénote un personnage qui manque de curiosité et de souplesse intellectuelle.

SAVOIR (SAV)

Il y a un réservoir de connaissances diverses que l'on alimente tout au long de sa vie. C'est ça que représente cette Qualité, soit la culture générale, mais aussi le bagage d'informations spécialisées sur toutes sortes de sujets, sans oublier la capacité de mémorisation. Un personnage peu cultivé, peu éduqué ou qui n'a pas beaucoup de mémoire aura un score peu élevé.

PERSONNALITÉ (PER)

Certains individus ont du charisme, un potentiel de séduction et de la facilité avec les mots. Cette Qualité représente aussi la force de la personnalité, soit la volonté, la résistance mentale et le courage. Ceux qui ont un niveau peu élevé peuvent être fades ou un peu sauvages, craintifs et/ou influençables.

SPÉCIALISATIONS

En plus des Qualités, les personnages sont définis par les Spécialisations. Il s'agit de bonus aux jets de Qualités qui s'appliquent dans des situations spécifiques, ou qui correspondent à un entraînement ou à des connaissances particulières.

En général, une Spécialisation est liée à une Qualité, mais il s'agit plutôt d'une indication. En réalité, ce bonus peut s'appliquer à différentes Qualités en fonction des situations. Ainsi, un personnage spécialisé en « Animaux » utilisera l'Intuition pour savoir se comporter avec une bête sauvage, mais plutôt le Savoir pour connaître des détails sur une espèce spécifique, voire même l'Agilité pour faire un peu d'équitation. C'est au meneur de jeu de choisir quelles caractéristiques s'appliquent à telle ou telle situation. Parfois, il y en a plusieurs.

Un personnage peut être spécialisé à trois niveaux. Au degré 1, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets en rapport avec sa Spécialisation ; au degré 2, c'est +4, au degré 3, c'est également +4, mais en plus il réussit des Prouesses sur un 1 et sur un 2 (noté +4+).

La Classe de personnage des Collectins ajoute encore à cela un degré +6+.

À la création du personnage, **on sélectionne trois rangs** de Spécialisations, en plus de celles qui sont apportées par l'Origine du personnage et éventuellement par sa Classe.

Il n'y a pas de Spécialisations négatives.

AGILITÉ

ACROBATIE

Le personnage est un acrobate. Il bénéficie d'un avantage lorsqu'il s'agit de sauter, de s'accrocher à des cordes, de faire de la voltige et de conserver son équilibre dans des situations précaires, à la manière d'un funambule.

ATHLÉTISME

Avec cette Spécialisation, le personnage a tout d'un athlète. Elle s'applique dans les cas où il faut courir vite, lancer des objets à distance et d'autres applications des capacités physiques du corps humain.

ESCALADE

Le héros est formé à l'alpinisme, mais aussi à toutes les techniques de grimpe, à mains nues ou en se servant de cordages.

NATATION

Habitué à évoluer dans l'eau, le personnage qui possède cette Spécialisation nage mieux que la moyenne et est également entraîné à plonger, le cas échéant dans des circonstances périlleuses.

CORPS

ENDURANCE

Le personnage qui possède une Spécialisation en Endurance est un dur-à-cuire : il a connu un parcours qui l'a rendu plus résistant à la fatigue physique, mais aussi aux maladies, aux poisons et à toute affliction ou substance qui s'attaque à ses défenses physiques.

PUISSANCE

Cette Spécialisation concerne le versant de la Qualité « Corps » lié le plus directement à la force physique. On l'utilise pour soulever des objets lourds, débloquer des leviers rouillés en tirant dessus, remporter un tournoi de bras de fer ou sonner une cloche aussi fort que possible.

DEXTÉRITÉ

ALCHIMIE

L'art des potions, de la chimie pratique et de la confection des explosifs. Chaque Prodige possède une approche un peu particulière dans la création des fioles de soins et autres grenades, mais la dernière étape, le mélange des Ressources pour créer un principe actif, passe par cette Spécialisation.

ARTISANAT

Dès qu'il s'agit de fabriquer des objets avec ses mains et/ou avec des outils, ou lorsque l'on cherche à estimer la valeur d'un travail artisanal ou à l'inspecter, c'est cette Spécialisation qui s'applique.

LARCIN

Le Larcin est l'art des malfaiteurs. La Spécialisation s'applique à toutes les situations où un vol dépend de l'habileté manuelle : l'ouverture d'une serrure sans en posséder la clé, le vol à la tire pratiqué par les pickpockets, les tours de passe-passe qui permettent de tricher aux cartes, voire la contrefaçon de documents officiels.

VÉHICULES

Cette Spécialisation permet à celui qui la possède de conduire ou de piloter toutes sortes de véhicules dont la mobilité ne dépend pas d'animaux : voitures à vapeur, dirigeables et autres sous-marins.



INTUITION

ANIMAUX

À travers cette Spécialisation, le personnage possède des connaissances sur le monde animal (ou plus généralement des animaux, végimaux et minérimaux), mais surtout sait se comporter en leur présence, les dresser, les calmer (ou les exciter), s'occuper d'eux. C'est également elle que l'on utilise pour l'équitation ou dès qu'il s'agit de se faire obéir d'une monture.

COMMERCE

Un héros spécialisé dans le commerce saura marchander, estimer la valeur des biens et services, lire et tenir un livre de compte, établir la paperasse nécessaire à mener une affaire commerciale, à rédiger des contrats ou des lettres de change.

DISCRÉTION

Pour ne pas se faire voir ni se faire entendre, il faut être précautionneux, mais aussi attentif à son environnement. C'est à cela qu'est consacrée cette Spécialisation : ceux qui y excellent savent se cacher ou se faufiler sans attirer l'attention.

ENQUÊTE

Le personnage est formé à relever des indices, à organiser une fouille pour trouver des détails importants, à trouver une aiguille dans une botte de foin et à dénicher tout ce qu'autrui a cherché à dissimuler.

SAVOIR

ARCANES

La Spécialisation « Arcanes » englobe la connaissance de la Magie. Il n'est pas nécessaire d'être Magicien ou même lié au Prodiges de Magie pour s'en servir, mais elle concerne la connaissance des Sortilèges, les différentes traditions et pratiques, ainsi que l'identification des objets, créatures et autres traces. Permet d'obtenir 1d6 Ressources naturelles par demi-journée de récolte.

CULTURE

Cette Spécialisation regroupe un large spectre de connaissances accumulées sur les arts et les lettres du Monde Hurlant, mais aussi les traditions locales, les lois, les anecdotes liées à certains lieux ou cultures, ou diverses autres connaissances d'ordre général qui ne sont pas couvertes par les autres Spécialisations liées au Savoir.



LINGUISTIQUE

Dans « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôle », on part du principe que bien souvent, les règles sur la compétence des langues ne sont pas très divertissantes. Donc pour simplifier la situation, soit deux personnages ont une langue en commun et ils se parlent, soit ils n'en ont pas et l'usage de cette Spécialisation leur permet de se comprendre malgré tout, par gestes, par bribes de mots et en utilisant le baragoual, la langue franche des marchands.

Cette Spécialisation permet aussi de déchiffrer les anciennes écritures ou d'identifier une langue à partir d'extraits.

MÉDECINE

Le personnage possède des connaissances particulières sur l'anatomie des créatures vivantes, ce qui comprend le diagnostic de toutes sortes de maladies, mais aussi la manière de traiter la plupart des blessures courantes, ainsi que la bonne approche pour administrer les soins d'urgence. En possédant cette Spécialisation, un personnage est habilité à administrer des soins pour stabiliser un individu Mourant. Il peut aussi prodiguer des

premiers coins à raison de 1d6 Vie par patient et par jour.

RELIGION

Parallèle à « Arcanes », la Spécialisation « Religion » regroupe toutes les connaissances liées à la Foi. Le personnage est capable d'identifier les effets de la Foi, les Liturgies, objets et créatures qui y sont liées, mais aussi les symboles et les traditions des différentes Religions du Monde Hurlant. Permet d'obtenir 1d6 Ressources naturelles par demi-journée de récolte.

SCIENCE

La Spécialisation « Science » s'applique à la connaissance globale du Prodiges de la Science, comment il fonctionne et à quels domaines il s'applique. Elle regroupe également un vaste ensemble de connaissances scientifiques de base, par exemple sur des principes de physique, chimie ou biologie, susceptibles de s'appliquer à un grand nombre de situations.

L'individu qui possède cette Spécialisation est entraîné à obtenir des Ressources naturelles ou technologiques. Dans les deux cas, il passe une demi-journée à rechercher des lieux appropriés et en tire 1d6 de la Ressource recherchée. Les Savants se servent également de cette Spécialisation pour leurs constructions.

SURVIE

Le personnage est entraîné à évoluer dans une nature hostile, à en identifier les dangers sous toutes leurs formes, à s'orienter, à lire une carte et à se procurer de l'eau potable, des vivres et d'autres ressources.

Il est possible d'utiliser cette Spécialisation pour partir à la chasse ou à la cueillette pendant une demi-journée, afin d'obtenir 1d6 Ressources alimentaires. On peut aussi s'en servir pour recueillir 1d6 Ressources naturelles, là aussi en une demi-journée de recherches.

PERSONNALITÉ

INFLUENCE

Se servant de la force de sa personnalité, l'individu qui possède cette Spécialisation est un expert dans l'art de modifier l'opinion de quelqu'un en lui parlant, qu'il s'agisse de baratin rapide ou d'une tentative d'influencer son point de vue par le débat. Elle se distingue de la Tromperie par le fait que les arguments employés ont du sens et visent à convaincre.

INTIMIDATION

En utilisant des mots mais aussi et peut-être même surtout son attitude corporelle, le personnage est compétent pour impressionner autrui et les pousser à fuir, à renoncer à engager les hostilités ou à faire ce que le personnage exige.

REPRÉSENTATION

À travers cette Spécialisation, le personnage est capable de se produire en spectacle devant un public. Cette compétence ne fait pas la différence entre les différents arts de la scène, qu'il s'agisse de chant, musique, danse, théâtre, jonglerie, etc...

TROMPERIE

Cette Spécialisation couvre toute tentative de tromper quelqu'un sur son identité, par le déguisement, l'imitation ou le simple mensonge. Elle se distingue de l'Influence par le fait que les arguments employés sont fallacieux et visent à enfumer.

VOLONTÉ

Le personnage qui possède une Spécialisation en Volonté est inflexible : il est expert dans l'art de résister aux tentations, aux influences en tous genres et au contrôle mental.

ATTRIBUTS DE COMBAT

Deuxième catégorie de caractéristique, en-dehors des Qualités, les Attributs de combat, sont, comme leur nom l'indique, exclusivement utilisés pour régler le déroulement des bagarres, escarmouches et autres luttes à mort qui ponctuent la vie sanglante des aventuriers. Elles sont au nombre de cinq et tout personnage, quel que soit son niveau de compétence et sa vocation, possède un score dans chacune d'entre elles.

La première est fixée à la création du personnage par une combinaison de Qualités, quel que soit le profil du personnage. Toutes les autres dépendent de la Classe du personnage.

MOBILITÉ (MOB)

La Mobilité est un Attribut de combat polyvalent. Il est utilisé pour rendre compte de la vitesse de réaction du personnage et sa capacité à se faufiler entre les différentes menaces du champ de bataille. Le score de départ est déterminé en faisant la moyenne de trois Qualités : Agilité, Intuition et Personnalité.

Premièrement, on s'en sert pour l'initiative. Au début de chaque combat, on jette Mobilité + 1d6. Le nombre obtenu permet d'établir l'ordre d'action des différents participants au combat. Ce processus est détaillé plus longuement dans la section consacrée au Combat.

Deuxièmement, un personnage fait un jet de Mobilité pour passer d'une zone de combat à une autre. Là aussi, ce processus est examiné plus spécifiquement dans le chapitre consacré au Combat.

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS (ACC)

Le personnage se sert de cet Attribut pour utiliser des armes de mêlée et pour tenter d'atteindre, dans le chaos de la confrontation, une cible Proche. C'est tout simple : si un jet d'Attaque au corps-à-corps est réussi, le coup porte et on peut passer à la phase de défense, et éventuellement aux dégâts.

ATTAQUE À DISTANCE (AAD)

L'autre Attribut offensif concerne les armes à projectile (arcs, frondes, arbalètes, arquebuses, etc...), les armes de lancer (fléchettes, dagues, etc...) mais aussi certaines capacités et Sortilèges. En deux mots : toutes les situations où un héros cherche à aligner une cible dans son collimateur pour lui faire du mal.

PARADE (PAR)

La Parade est un des deux Attributs défensifs : elle consiste à interposer une arme de corps-à-corps ou un bouclier pour éviter qu'une Attaque au corps-à-corps ne nous touche. On ne peut pas parer à mains nues (ou griffes, ou sabots) ou avec une arme à distance.

ESQUIVE (ESQ)

Second Attribut de combat de nature défensive, l'Esquive peut être utilisée de deux manières : on peut s'en servir pour tenter d'éviter un coup qui porte en Attaque au corps-à-corps, ou alors on peut l'utiliser de manière préventive pour présenter une cible plus difficile à atteindre pour les Attaques à distance.

COMBAT

Dans « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôle », le combat est conçu pour fonctionner de manière simple et symbolique. Il s'agit d'un outil basé sur un certain nombre de concepts élémentaires qui sont détaillés ci-dessous. Naturellement, à partir de cette base, meneur de jeu et joueurs sont encouragés à tordre les règles pour produire un résultat qui leur semble amusant et correspondre à leur idée du réalisme, plutôt que s'y conformer de manière trop fidèle.

LE TEMPS DU COMBAT

Au cœur du système de combat se trouve une séquence d'événements et d'actions, toujours la même, qui est détaillée ici. C'est le principal concept à comprendre pour jouer de manière fluide, et à dire vrai, pour un combat simple, cette partie des règles peut être suffisante.

LE ROUND

Un combat est divisé en un certain nombre de rounds. Un round est une unité de temps de longueur variable, entre une seconde et vingt secondes (mais s'il est nécessaire d'avoir une idée de la durée du combat, on considère que chaque round dure exactement six secondes), pendant laquelle tous les belligérants ont leur chance d'agir.

ORDRE DE BATAILLE

Au début de chaque combat on détermine l'ordre de bataille ou « initiative ». C'est tout simplement la série qui permet de savoir quel combattant peut agir avant quel autres. Pour la déterminer, on fait usage d'une technique qui n'est pas comme les autres : chaque personnage jette 1d6 + son score en Mobilité. On établit alors un ordre, du plus haut résultat jusqu'au plus bas.

Les joueurs ont toujours la priorité sur leurs adversaires, en cas de scores égaux. S'il y a égalité entre deux joueurs, celui qui a le plus haut score en Mobilité passe avant. Et finalement, s'il n'est pas possible de départager ainsi deux joueurs, ils agissent en même temps.

Cet ordre reste immuable du début jusqu'à la fin du combat, même si certaines capacités permettent exceptionnellement de le modifier en cours de route.

Sauf exception, le meneur de jeu lance une initiative pour tout le camp des adversaires, basé sur le score de Mobilité le plus haut. Ou alors, il peut choisir de

tirer l'ordre d'un ennemi particulièrement coriace, un chef par exemple, séparément de celle de ses laquais.

Une règle optionnelle consiste à permettre à un joueur qui a hérité d'un certain ordre de bataille de retarder le moment où il agit pendant un round. Il peut ainsi renoncer à agir à son tour, et choisir de le faire à n'importe quel moment après celui-ci. S'il est possible d'agir après le moment prévu, il n'est en aucun cas autorisé de le faire avant.

LES ACTIONS

Un personnage dont c'est le tour d'agir dans l'ordre de bataille peut faire deux choses : ce qu'on appelle une Action, et ce qu'on appelle un Geste.

Une Action, c'est un acte qui prend à celui qui l'entreprend l'essentiel du temps de jeu qui est à sa disposition lors du round. En règle générale, les principales Actions possibles sont l'Attaque au corps-à-corps, l'Attaque à distance, le Mouvement, l'utilisation d'une Capacité, l'Esquive ou des Actions spéciales dictées par les règles, comme celles qui forcent un personnage Mourant à faire un jet pour tenter de s'en sortir à chaque round. Les Actions de base et la manière dont on s'en sert sont détaillées ci-dessous.

LES GESTES

Un Geste, ça n'est pas réellement une action, c'est un petit truc en plus qu'on peut faire en parallèle à une action. Parmi les gestes les plus standards en combat, on trouve le fait de sortir son épée, de changer d'arme, d'encoher une flèche dans un arc, d'utiliser un consommable de type potion, d'actionner un objet magique, etc... Certaines Capacités ne prennent qu'un Geste pour être exécutées.

C'est le meneur de jeu qui décide ce qui est un Geste et ce qui est une Action. S'il n'y a pas de règle qui le spécifie, le principe c'est qu'un truc qui prend l'essentiel du round, c'est une Action, alors qu'un petit machin qu'on fait en parallèle, c'est un Geste.

S'il le souhaite, un personnage peut troquer une Action pour obtenir deux Gestes, et donc consacrer un round à accomplir trois Gestes au total.

LA PAROLE

Un meneur de jeu peut décider que le fait de parler constitue en lui-même un Geste et que chaque personnage dispose de six secondes pour le faire. En règle générale, « Le Monde Hurlant – Un jeu de

rôle » préfère laisser les joueurs parler comme ils le veulent, en mettant simplement le frein aux longs débats et aux longues explications. Naturellement, tout ce qui est dit dans le combat entre deux personnages alliés sera entendu par leurs adversaires.

LES ACTIONS DE COMBAT

LE COMBAT AU CORPS-À-CORPS

Un gros coup d'épée, un coup de poing dans le nez, une feinte au couteau : quand un personnage choisit d'en viser un autre en se servant de son Attribut de combat Attaque au corps-à-corps, la séquence des événements est la suivante. Celui qui attaque fait son jet d'Attaque au corps-à-corps. Si c'est un échec, on en reste là. Si c'est une Catastrophe, cela va avoir des conséquences supplémentaires décidées par le meneur de jeu. Si c'est une réussite, on passe à la défense de l'adversaire. Si c'est une Prouesse, on en tient compte : une Prouesse ne peut être évitée que par une autre Prouesse.

L'adversaire a l'occasion de se défendre. Entre humanoïdes, la forme de défense la plus courante est la parade : l'adversaire fait un jet de Parade. Si celui-ci est réussi, il déjoue l'attaque. S'il est raté, l'attaque passe, et on en arrive finalement aux conséquences – qui consistent en général à tirer les dégâts et à les retrancher du total de Vie adverse.

La Parade, c'est une manœuvre qui consiste à dévier un coup, généralement grâce à une arme ou à un bouclier, afin d'échapper totalement à ses conséquences. La Parade n'est pas une Action, ni un Geste : chaque personnage peut tenter de parer une et une seule attaque adverse dans un round, au choix. Que cette tentative soit réussie ou ratée, il n'a qu'une seule occasion de parer un coup. Pour tenter de parer, il faut être équipé en conséquence : un personnage qui se bat à mains nues (ou avec des griffes) ne peut pas tenter de Parade. Dans « Le Monde Hurlant : Un jeu de rôle », les boucliers fonctionnent comme des armes spéciales qui confèrent un bonus à la Parade et ne sont pas très efficaces pour causer des dégâts.

Une autre option de défense est l'Esquive, dont le fonctionnement est détaillé ci-dessous.

Certaines Capacités fonctionnent comme des Attaques au corps-à-corps et nécessitent un jet réussi et une parade ratée pour déployer leurs effets.

Un personnage peut choisir de se battre avec deux armes. À chaque round, il choisit entre deux

options. La première consiste à utiliser une arme pour l'Attaque et la seconde pour la Parade (typiquement, un bouclier). La seconde est tournée vers l'offensive : le personnage peut frapper deux fois par round, une fois avec chaque arme, mais il subit un malus de -4 pour ses deux Attaques et n'a pas droit à la Parade.

LE COMBAT À DISTANCE

Le personnage choisit de tirer une flèche, de lancer un couteau ou une hachette, de tirer au pistolet sur un adversaire : la séquence est alors encore plus simple.

Le joueur fait un jet d'Attaque à distance, en tenant compte des éventuels malus dus à la distance. Si celui-ci rate, on en reste là. Si c'est une Catastrophe, on a affaire à un échec, plus les conséquences dictées par le meneur de jeu. Si c'est une réussite, l'adversaire n'a normalement pas de possibilité de parer le coup. Tout ce qu'il peut éventuellement tenter est une Esquive, voir ci-dessous. On tire alors les dégâts, ou alors les dégâts maximum s'appliquent directement si c'est une Prouesse.

Dans « Le Monde Hurlant : Un jeu de rôle », on ne compte pas les flèches, les carreaux, les balles de pistolets ou les billes de frondes (quel ennui !). Les personnages qui se battent à distance ont toujours suffisamment de projectiles à leur disposition en combat, jusqu'au moment où survient une Catastrophe et que leur barillet ou leur carquois est vide. C'est le cas aussi pour les armes de lancer : dagues, hachettes ou sagaies, par exemple...

Certaines Capacités fonctionnent comme des Attaques à distance et nécessitent un jet réussi pour déployer leurs effets.

L'ESQUIVE

À n'importe quel moment du round, si un personnage subit une attaque mais n'a pas encore agi, il peut choisir de tenter une Esquive.

L'Esquive consiste à éviter à tout prix, par son attitude corporelle, d'être touché par les attaques ennemies. Contrairement à la Parade, il s'agit d'une Action : le personnage qui est en mode Esquive ne peut pas attaquer, se déplacer ou tenter d'utiliser une de ses Capacités. En revanche, il va pouvoir essayer de déjouer tous les coups dirigés contre lui en tentant un jet d'Esquive, que ce soient des Attaques au corps-à-corps ou des Attaques à distance. S'il réussit, c'est qu'il parvient avec succès à éviter les foudres ennemies. Il n'y a pas de limite au nombre d'Esquives que l'on peut accomplir au cours d'un round.

SE DÉPLACER

En combat, se déplacer, c'est bouger d'une zone à une autre (voir ci-dessous).

Un personnage engagé en combat avec des adversaires Proches ou À l'écart qui peuvent théoriquement le frapper et qui souhaite bouger doit réussir un jet de Mobilité (un vrai jet normal, pas comme l'Ordre de bataille). Si celui-ci est réussi, le personnage trouve une occasion de se déplacer sans mal, et il parvient à changer de position. Il peut bouger de deux zones sur le diagramme de la géographie du combat (voir ci-dessous). En cas de Prouesse, il peut bouger sans limites sur le diagramme.

Si le jet est raté, le personnage ne parvient pas à se positionner, à trouver le bon moment et le bon itinéraire pour se déplacer et il fait face à un choix. Soit il échoue et reste où il est, soit il force et parvient à se déplacer, mais il se fait bousculer au cours de sa tentative. C'est ce qu'on appelle un **Accrochage**. Il subit des attaques opportunes, des coups de coude, des crocs-en-jambe, des lacerations, etc... Chaque adversaire Proche ou en position de le frapper en mêlée accomplit automatiquement ce qu'on appelle un Accrochage. Un Accrochage ne compte pas comme une Action ou un Geste, ne nécessite pas de jet et cause 2 dégâts par adversaire.

Ainsi, un personnage en mêlée Proche, engagé contre cinq adversaires, qui souhaite se déplacer À l'écart et qui rate son jet de Mobilité, soit reste où il est, soit subit 10 points de dégâts.

Si le jet de Mobilité est une Prouesse, entre autres possibilités à négocier avec le meneur de jeu, le personnage peut se déplacer de deux zones. Si le jet de Mobilité est une Catastrophe, entre autres conséquences, les Accrochages font 3 points de dégâts, ou le personnage atterrit ailleurs que l'endroit où il le souhaitait, où il chute, pour citer quelques exemples.

On est également victime de la règle de l'Accrochage si on se remet d'une position désavantageuse, typiquement si on se relève après avoir été À terre.

En revanche, un personnage qui n'est menacé, ni dans la case d'où il part, ni dans celle où il se rend n'a aucun jet de Mobilité à faire et ne craint pas d'Accrochage. Pour lui, le mouvement représente bien une action, mais c'est une action sans risques. Par exemple, un combattant qui s'est retrouvé À terre et qui souhaite se relever alors qu'il n'a aucun adversaire susceptible de le frapper peut

entreprendre une action pour se remettre sur ses pieds, mais elle ne peut pas échouer.

PROUESSES ET CATASTROPHES

En combat, lorsqu'on porte une Attaque au corps-à-corps ou à distance, une Prouesse cause le maximum des dégâts possibles (on ne lance pas le dé) et ne peut être évitée que par une autre Prouesse, en Parade ou en Esquive.

Une Prouesse sur une Parade peut, si le joueur le souhaite, lui octroyer une seconde Parade au cours du même round. Sinon, il peut causer des effets néfastes à son assaillant, typiquement lui faire lâcher son arme à ses pieds, le faire tomber, le pousser, lui causer 1d6 dégâts ou les lui faire causer à une tierce personne. C'est normalement le meneur de jeu qui choisit cet effet.

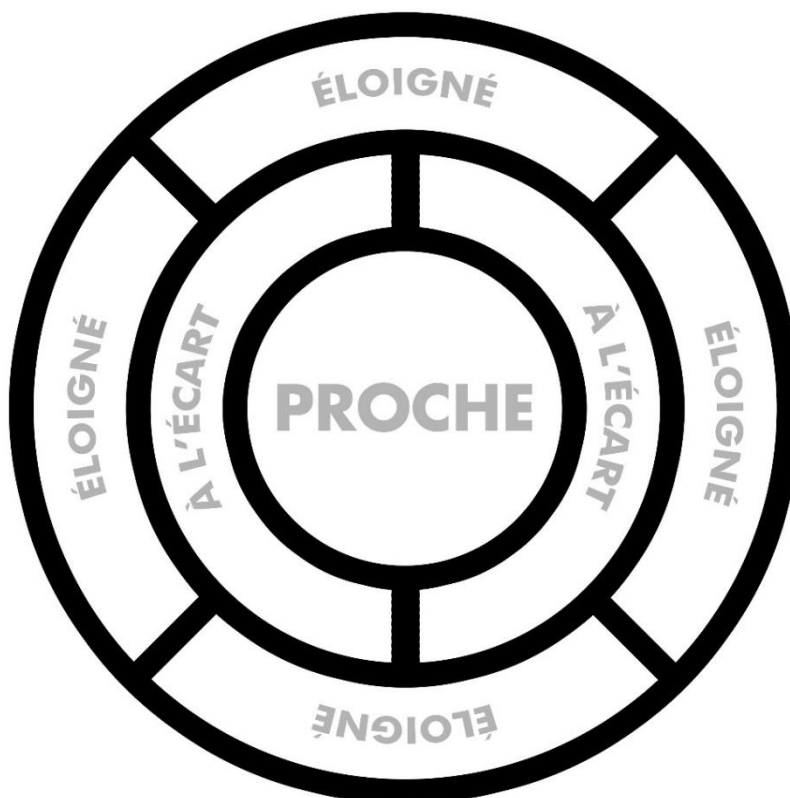
Une Prouesse sur une Esquive évite automatiquement toutes les Attaques subies au cours du round.

Les conséquences typiques d'une Catastrophe sur toutes les Actions de combat consistent à chuter, à lâcher son arme, à projeter son arme à au moins deux zones de distance, à casser son arme, à arriver à bout de ses projectiles, à se blesser soi-même (1d6) ou quelqu'un d'autre, à endommager son armure, à voir le camp adverse obtenir des renforts, etc...

Parfois, la virtuosité ou la maladresse d'un personnage peut créer des ouvertures qui modifient la structure même du combat. Si le meneur de jeu l'approuve, une Prouesse peut permettre à un personnage de donner un tour de jeu supplémentaire à un autre personnage de son camp, immédiatement après le sien. C'est le joueur qui prend la décision de qui bénéficie de cette possibilité. À l'inverse, une Catastrophe peut conduire à octroyer un tour de jeu supplémentaire à un personnage du camp adverse. C'est alors le meneur de jeu qui prend la décision.

LA GÉOGRAPHIE DU COMBAT

Dans « Le Monde Hurlant – un jeu de rôle », on considère que les personnages en combat sont constamment en mouvement les uns par rapport aux autres, à tenter de trouver le bon moment et la bonne opportunité pour porter un coup. Dans ces circonstances, ça ne sert à rien de représenter leur position précise en se servant de figurines ou de marques sur un papier, comme le font d'autres jeux de rôle inspirés des wargames.



À la place, on divise le champ de bataille en zones, situées dans trois cercles : Proche, À l'écart et Éloigné.

PROCHE

On appelle « Proche » le cercle central. C'est là qu'a lieu la mêlée, c'est-à-dire que c'est dans cet espace que des personnages équipés d'armes au contact sont tous susceptibles de se frapper les uns les autres grâce à des Attaques au corps-à-corps.

Un personnage qui se situe dans ce cercle peut choisir de frapper n'importe quel autre sans avoir à tenter de déplacement. Il peut changer de cible d'un round à l'autre, sans subir de malus ou provoquer d'Accrochage.

Un personnage dans le cercle Proche qui est équipé d'une arme à distance ou qui a des Capacités qui lui permettent d'agir à distance peut choisir une cible dans le cercle ou un des cercles extérieurs.

Un personnage qui est équipé d'une arme longue dont la description mentionne ce type de possibilité peut frapper une cible À l'écart sans avoir à changer de cercle.

À L'ÉCART

Deuxième cercle, tout autour de Proche, les personnages À l'écart ne sont pas directement

engagés dans la mêlée. Ils sont plus loin et ne peuvent normalement ni frapper directement une cible en mêlée, ni être frappée par elle.

Un personnage À l'écart équipé d'une arme à distance ou qui a des Capacités qui lui permettent d'agir à distance peut choisir une cible Proche, Éloignée ou dans une autre Zone du cercle À l'écart (voir les Zones ci-dessous).

Un personnage qui est équipé d'une arme longue dont la description mentionne ce type de possibilité peut frapper une cible Proche sans avoir à changer de cercle.

Pour qu'un ou plusieurs personnages puissent être À l'écart, ils doivent avoir au moins un allié dans le cercle Proche, sans quoi ils sont automatiquement considérés comme Proches.

ÉLOIGNÉ

Troisième et dernier cercle, la position Éloigné couvre tout l'extérieur du combat, à bonne distance de la mêlée centrale. Un personnage éloigné ne peut en aucune manière être touché par les armes au corps-à-corps des combattants de la zone Proche, ni d'ailleurs par celles de la zone À l'écart.

Le seul moyen de les affecter, et le seul moyen pour eux d'affecter les individus qui évoluent dans les cercles intérieurs est l'Attaque à distance, ou les

Capacités qui fonctionnent comme une Attaque à distance.

Naturellement, pour engager une confrontation plus directe, il est également possible de se déplacer vers la zone Éloignée et de s'attaquer aux personnes qui s'y situent, ou à l'inverse les personnages Éloignés peuvent s'approcher du cœur du combat à n'importe quel moment.

Reste que les héros situés dans ce cercle sont relativement à l'abri du danger. En revanche, ils subissent des malus pour les attaques à distance. La règle, c'est qu'un personnage subit un malus de -2 pour toute zone traversée par son tir pour atteindre sa cible, en-dehors de la première. Ainsi, un personnage en zone Éloignée ne subira aucun malus pour atteindre une cible en zone À l'écart, mais en subira un de -2 pour tirer en zone Proche, -4 pour la zone À l'écart de l'autre côté de la zone proche, et -6 pour la zone Éloignée adverse.

Pour qu'un ou plusieurs personnages puissent être Éloignés, ils doivent avoir au moins un allié dans le cercle À distance, sans quoi ils sont automatiquement considérés comme À l'écart, à moins que leur position les place physiquement à l'écart de la mêlée (par exemple en hauteur, ou au-delà d'un fossé).

LES ZONES

Comme mentionné plus haut, les trois cercles ne constituent pas le seul découpage géographique du champ de bataille. Celui-ci est découpé en Zones, des sortes de cases qui permettent de symboliser les mouvements autour de la mêlée. Lorsqu'on entreprend de se déplacer en combat, chaque mouvement d'une durée d'une action nous permet de nous déplacer, généralement de deux cases.

Le cercle Proche constitue une zone à lui tout seul. Contrairement à celui-ci, le cercle À l'écart ne constitue pas un anneau dans lequel tout le monde

est connecté et chacun peut attaquer les autres à tout moment : il est divisé en deux cases, qui sont, en général, au début du combat, occupées respectivement par chacun des deux camps en présence. Un personnage À l'écart qui souhaiterait aller frapper un autre personnage À l'écart du camp adverse devrait soit passer par la zone Proche, soit la contourner et se rendre dans la zone À l'écart adverse. Enfin, la zone Éloignée est divisée en quatre Zones : une pour chaque point cardinal, soit une pour chacun des deux camps, et deux zones intercalaires. Pour rejoindre le camp Éloigné d'en face, il faut donc bouger de deux zones, et passer un round à faire deux mouvements.

DES MÊLÉES PARTOUT

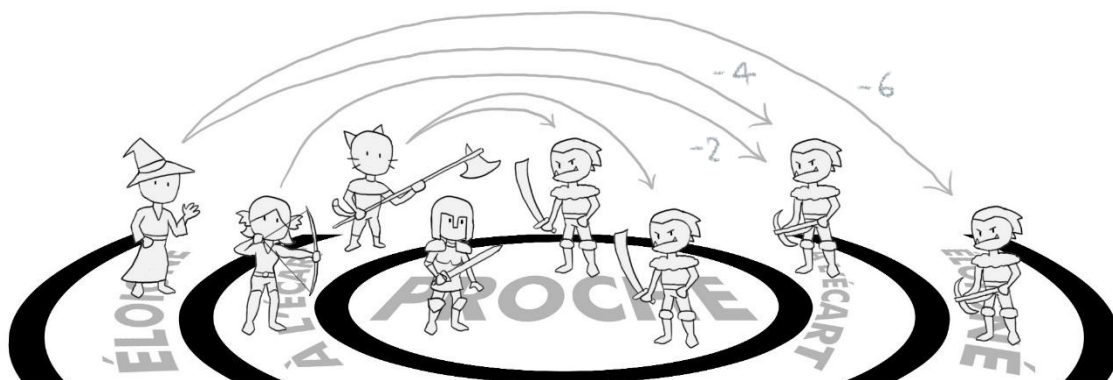
On l'a compris avec ces exemples : quand un personnage attaque au corps-à-corps une cible qui se trouve dans un des deux cercles extérieurs, cela crée un nouveau cercle avec sa propre zone Proche, sa propre zone À l'écart et sa propre zone Éloignée.

Dans les faits, il est bien souvent inutile d'en tenir compte, parce que la confrontation se contente d'inclure deux personnages aux prises l'un avec l'autre au corps-à-corps, mais dès que d'autres belligérants s'y ajoutent et décident d'intervenir dans le combat sans plonger dans la mêlée, les règles basiques de la géographie du champ de bataille s'appliquent à eux également.

ON COMPLIQUE TOUT

Les règles ci-dessous sont parfaites dans le cas où le combat se situe sur un terrain plat, sans obstacle significatif, sans différences de niveau et avec une visibilité parfaite. Mais il n'y a aucune raison que cela soit le cas, et il est possible de compliquer un peu le modèle pour tenir compte d'une topologie du combat un peu plus compliquée.

Cela peut par exemple consister à ajouter des **obstacles** dans certaines zones de la scène de



combat : des murs, des pentes, des échelles, des éboulis, etc... Bref, tout ce qui rend le passage difficile et limite la mobilité. Pour franchir ces zones, un personnage doit réussir un jet de Mobilité. S'il échoue, il reste où il est, ou, dans certains cas, il subit des conséquences, telles que chute, dégâts ou autre condition.

Certains obstacles sont **variés**, et c'est alors un autre type de jet qui est nécessaire : par exemple, il faut sauter par-dessus un ravin, ou escalader une paroi à pic, ou parcourir un étang à la neige. Là, ce sont des jets des Spécialisations adaptées qui sont de mise, en fonction de ce que souhaite le meneur de jeu. Un archer peut ainsi être positionné dans un lieu Éloigné, et en hauteur, ce qui fait qu'il est encore plus difficile à atteindre par ses adversaires.

On peut également parsemer le champ de bataille de lieux où on peut bénéficier d'une **couverture**, c'est-à-dire se mettre à l'abri des tirs adverses : des murets, des portes, des buttes, des meubles. Ceux-ci peuvent constituer des couvertures minimales (-2 aux tirs), moyenne (-4) ou complète (-6). Naturellement, dans certaines circonstances, un obstacle peut également constituer une couverture.

La visibilité peut également être limitée par différents facteurs : de la brume ou de la vapeur, mais aussi des obstacles. Il suffit de s'imaginer un combat qui aurait lieu au milieu d'une forêt pour réaliser qu'en s'éloignant à peine, la visibilité devient quasi-nulle. Le meneur de jeu peut infliger des malus supplémentaires aux jets d'Attaque à distance, ou simplement décréter que dans certaines circonstances, toute attaque Éloignée est impossible.

Parfois d'ailleurs, c'est la configuration des lieux qui empêche d'agir. Imaginons un combat qui a lieu dans la chambre d'une auberge. À la limite, le meneur de jeu peut décider qu'il y a la place pour les deux premiers cercles, mais pas pour le troisième. Cela oblige le groupe à revoir ses tactiques préférées. Ou alors, pour compliquer encore un peu, il n'y a qu'une ou deux occasions de se placer en position Éloignée, par exemple dans le chambranle d'une porte ou derrière une fenêtre.

DE MANIÈRE PRATIQUE

Le théâtre du combat, avec ses trois cercles, ses sept zones et les éventuelles complications peut être rapidement esquissé sur un tableau effaçable et la position des personnages notée et changée au fur et à mesure en fonction du déroulement du combat. Du papier, un crayon et une gomme font également l'affaire.

LES CONSÉQUENCES DU COMBAT

En combat, la plupart des attaques font perdre de la Vie à celle ou celui qui les subit, ou peuvent également causer des conditions aux conséquences variées (à terre, enflammé, assommé, etc...). Ceux-ci sont expliqués plus en détail dans le chapitre suivant, « États ».

DÉGÂTS

Un coup qui porte, c'est-à-dire que le jet d'attaque a réussi et les jets de défense (Parade ou Esquive) ont échoué, cause normalement des dégâts. Ils sont matérialisés par un jet de d6, additionné d'un bonus. Le personnage qui subit ces dégâts en retranche d'abord son score de Protection, puis le reste vient diminuer son total de Vie. Par exemple, Tim reçoit un coup de glaive (1d6+2, pour un total de 5). Elle bénéficie d'une protection de 1, elle ne subit donc que 4 dégâts, qu'elle retire de ses 20 Vie.

Un personnage blessé peut regagner de la Vie grâce au sommeil (en principe, ils remontent au maximum au terme d'une vraie nuit de sommeil), à des soins médicaux ordinaires (au maximum 1d6 Vie par jour), à des potions / patches / seringues / cataplasmes ou à des capacités de soin.

ZÉRO VIE

Une fois qu'un personnage-joueur blesse suffisamment un adversaire pour l'amener à 0 points de Vie, il a le choix : il peut assommer, capturer ou tuer sa victime. (Dans certaines circonstances exceptionnelles, ce choix n'existe pas et l'attaque est de toute manière mortelle, comme par exemple les flammes. Au meneur de jeu de trancher).

Comme détaillé ci-dessous, un personnage **Assommé** remonte à 1 Vie et est inconscient et incapable d'agir jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Corps pour reprendre conscience. Un personnage **Capturé** remonte également à 1 Vie et se retrouve dans une position où il est, certes conscient, mais à la merci de son adversaire, qui peut le frapper sans avoir à réussir un jet. Un personnage Mort est... euh... il est mort.

Si c'est un personnage non-joueur qui blesse un personnage-joueur, ses choix sont légèrement différents : il peut faire en sorte que le PJ soit Assommé, Capturé ou Mourant.

Un personnage **Mourant** est à 0 Vie. N'importe quel ennemi qui est à portée et le frappe avec une arme ou un autre type d'attaque peut le tuer en un coup. Si ce n'est pas le cas, il bénéficie d'un répit d'un

nombre de rounds équivalent à son score de Corps. À chacun de ces rounds, il a une chance de s'en sortir. Il lui suffit de réussir un jet de Corps ou de Personnalité (à choix) et quitter l'état Mourant.

Quel que soit la forme que cela prend, un personnage qui atteint 0 Vie a subi une blessure grave. Il guérit deux fois moins de Vie, que ce soit par le repos, les soins ou autres potions. Cet état se maintient tant qu'il ne s'est pas consacré au repos entre deux aventures (voir les règles sur le temps libre).

VARIANTES DE COMBAT

Certaines situations ou conditions viennent radicalement modifier la manière dont un combat peut se dérouler. Les sections suivantes explorent ces options.

AVEC UN COMPTE À REBOURS

Le compte à rebours est un outil optionnel qui s'offre au meneur de jeu pour épicer les combats et les rendre plus surprenants et plus tendus. On appelle « compte à rebours » une série d'événements planifiés et étalés dans le temps, qui peuvent mener à un changement du déroulement du combat. Afin d'aider à le planifier, on définit un compte à rebours de combat en fonction de cinq critères : la transparence, l'ordre, le seuil, la condition et la conséquence.

Ce qu'on appelle transparence, c'est la décision du meneur de jeu de révéler ou non qu'il y a un compte à rebours en cours. Un compte à rebours Invisible (I) est plus surprenant, un compte à rebours Visible (V) ajoute davantage de suspense. Le meneur de jeu n'a, par exemple, probablement pas envie de révéler aux joueurs que le camp adverse est susceptible de recevoir des renforts, et gardera ce mécanisme Invisible. À l'inverse, s'il y a une bombe prête à exploser dans la pièce et que tout le monde peut voir la mèche se consumer, le caractère Visible du compte à rebours fait partie intégrante de la scène. Enfin, imaginons que le compte à rebours concerne un pont de corde sur le point de s'effondrer. Rendre le compte à rebours Visible ou Invisible constituent deux options valables, qui débouchent sur des ambiances différentes.

En règle générale, on peut suggérer au meneur de jeu qui choisit un compte à rebours visible de symboliser cette mécanique par un dé, posé à côté du plateau de combat.

Ce qu'on appelle l'ordre consiste tout simplement à savoir s'il s'agit d'un compte à rebours authentique, donc une série de chiffres dans l'ordre décroissant,

ou alors dans l'ordre croissant. La première possibilité ajoute une tension, en ce sens que tout le monde sait qu'une fois que le dé affiche un « 1 », il va se passer quelque chose. La seconde joue sur l'incertitude, puisqu'on ignore quand le compte va s'arrêter.

Le seuil, c'est le nombre de départ d'un compte à rebours, celui qui s'affiche sur le d6. Ou alors, pour un compte ascendant, c'est le nombre significatif, celui où il se passe quelque chose.

La condition, c'est ce qui fait que le compte à rebours avance. L'exemple le plus typique, c'est le passage du temps : à chaque round, on progresse d'un rang sur le compte à rebours, et quand on atteint le nombre de rounds symbolisé par le seuil, la conséquence se réalise. Mais il n'y a pas de limites aux conditions possibles. Un compte à rebours peut progresser chaque fois qu'un ennemi est tué, chaque fois qu'un adversaire spécifique est frappé, à chaque déplacement sur une certaine zone, chaque fois que quelqu'un dépense des points d'Énergie, quand un personnage fait du bruit, quand quelqu'un abaisse un des leviers présents dans la salle, etc... Ce qui compte, c'est que ça ait du sens dans l'histoire qui est en train d'être racontée.

Enfin la conséquence, c'est ce qui se passe quand la condition est remplie. Typiquement, il peut s'agir d'un changement du côté des adversaires : ils reçoivent des renforts, quelqu'un les soigne, ils se transforment en quelque chose de plus redoutable, leur chef arrive, leur divinité se manifeste, etc... Il peut aussi s'agir d'un facteur lié à l'environnement : le pont de corde cède, l'eau monte au-dessus de la tête des personnages, la bombe explose, la terre tremble, des rivières de lave apparaissent, le vent se met à souffler, des stalactites chutent, le lieu du combat est en pente, devient glissant, ou brûlant, etc... Une autre possibilité, c'est que le décompte concerne les personnages eux-mêmes : ils asphyxient, ils tombent malades, ils sont irradiés, leurs renforts désertent ou arrivent, etc...

Il peut également s'agir de quelque chose de positif. On peut très bien imaginer un compte à rebours (V↑3 activer une statuette / les golems sont inopérants), où il suffit aux personnages de toucher trois des statuettes qui se trouvent dans une pièce et qui servent de source d'énergie à des golems gardiens pour que ceux-ci cessent de fonctionner. Le système du compte à rebours sert alors, non pas à symboliser une détérioration des conditions de combat, mais à servir de mode d'emploi pour un outil à disposition des personnages.

Autre possibilité, un peu plus complexe : chaque étape du compte à rebours correspond à un état

distinct et les conditions changent continuellement. On peut imaginer un combat à bord d'un bateau en pleine tempête où à chaque round le vent se renforce et complique les conditions de vie de tous les belligérants. Au meneur de jeu de planifier alors l'effet à chaque degré du compte à rebours.

Voici quelques exemples de comptes à rebours à appliquer à vos combats pour y mettre un peu de piment :

- (V↑3 une personne se déplace sur Proche / le pont de corde se rompt et ceux qui s'y trouvent chutent)
- (I↓4 rounds / la vanne explose et la pièce est inondée)
- (V↑3 rounds / 1 belligérant de plus est frappé au hasard par une chute de pierre venue du plafond, 1d6 dégâts)
- (I↓4 rounds / les adversaires morts reviennent sous la forme de zombies)
- (V↓3 ennemis tués / le grand méchant arrive)
- (I↓2 personnages crient ou font du bruit / le serpent géant sur lequel est en réalité construit la pièce se réveille)

COMBAT MONTÉ

Il peut arriver qu'un ou plusieurs personnages impliqués dans un combat soit perché sur une monture dont il commande les mouvements. Pour que ce genre de circonstance reste amusante, il est suggéré de ne pas multiplier les jets de dés, les malus et les tests en tous genres. Sauf exception, un personnage sur une monture est considéré, du point de vue des règles, comme une seule créature, qui se déplace où elle veut, attaque, pare, esquive, etc..., au choix du joueur, respectivement du meneur de jeu.

Il y a toutefois quelques différences avec la normale. La Mobilité du cavalier sur sa monture est, à choix, celle du cavalier ou celle de sa monture (donc, en principe, la plus haute des deux). On utilise ce score tant pour l'initiative que pour les mouvements. Autre différence : les personnages ou créatures qui s'attaquent à un individu monté doivent décider s'ils visent le cavalier ou sa monture, mais pas les deux. De la même manière, le personnage peut, à choix, décider de laisser son cheval (ou autre) porter une attaque à sa place, mais ils ne peuvent pas attaquer tous les deux en même temps. Enfin, il est possible de tenter une manœuvre pour faire tomber la cible de la créature qu'il monte. Il s'agit d'un jet Agilité/Animaux contre Corps. Certaines capacités peuvent également venir interférer dans la cohésion du duo.

Autre option qui s'offre à un personnage sur une monture : la charge. Une charge est une attaque spéciale, qui combine un mouvement et une Attaque au corps-à-corps. Elle combine en une seule action un déplacement sur au moins deux cases (y compris celle où se trouve la cible), un jet de Mobilité réussi et une Attaque au corps-à-corps réussie. Si tout cela fonctionne, on rajoute 1d6 points de dégâts à l'attaque en question. Par ailleurs, la cible est projetée d'une case, en principe dans le prolongement de la charge, et finit à terre.

SOUS L'EAU

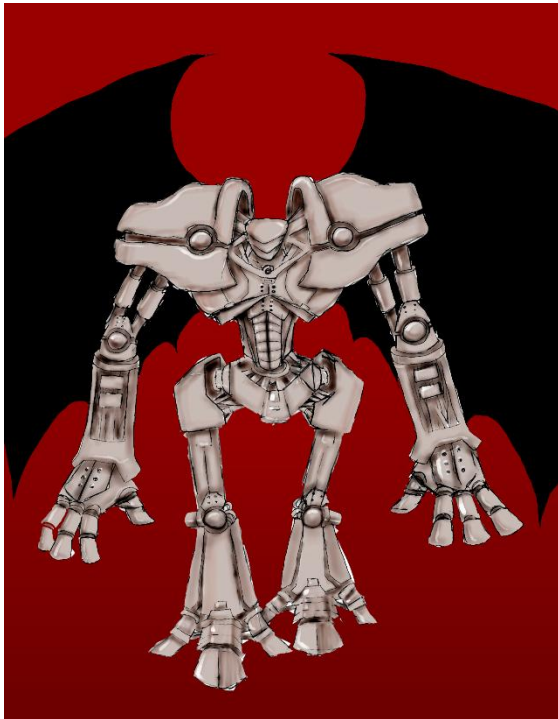
En effet il y a deux sortes de combat : ceux qui se passent sous l'eau, et ceux qui ne se passent pas sous l'eau. Quand un personnage se retrouve dans l'eau, en général, sa préoccupation principale provient le plus souvent du risque de noyade. C'est couvert par les règles sur l'état de noyade et d'asphyxie et à l'aide de quelques jets d'Agilité/Natation.

Mais qu'en est-il du cas, en principe assez marginal, où les personnages sont confrontés à un combat en étant complètement immergés ? D'abord, on suppose qu'ils ont trouvé un moyen, technologique ou magique, de respirer sous l'eau. Si c'est le cas, le meneur de jeu sera bien inspiré d'éviter de leur infliger des malus ou de leur réclamer des jets réguliers, qui ne feraient qu'alourdir le combat et de le rendre moins amusant. À la place, il convient de faire simple. Un combat sous l'eau fonctionne donc exactement comme un combat ordinaire. Naturellement, le bon sens s'applique et on tirera les leçons qui s'imposent au sujet de ce que le fait d'être sous l'eau peut changer : par exemple, impossible de faire du feu et la plupart des armes à distance conventionnelles ne fonctionnent pas.

En-dehors de ça, le principal changement, c'est qu'un tel combat est tridimensionnel. Il est possible de nager en toutes directions. En plus des possibilités habituelles, les personnages impliqués dans le combat peuvent se rendre dans une case virtuelle, dite « En dessus », où ils sont à distance de toutes les autres. Les attaques de et vers cette case subissent un malus de -4. Si la situation le permet, en particulier si les personnages ne sont pas au niveau du sol, il peut y avoir une autre case « En-dessous », distincte mais similaire du point de vue des règles.

VOL

Un personnage en vol obéit à des règles différentes d'un personnage au sol. Au début de chacun de ses rounds, il se situe, au choix, dans n'importe quelle case, sur le théâtre du combat. Il peut également se



loger s'il le souhaite dans une case virtuelle, dite « En hauteur », où il est à distance de toutes les autres. Les attaques de et vers cette case subissent un malus de -4.

Une fois son emplacement sélectionné, le personnage fait un jet de Mobilité qui ne compte pas comme une action. Si celui-ci est réussi, il peut agir comme bon lui semble. S'il est raté, le combattant volant est instable et subit un malus de

-2 à toutes ses actions de combat du round, ou en tout cas, toutes celles qui peuvent être affectées par le niveau de stabilité. Une Prouesse peut, par exemple, permettre au personnage de faire tomber sa cible, de la pousser ou de donner un round d'action supplémentaire à un autre membre de son camp. Une Catastrophe se solde généralement par un crash, soit par 1d6 dégâts suivi par une condition À terre. Après ce jet de Mobilité, il peut agir comme il l'entend.

Le décollage et l'atterrissage comptent chacun comme une action. Celles-ci peuvent causer des accrochages et réclament donc un jet de Mobilité ordinaire, avec toutefois, là aussi, le risque de s'écraser.

Certaines créatures volent plus lentement. Cette capacité est notée sur leur fiche avec un chiffre qui indique le nombre de cases vers lesquelles ils peuvent se déplacer en volant. Un essaim de braisines, par exemple, a Vol 1 : il peut voler comme il le veut, dans toutes les directions, mais d'une seule case.

Un personnage capable de léviter n'est, sauf exception, pas considéré comme un personnage volant, et les règles ci-dessus ne s'appliquent pas à lui, en-dehors du fait qu'il peut lui aussi atteindre la case En hauteur.

ÉTATS

ACIDE

Il existe différents types d'acides, qui peuvent occasionner des effets divers, d'une légère irritation à une liquéfaction complète des tissus. Ici, on suppose que le personnage est exposé à une dose significative d'une substance qui continue à causer de vives douleurs après l'exposition initiale.

- Une attaque à l'acide cause immédiatement 2d6 points de dégâts. Il continue à causer ensuite 1 point de dégât pendant les 2d6 rounds qui suivent. Il est possible de tenter de neutraliser l'attaque en couvrant la surface touchée avec une base. Pour cela, il faut dépenser une Ressource naturelle ou technologique, et réussir un jet d'Intuition/Science.

ASSOMMÉ

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de vie, l'adversaire qui a causé cet état peut choisir de lui infliger l'état Assommé ou Mourant, ou de le Capturer. Certains pouvoirs peuvent causer l'effet Assommé automatiquement.

- Un personnage **Assommé** qui est à 0 Vie remonte à 1 Vie. Il n'est plus conscient de ce qui l'entoure, ne peut pas bouger, parler, ni agir d'aucune manière. Il tombe à terre et lâche ce qu'il tenait en main. À chaque round, il tente un jet de Corps. Si celui-ci est réussi, le personnage n'est plus assommé mais il est toujours À terre. Tout personnage qui arrive à 0 Vie est sous le coup d'un traumatisme physique ou psychique et guérit deux fois plus lentement, jusqu'à ce qu'il consacre une activité hors-aventure à guérir.

AVEUGLÉ

Un personnage soumis à une clarté très intense perd la vue pendant quelques instants.

- Un personnage **Aveuglé** subit un malus de -8 à toute action qui nécessite une perception visuelle de son environnement (comme les attaques). Lorsqu'il se déplace, il doit réussir un jet d'intuition ou partir dans une direction qui n'est pas celle qu'il souhaitait. S'il échoue deux fois de suite, il tombe et se retrouve À terre. Si un personnage est Aveuglé en raison d'une forte lumière, à chaque round, le

personnage touché fait un jet de Corps : il retrouve la vue après l'avoir réussi.

À TERRE

Plusieurs attaques et circonstances peuvent causer la chute d'un personnage.

- Un personnage **À terre** ne peut pas bouger, Esquiver, ni porter des Attaques. Pour se relever en combat, il doit réussir un jet de Mobilité, qui compte comme un mouvement et peut causer un Accrochage.

CAPTURÉ

Capter un adversaire est un des choix qui s'offre à un personnage qui réduit celui-ci à 0 Vie.

- Un personnage **Capturé** qui est à 0 Vie remonte à 1 Vie. Il est conscient et peut agir, mais son adversaire pointe une arme sur une de ses zones vitales. Tant que celui-ci reste au contact, il peut lui causer des dégâts sans avoir à réussir un jet d'Attaque. Tout personnage qui arrive à 0 Vie est sous le coup d'un traumatisme physique ou psychique et guérit deux fois plus lentement, jusqu'à ce qu'il consacre une activité hors-aventure à guérir.

CHARGÉ/ENCOMBRÉ

Un personnage qui transporte des objets trop volumineux, une armure trop massive ou un paquetage trop lourd subit des pénalités. En règle générale, on est considéré comme Chargé quand on porte sur soi plus de kilos que deux fois notre score en Corps, et on est Encombré quand on porte plus que quatre fois notre score en Corps. Le meneur de jeu peut décider qu'un seul objet de grande dimension peut suffire à causer des pénalités. Le port de certaines armures cause automatiquement des états Chargé/Encombré.

- Un personnage qui est **Chargé** subit un malus de -2 à la Mobilité.
- Un personnage **Encombré** subit un malus de -4 à la Mobilité, et un malus de -2 à l'Attaque au corps-à-corps, à l'Attaque à distance, à la Parade et à l'Esquive. Il ne peut plus courir.

EFFRAYÉ

Exposé à une peur extrême, de nature ordinaire ou surnaturelle, un personnage doit réussir un jet de Personnalité ou être Effrayé. Certains Sortilèges,

Liturgies ou pouvoirs peuvent causer cet état automatiquement.

- Un personnage **Effrayé** subit un -4 aux jets d'attaque et aux jets de Qualités tant que la source de sa peur est dans son champ de vision. Une fois à l'écart de ce qui a causé son effroi, il peut tenter un jet de Personnalité à chaque round et la première réussite annule l'effet.

ÉNERGIE BLOQUÉE

On dit que de l'Énergie est « bloquée » quand elle est consacrée au bon fonctionnement d'une capacité qui se prolonge dans la durée, comme certaines créations d'objets ou invocations. Tant que l'effet en question perdure, les points d'Énergie bloqués ne peuvent pas être récupérés. Ainsi, si un personnage qui bénéficie normalement d'un maximum de 20 Science a 5 points bloqués en raison d'une réalisation, son maximum utilisable passe à 15 Science tant que l'objet est activé.

EMPOISONNÉ

Il existe différentes substances toxiques qui ont des effets très divers. L'état Empoisonné décrit ici représente la conséquence la plus courante d'une administration de poison d'ingestion ou de contact. Le meneur de jeu est encouragé à la modifier pour refléter la variété de produits en circulation.

- Un personnage **Empoisonné** subit un malus de -4 à toutes ses actions et 1 point de dégâts par round, jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Corps (un par round). Il conserve ensuite un malus de -2 à toutes ses actions jusqu'à son prochain repos complet.

ENFLAMMÉ

Au contact d'un brasier, un personnage doit réussir un jet de Corps à chaque round. S'il rate, il est considéré comme Enflammé. Certains Sortilèges et attaques peuvent causer cet état automatiquement.

- Un personnage **Enflammé** subit 1d6 dégâts à chaque round. Pour s'éteindre, il doit se rouler à terre pendant au moins un round complet et réussir un jet de Corps.

ÉPUISÉ

En raison d'efforts extrêmes, de privation durable de sommeil ou d'un effet de Magie ou de Foi spécifique, un personnage peut entrer dans un état d'épuisement.

- Un personnage qui est **Épuisé** subit un malus de -4 à toutes ses actions et manœuvres de combat. Pour quitter cet état, il faut une nuit entière de sommeil.



GELÉ

Exposé à un froid extrême ou à un sort capable de causer le même genre de conditions, un personnage acquiert l'état Gelé.

- Un personnage **Gelé** subit 1 point de dégât toutes les cinq minutes. Il écope immédiatement d'un malus de -4 à la Mobilité et à l'Esquive. Après avoir retrouvé une température normale, l'état Gelé disparaît au bout de cinq minutes.

MOURANT

Lorsqu'un personnage arrive à 0 Vie, l'adversaire qui a causé cet état peut choisir de lui infliger l'état Assommé ou Mourant, ou de le désarmer et le capturer.

- Un personnage **Mourant** meurt au bout d'un nombre de round équivalent à son score en Corps. À chaque round, il fait un jet, au choix, de Corps ou de Personnalité. S'il réussit, il remonte à 1 Vie et n'est plus

Mourant. N'importe qui peut exécuter un personnage mourant en une seule action, sans jet. Un personnage qui subit des soins, surnaturels ou conventionnels, pendant qu'il est Mourant, remonte à 1 Vie ou davantage et n'est plus Mourant. Tout personnage qui arrive à 0 Vie est sous le coup d'un traumatisme physique ou psychique et guérit deux fois plus lentement, jusqu'à ce qu'il consacre une activité hors-aventure à guérir. Sauf exception, un PNJ n'est jamais Mourant : il meurt à 0 PV.

MALADE

Les différentes créatures du Monde Hurlant peuvent contracter toutes sortes de maladies graves ou bénignes. Ici, à titre d'exemple, vous trouverez deux pathologies relativement courantes, très contagieuses, qui peuvent toutes deux être transmises par la morsure ou la piqûre d'animaux, mais aussi par la voie des airs, à proximité de personnes ayant développé des symptômes. Lors d'une attaque causée par une créature infectée, ou après avoir côtoyé un malade pendant au moins une heure, un personnage doit réussir un jet de Corps ou être Malade (un seul jet par source, par jour et par personne). Le meneur de jeu est encouragé à inventer d'autres maux terribles et divertissants.

Pour guérir d'une maladie, une personne doit rester alitée et traitée médicalement. Chaque jour, le médecin fait un jet de Savoir/Médecine et le patient un jet de Corps/Endurance. Si les deux jets sont réussis, le lendemain, la maladie est guérie.

- La **grelette** cause de la fièvre et des tremblements. Les personnes qui en souffrent subissent un malus de -2 à toutes leurs actions et ne peuvent pas réussir de Prouesses.
- La **crache** occasionne des expectorations, des douleurs, des sudations et des saignements des muqueuses. Tant qu'on

en souffre, on subit un malus de -4 à toutes les actions physiques. Tous les moyens de regagner de la Vie, naturels ou non, ne rendent que la moitié des points habituels.

NOYADE/ASPHYXIE

Il peut être dangereux de nager, surtout si on n'est pas très doué pour ça. C'est également très important de respirer.

- Un personnage immergé qui rate un jet d'Agilité/Natation pour nager trois rounds de suite commence à se noyer et entre en **Asphyxie**. Il subit 1d6 dégâts à chaque round. À chaque round, il peut tenter un nouveau jet d'Agilité/Natation pour s'en sortir et quitter l'état. Il peut aussi être secouru et ramené vers la rive ou une embarcation par une tierce personne.
- Un personnage privé d'oxygène pendant un nombre de rounds équivalent à son score en Corps est également en **Asphyxie** et subit 1d6 points de dégâts à chaque round jusqu'à ce qu'il retrouve une source d'air.

SONNÉ

Un grand coup sur la tête, un bruit tonitruant, un produit toxique, un pouvoir spécifique : un personnage peut être sonné pour de nombreuses raisons. Lorsqu'on est exposé à cette condition, c'est qu'on est étourdi ou groggy, sous le choc, et qu'on éprouve des difficultés à percevoir son environnement et à réagir.

- Un personnage **Sonné** subit un malus de -2 à tous ses jets et ne peut pas effectuer de déplacement de combat via sa caractéristique Mobilité. Il peut tenter un jet de Corps à chaque round et la première réussite annule l'effet.

SYSTÈMES

AIDE

Si les circonstances le permettent, un personnage qui en aide un autre pour accomplir ensemble une tâche de groupe lui procure un bonus de +1, pour un maximum possible de +5 (la sixième personne et les suivantes n’améliorent pas le jet).

CHUTE

Un personnage qui tombe sur une surface ferme subit 1d6 points de dégât pour deux mètres de chute. Le maximum est de 20d6. Une chute de dix mètres cause ainsi, par exemple, 5d6 dégâts.

DÉTRUIRE UN OBJET

Pour détruire un objet, un ou plusieurs personnages doivent lui infliger une certaine quantité de points de dégâts.

Arrivé à la moitié de ses points de Vie, l’objet est considéré comme endommagé (par exemple, une porte est défoncée, un tonneau éventré ou une chaise est inutilisable parce que l’une de ses jambes est brisée). Une fois atteint zéro Vie, il est complètement détruit. Certains objets renforcés ont des points de Protection qui se déduisent des dégâts subis.

Objet	PV	Endommagé	Protection
Très petit (bouteille, chaussure)	5	3	
Serrure, cadenas	5	3	5
Petit (guitare, brouette)	10	6	
Moyen (tonneau, chandelier)	20	10	
Grand (charrette, statue)	40	20	
Porte	15	8	
Porte blindée, grille	20	10	5
Coffre	20	10	
Coffre renforcé	30	15	8

ÉGRÉGORE

Quand un grand nombre de personnes ressentent toutes à l’unisson une même émotion au même endroit, cela peut former ce qu’on appelle un égrégore. Il s’agit d’un esprit qui est à la fois créé par cette explosion d’émotions, mais qui l’amplifie encore davantage par la suite.

En général, un égrégore est soit attaché à une population, soit, plus fréquemment, à un lieu. À partir du moment où il voit le jour, on détermine son émotion ou son impulsion dominante : joie, colère, dégoût, vengeance, violence, solidarité, construction, etc... Tant que l’égrégore est actif, toutes les actions qui sont inspirées par cette dominante ou qui contribuent à la perpétuer obtiennent un bonus de +2, alors que toutes les actions qui vont à contrecourant subissent un malus de -2.

Quand un égrégore naît à proximité d’un élémentaire ou d’une autre créature à la psychologie sommaire, il peut arriver qu’il en prenne le contrôle et qu’il incarne lui-même l’impulsion qui lui a donné naissance.

En général, un égrégore se dissipe au bout de 24 heures, à moins que l’émotion qui lui a donné la vie se prolonge. Plus celle-ci est forte et durable, plus l’esprit se maintient longtemps. Dans certains cas, des égrégores sont actifs depuis des années.

Les Lithiques sont capables de donner naissance volontairement à des égrégores, par un processus que l’on appelle le Rêve Cristallin. Pour y parvenir, ils doivent être au moins dix, et dépenser 10 Énergie à eux tous. Ces égrégores sont généralement de courte durée, typiquement une heure. Ils peuvent également engendrer des égrégores de combat, qui leur confèrent des bonus de +2 à toutes leurs actions de combat pendant la durée d’effet. Les actions qui visent à préserver la vie, à la protéger, à soigner, subissent un malus de -2.

FABRICATION DE CONSOMMABLES

Certains personnages peuvent tenter de fabriquer des potions, cataplasmes, explosifs et autres consommables. Pour le tenter, ils doivent posséder au moins un rang dans la Spécialisation Alchimie, et au moins un rang dans une ou plusieurs des Spécialisations Arcane, Religion et Science. Chaque formule qui permet de fabriquer un type d’objet doit être apprise séparément, en dépensant de l’expérience. À sa création, un personnage qui possède les qualifications requises connaît une

formule de son choix, ajoutée gratuitement à sa liste.

Pour fabriquer une dose, un personnage a besoin d'une Ressource naturelle ou technologique, qu'il l'ait obtenue lui-même ou qu'il l'ait achetée ou même volée, peu importe. Il doit aussi passer une journée entière de travail (8 heures) dans un laboratoire suffisamment équipé. Cette durée peut être fractionnée. Au terme de cette période, il fait un jet de Dextérité/Alchimie. S'il rate, la Ressource et le temps investis sont perdus. En cas de Catastrophe, l'atelier peut par exemple exploser, ou plusieurs Ressources être gâchées lors du processus. En cas de réussite, le consommable souhaité est fabriqué. S'il y a Prouesse, l'effet est doublé : par exemple, une potion de soins régénère 2d6 Vie plutôt que 1d6.

Les consommables que l'on s'administre peuvent prendre plusieurs formes, au choix du héros. Typiquement, les personnages alignés sur la Foi fabriquent des hosties ou des cataplasmes ; les personnages alignés sur la Magie concoctent des potions ; les personnages alignés sur la Science font des patches ou des seringues à dose unique.

Les grenades sont typiquement des objets qui tiennent dans le creux de la main qui peuvent soit être activés par un dispositif de type bouton ou manivelle, soit en allumant une mèche, soit en prononçant un mot. Elles sont destinées à être envoyées en direction d'une cible pour déployer un effet. Sauf exception, une grenade touche 1d6 personnes Proches.

Quelques exemples de potions figurent ci-dessous :

Potion	Effet
Antidote	Soigne un poison
Énergie	1d6 Énergie récupérés
Poison	Confère l'état Empoisonné
Remède	Soigne une maladie
Soins	1d6 Vie récupérés

Et voici quelques exemples de grenades :

Grenade	Effet
Explosif	1d6 points de dégâts sur 1d6 cibles proches
Flash	1d6 cibles proches Aveuglées
Fumigène	Fumée aveuglante en zone Proche pendant 1d6 rounds
Sonique	1d6 cibles sonnées pour 1d6 rounds

FABRICATION D'OBJETS BÉNIS OU ENCHANTÉS

Tous les personnages alignés sur la Foi et la Magie sont capables de, respectivement, bénir ou enchanter des objets pour les rendre plus performants. Leurs possibilités dans ce domaine sont plus restreintes que celles des Savants, qui peuvent configurer des objets extraordinaires pour leur conférer des propriétés hors du commun, mais le système présenté ici est également plus simple à utiliser.

Bénir ou enchanter un objet revient à lui conférer un bonus de +1 ou +2 (et pas davantage) pour l'un ou l'autre des usages auquel il est destiné. Il est ainsi possible de bénir un marteau pour obtenir un bonus en artisanat lorsqu'on s'en sert, une pelle pour qu'elle confère un bonus d'endurance à qui voudrait l'utiliser pour creuser des trous pendant longtemps, ou une loupe pour qu'elle procure un avantage à des jets d'enquête. Selon le même principe, une arme peut être enchantée séparément pour obtenir des bonus à l'Attaque, la Parade ou les dégâts, et une armure pour avoir un bonus de Protection, voire même à la Mobilité.

Obtenir un bonus de +1 lors d'une bénédiction ou un enchantement est un travail de longue haleine. Il réclame une semaine pleine de travail et est considéré comme une activité à faire entre deux aventure (voir « Temps libre »). Il faut passer du temps dans un lieu saint ou mystique, doublé d'un atelier, d'une forge ou d'un laboratoire. Pour le tenter, il est nécessaire d'avoir au moins un rang dans la Spécialisation Religion, respectivement Arcane.

Afin d'y arriver, il faut avoir un objet à enchanter et utiliser au moins deux Ressources naturelles. Au terme de la période, il faut réussir un jet de Dextérité/Artisanat, puis un jet de Savoir/Religion ou Savoir/Arcane. Si les deux sont réussis, le bonus de +1 est obtenu. Si au moins un des deux est raté, rien ne se passe, le temps et les Ressources sont perdus. Une Catastrophe casse l'objet, cause une explosion ou attire des créatures d'autres plans. Une Prouesse permet de boucler la bénédiction ou l'enchantement en un jour.

Pour ajouter une bénédiction ou un enchantement supplémentaire sur le même objet, il suffit de recommencer et d'y passer du temps et des Ressources supplémentaires.

Un objet béni ou enchanté est reconnaissable par des inscriptions ou autres marques, identifiables par un spécialiste (jets de Savoir/Religion ou Arcane). L'utilisateur qui souhaite bénéficier de ses bonus doit l'activer. Un objet béni ne peut être activé que par un personnage aligné sur la Foi, un objet

enchanté seulement par un personnage aligné sur la Magie. L'activation ou la désactivation dure une minute et nécessite de bloquer des points d'Énergie. Il faut en bloquer un par bonus octroyé par l'objet. Ainsi, un objet béni qui octroie un bonus de +2 à l'Attaque au corps-à-corps, +1 à la Parade et +1 aux dégâts, donc +4 de bonus au total, nécessite de bloquer 4 Foi pour être activé. Il n'y a pas d'activation partielle, c'est tout ou rien.

Il est possible d'ajouter toute une gamme d'effets extraordinaires à des objets Bénis ou Enchantés en y incluant des Ressources anormales obtenues dans les différentes Sphères de l'Omnipotentiel. Les règles à suivre figurent en fin de chapitre sur l'Omnipotentiel.

FILATURE

On appelle filature toute situation où un ou plusieurs personnages en suivent un ou plusieurs autres, en espérant de pas être vus. Pour simuler ça, on définit un écart de temps (typiquement cinq minutes), et un nombre d'étapes qui séparent la cible de ses poursuivants. À chaque round, les poursuivants font un jet de Intuition/Discretion pour ne pas être vus (typiquement, le plus compétent fait le jet pour le groupe), et les poursuivis font un jet passif d'Intuition à -4 pour remarquer qu'ils sont poursuivis. Pour qu'ils s'en rendent compte, il faut qu'ils réussissent alors que les poursuivants ratent leur jet.

Un exploit du poursuivi lui révèle immédiatement qu'il est victime d'une filature, une catastrophe l'empêche de le réaliser, jusqu'à la fin du trajet. Un exploit du poursuivant assure sa discrétion jusqu'à la fin de la filature, une catastrophe révèle sa présence immédiatement.

JETS OPPOSÉS

À chaque fois que deux ou davantage de personnages doivent comparer la qualité de leur réussite, par exemple lorsqu'ils font un bras de fer, doivent résoudre un problème mathématique le plus vite possible, grimpent le long d'une corde et cherchent à savoir lequel est le plus rapide, etc..., ils en passent par ce qui s'appelle un jet opposé.

La mécanique est simple. Le meneur de jeu détermine quelles qualités et spécialisations entrent en jeu, ainsi que d'éventuels bonus et malus, et les personnages impliqués dans le jet opposé font le même jet en parallèle. Si les deux échouent, l'épreuve n'est pas arrivée à son terme : le cas échéant, il faut recommencer, voire tout annuler. Si l'un des deux réussit et l'autre échoue, c'est le premier qui l'emporte. Si les deux

réussissent, c'est le résultat le plus faible qui l'emporte.

Prenons l'exemple d'Awa et Kepish qui font un bras de fer. Le meneur de jeu demande à tous deux de faire un jet de Corps/Puissance. Awa a 14 en Corps et +2 en Puissance, Kepish seulement 9 en Corps. Ils jettent les dés : Awa réussit avec un résultat de 15, Kepish rate avec un résultat de 11. C'est Awa qui l'emporte. Lors de la revanche, ils réussissent tous les deux : Awa fait 4 et Kepish 6. Awa a le résultat le plus faible, c'est donc elle qui gagne à nouveau.

POURSUITE ET COURSE

Une poursuite, en termes de mécaniques de jeu, c'est une série de jets de Agilité/Athlétisme, ou de Agilité/Animaux pour une poursuite montée, ou de Dextérité/Véhicules pour une poursuite en véhicule. Au début de la poursuite, le meneur de jeu décide de combien d'étapes sont séparés la ou les personnes poursuivies de celles et ceux qui leur courent après (typiquement trois). À chaque round, tous les personnages qui participent à la poursuite font un jet. En cas d'échec, on recule d'une étape : si c'est le poursuivi, l'écart se réduit, si c'est le poursuivant, l'écart se creuse. Quand l'écart est de zéro, le poursuivant rattrape le poursuivi.

Si le poursuivi signe une Prouesse, il échappe définitivement à ses poursuivants. Si le poursuivant fait une Prouesse, il rattrape immédiatement le poursuivi. Si le poursuivi subit une Catastrophe, il lui arrive quelque chose qui fait qu'il est immédiatement rattrapé. Si le poursuivant commet une catastrophe, les circonstances font qu'il laisse échapper le poursuivi.

Le cas d'une course fonctionne de la même manière, mais les participants commencent à zéro étape d'écart, et ils ont un certain nombre de réussites à accumuler avant d'arriver à l'objectif (fixé à l'avance par le meneur de jeu). Le premier qui y parvient est celui qui remporte la course.

RESSOURCES

Plutôt que détailler chaque ingrédient et pièce détachée en la possession des personnages et qui leur permettent de fabriquer objets et consommables, « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôle » fonctionne sur une abstraction. Il existe trois types de Ressources distincts : les Ressources alimentaires, les Ressources naturelles et les Ressources technologiques. Chacune pèse environ un kilo et mesure environ un décimètre cube, ou la taille d'un petit ballon.

Du point de vue des règles, ces Ressources sont d'un type indéterminé tant qu'on ne les utilise pas pour



fabriquer quelque chose : les Ressources alimentaires peuvent être de la viande fraîchement chassée, du poisson, des baies, des noix, ou un morceau de pain emporté avant l'aventure ; les Ressources naturelles peuvent être de l'écorce, des branches, des pierres, des plantes médicinales, des champignons, etc... ; les Ressources technologiques peuvent être des morceaux de tôle, des ressorts, des condensateurs, des greffons, des combustibles, des bielles, des accumulateurs, etc... Pour les personnages dans l'univers du jeu, ce dont il s'agit est clair. À la table où se joue la partie, tout ce qui compte, c'est de savoir si un personnage possède de quoi fabriquer ce qu'il veut ou non.

En règle générale, on recueille 1d6 Ressources d'un seul type en une demi-journée (au moins 4 heures) de recherches. Une Ressource alimentaire peut nourrir une personne adulte pendant une journée. Les autres servent à fabriquer des consommables ou des objets de la Science. On trouve les Ressources naturelles dans n'importe quel environnement à peu près sauvage, alors que les Ressources technologiques peuvent être récupérés dans des décharges, des ruines, des épaves ou sur des machines en panne.

Naturellement, toutes les Ressources peuvent être achetées. En règle générale, dans les lieux proches de la civilisation, les Ressources alimentaires coûtent 1 pièce d'or pièce, les Ressources naturelles, 5 pièces d'or, les Ressources technologiques, 10 pièces d'or.

TAILLE

Dans les règles qui suivent, on fait parfois la distinction entre plusieurs catégories de taille. C'est le meneur de jeu qui décide ce qui rentre dans chaque catégorie, en utilisant les points de repère suivants.

Taille	Comme un...
Minuscule	Cafard
Petit	Chat
Moyen	Humain
Grand	Cheval
Immense	Maison

CLASSES DE PERSONNAGE

CLASSES DE FICTION

UNE AVENTURIÈRE, UN AVENTURIER

Tu ne t'es pas préparé à l'aventure : l'aventure t'es tombée dessus, et tu t'es débrouillé pour t'en sortir, malgré les difficultés. Comme tous les Aventurières et les Aventuriers, tu es un amateur au parcours banal, qui compte sur sa bonne étoile pour se tirer des mauvais pas. Tu fais preuve d'une capacité d'adaptation peu commune pour acquérir de nouvelles connaissances. Tu n'attribue pas nécessairement tes capacités à la Fiction, mais préfère généralement invoquer ta bonne étoile.

Unique classe à pouvoir puiser dans toutes les Essences, l'Aventurier peut manipuler la Fiction, la Magie, la Foi et la Science.

Concepts : Un garçon vacher qui prend les armes, l'élue de la prophétie, un débarqué du Monde Muet, un héritier forcé de se débrouiller tout seul, un immortel qui trompe l'ennui.

PV : 20

Energie : Fiction 20

Attaque au corps-à-corps : 12

Attaque à distance : 6

Parade : 6

Esquive : 3

Armes : Armes simples

Armure : Armures simples

Focus : Aucun, l'Aventurier utilise ses talents instinctivement, sans technique particulière et sans nécessiter de support.

Capacités : Touche-à-tout, l'Aventurier sélectionne à la création une technique de Guerrier ou de Chasseur, ainsi qu'un sortilège issu de la liste du Magicien ou une liturgie issue de la liste du Prêtre. Il utilise la Fiction pour alimenter ces facultés.

Avancement : Avec l'expérience, un Aventurier peut acquérir toutes les techniques de toutes les autres classes, en substituant la Fiction à l'énergie d'origine.



UNE DÉVOYÉE, UN DÉVOYÉ

À partir de 1112, année du calendrier du Reik, la libération de la Fiction dans le Monde Hurlant confère des pouvoirs du quatrième Prodiges, la Fiction, à des femmes et à des hommes qui semblent choisis au hasard. En raison de vos capacités héritées des terribles Titanides, les instances religieuses te craignent et font de toi et de tes semblables des parias, les surnommant « Dévoyés », un nom que vous choisissez de revendiquer. Tu possèdes des facultés qui te permettent d'influencer les règles de la narration, comme si tu étais une marionnette capable de voir tes propres fils.

Le Dévoyé est la seule classe spécialisée dans la manipulation de la narration et du métadrame.

Concepts : révolutionnaire enragé, étudiant de la véritable nature de la Fiction, solitaire banni de son propre peuple, nihiliste en quête de sens, iconoclaste brûleur d'églises, serviteur des Titanides.

PV : 20

Energie : Fiction 20

Attaque au corps-à-corps : 9

Attaque à distance : 4

Parade : 4

Esquive : 2

Armes : Armes simples

Armure : Armures simples

Focus : Aucun Focus nécessaire, à moins que cela soit spécifié autrement dans la description de la capacité.

Capacités : Une capacité de Fiction au choix.

Avancement : Avec l'expérience, un Dévoyé peut acquérir toutes les techniques de toutes les autres classes, en substituant la Fiction à l'énergie d'origine.



CLASSES DE FOI

UNE CHAMPIONNE, UN CHAMPION

Animé par une Foi ardente, tu as choisi la voie des armes au service d'une cause que tu es prêt à défendre de ta vie. C'est ça, la vie d'un Champion : servir de bras armé à une Église ou à un ordre de chevalerie sacré, ou se faire l'incarnation d'un idéal qui façonne toute ton existence et dont la Foi qu'il t'inspire te confère des capacités hors du commun. Lorsque tu pars à l'aventure, c'est armé d'une épée, mais aussi des saintes écritures de ton Église, prêt à façonner le monde comme l'exigent les règles auxquelles tu as choisi d'adhérer.

Le Champion est une classe spécialisée dans le combat au corps-à-corps, capable de causer d'importants dégâts en peu de temps.

Concepts : Défenseur de la liberté, esprit de vengeance, inquisiteur itinérant, chasseur de démons, Chevalier sacré impérial (Luminar, Dominar, Magnar, Divinar, Patriar), Guerrier Ejecta.

PV : 25

Energie : Foi 20

Attaque au corps-à-corps : 12

Attaque à distance : 6

Parade : 6

Esquive : 3

Armes : Armes simples

Armure : Toutes les armures

Focus : Les capacités de Foi des Champions se manifestent grâce à une arme estampillée d'un symbole sacré, quel que soit la Divinité ou le concept qui les anime. Certains y ajoutent des prières en langue enscrite ou des rituels, brûlant par exemple des capsules d'encens sur leur armement ou leur armure.

Capacités : Deux Châtiments de la liste des Champions, plus une Liturgie de la liste commune des Prêtres.

Avancement : Un Champion peut acquérir toutes les Liturgies et autres capacités de la Foi, celles des Champions au prix normal, les autres à +1 point d'expérience.



UNE MYSTIQUE, UN MYSTIQUE

Alors que d'autres prétendent améliorer le monde au nom de la Foi, toi, tu t'en sers pour t'améliorer toi-même. Grâce à des connaissances transmises par tes maîtres qui t'ont transmis des techniques ancestrales, tu as fait de ton âme une œuvre d'art, de ton cœur un lion et de ton corps une arme. Capable de te battre à poings nus aussi féroce que d'autres le font avec des armes, tu recherches surtout la sérénité et la connaissance intérieure, que tu tentes de renforcer au cours de tes voyages, en te mettant au service d'autrui.

Le Mystique est spécialisé dans le combat au contact, de manière mobile et furtive, avec des capacités qui peuvent créer la surprise sur le champ de bataille.

Concepts : Moine combattant, lutteur masqué, maître d'arts martiaux, étudiant itinérant de la Foi, combattante de foire, danseur sacré, Guerrier du Shu Shen.

PV : 30

Energie : Foi 20

Attaque au corps-à-corps : Dextérité

Attaque à distance : Dextérité divisé par 2, minimum 5

Parade : Attaque au corps-à-corps divisé par 2

Esquive : 5

Armes : Armes simples

Armure : Aucune

Focus : Aucun, les pouvoirs de la Foi utilisés par le Mystique sont intérieurs et ne nécessitent ni matériel, ni rituel d'aucune sorte.

Capacités : La Voie du Poing d'Acier, plus trois techniques au choix parmi la liste du Mystique.

Avancement : Passée la création du personnage, le Mystique peut acquérir toutes les techniques de sa propre liste, ainsi que toutes les autres capacités de la Foi, au prix de +1 point d'expérience.



UNE PRÊTESSE, UN PRÊTRE

Tu es membre d'une des Églises du Monde Hurlant, et à ce titre, tu portes la bonne parole des Dieux et tu tentes d'en suivre les commandements et de les appliquer au quotidien, au plus près de ta conscience. Protecteur des faibles et de la vérité, tu veilles sur la santé et la prospérité des fidèles et fais de ton mieux pour que ton exemple pousse les autres à se convertir. En échange de tes prières, les Déesses et les Dieux que tu pries t'accordent des miracles, qui t'aident à accomplir ta mission sacrée lors de tes voyages.

Classe de soutien par excellence, le Prêtre peut se battre tout en galvanisant ses alliés.

Concepts : Prédicateur des grands chemins, procureur de l'Église, guérisseur dans un dispensaire de rue, théologienne érudite, chamane ogre, Harmoniarque de l'Alliance Farandrienne.

PV : 20

Energie : Foi 20

Attaque au corps-à-corps : 9

Attaque à distance : 4

Parade : 4

Esquive : 2

Armes : Armes simples

Armure : Armures simples

Focus : Pour utiliser leurs Liturgies, les Prêtres se servent, en fonction de leur tradition, soit de prières (par exemple des chants en enscrit, la langue sacrée, pour les membres de la Religion impériale), soit de symboles religieux brandis dans la main. En général, on choisit une approche ou l'autre à la création du personnage, et elle s'applique à toutes les Liturgies.

Capacités : Quatre Liturgies à la création du personnage, à choisir soit dans la liste commune des Prêtres, soit dans celle qui est réservée à ton Dieu.

Avancement : Les Liturgies de la liste commune et de la liste propre au Dieu de départ peuvent être acquises au prix nominal, toutes les autres capacités de la Foi coûtent un point de plus.



CLASSES DE MAGIE

UNE INVOCATRICE, UN INVOCATEUR

Alors que pour certains, la Magie est un art, qui doit être appris au cours de longues études, pour toi, c'est un don : tu es, plus que les autres, au contact des sphères du Grand Logoz de l'Omnipotentiel, le schéma central de la Magie du Monde Hurlant. Tu as appris instinctivement à t'en servir pour faire apparaître, contrôler et révoquer toutes sortes de créatures, ou pour réussir les métamorphoses les plus étonnantes, dont tu te sers pour t'aider lors de tes voyages.

L'Invocateur est capable de se constituer un groupe de créatures à ses ordres, qui se bat à sa place. Il peut aussi se métamorphoser lui-même.

Concepts : sorcière métamorphe, nécromancien chuchoteur des morts, mage autodidacte, protecteur de la réalité contre les invasions d'outreplan, druidesse gardienne de la forêt, Tsar de Wuurmaz.

PV : 20

Energie : Magie 20

Attaque au corps-à-corps : 8

Attaque à distance : 5

Parade : 4

Esquive : 2

Armes : Armes simples

Armure : Armures simples

Focus : En général, les Invokeurs ont besoin de focaliser leurs dons à travers un objet. Il peut s'agir d'un bâton ou d'une baguette comme les Magiciens, mais aussi d'ustensiles plus déconcertants, comme des chaudrons, des orbes, des poignards ou même des pistolets.

Capacités : L'Invocateur choisit trois Sortilèges issus de sa liste, à la création du personnage, ainsi qu'un sortilège de la liste du Magicien (il ne peut pas s'agir d'un Sortilège de « Maîtrise »).

Avancement : Avec l'expérience, l'Invocateur peut acquérir des capacités qui figurent sur sa liste, au prix nominal, mais également d'autres capacités de Magie, au prix majoré de +1.



UNE MAGICIENNE, UN MAGICIEN

Au bénéfice d'un certain don pour la Magie à la naissance, tu l'as fait fructifier au cours d'une longue formation, apprenant par cœur le fonctionnement, les formules et les gestuelles de chaque Sortilège, ainsi que les bases de la théorie Magique et ses plus mystérieux secrets. Même s'il te reste beaucoup à apprendre, tu es désormais prêt à te lancer à l'aventure, mettant tes pouvoirs au service de ta curiosité, de tes amis ou de toute cause que tu choisiras d'embrasser.

La plus versatile des classes, le Magicien peut créer des effets qui peuvent faciliter les situations les plus diverses.

Concepts : Jeune prodige de la Magie, chercheur en magicologie, collectionneuse d'artefacts, vieux sorcier maudit à la recherche de son pouvoir perdu, conseiller en magie, Mélodiarque de l'Alliance Farandrienne.

PV : 20

Energie : Magie 20

Attaque au corps-à-corps : 4

Attaque à distance : 7

Parade : 3

Esquive : 2

Armes : Armes simples

Armure : Aucune

Focus : Le focus d'un Magicien dépend de l'enseignement qu'il a suivi. Dans le Reik, la plupart des praticiens des arts Magiques doivent se servir d'un bâton pour lancer leurs sortilèges. D'autres choisissent la baguette ou les formules magiques. Les Mages d'Aasiak se servent de mouvements de mains compliqués. Quant aux Mélodiarques farandriens, ils chantent. Une technique doit être choisie comme focus à la création du personnage et s'appliquer à toutes les capacités.

Capacités : À la création du personnage, le Magicien maîtrise le Sortilège « Abracadabra », en plus de quatre autres Sortilèges dans la liste qui lui est réservée. Il ne peut en choisir qu'un seul de type « Maîtrise ».

Avancement : Le Magicien peut acquérir au prix normal les autres Sortilèges de sa liste, ou alors d'autres capacités de Magie, pour un point d'expérience supplémentaire.



UNE SICAIRE, UN SICAIRE

Les gens comme toi ont plusieurs surnoms, généralement peu flatteurs : magelame, guerrier-sorcier ou sicaire. Tu es craint plus que respectés, parce que, dans ta pratique, tu mélanges deux disciplines qui suscitent la peur : l'art de la guerre et celui de la Magie. Tu utilises tes Sortilèges pour doper tes capacités de combat et devenir un guerrier particulièrement redoutable, des talents qui te sont précieux lorsque tu te lances à l'aventure.

Le Sicaire est une classe de combat au corps-à-corps, mais dont les pouvoirs magiques font qu'il a, en plus, plus d'un tour dans son sac.

Concepts : sorcier assassin, espionne surnaturelle, chasseur de fanatiques religieux, pilleuse de monuments magiques, Silenciarque de l'Alliance Farandrienne.

PV : 25

Energie : Magie 20

Attaque au corps-à-corps : 12

Attaque à distance : 6

Parade : 6

Esquive : 3

Armes : Armes simples, armes de guerre (mêlée uniquement).

Armure : Armures simples.

Focus : Pour les Sicares, une arme de mêlée spécifique, généralement couvertes d'inscriptions Magiques ou de symboles, sert de focus et est indispensable au bon fonctionnement des Sortilèges. En cas de perte, celle-ci doit être remplacée par une autre arme commandée spécifiquement auprès d'un forgeron et enchantée lors d'un long rituel (Dextérité/Artisanat puis Savoir/Arcanes, minimum trois jours de travail).

Capacités : Une Manifestation de la liste des Sicares, plus deux Sortilèges de la liste des Magiciens (il ne peut pas s'agir d'un Sortilège de « Maîtrise »).

Avancement : Un Sicaire peut acquérir tous les Sortilèges et autres capacités de la Magie, celles des Sicares au prix normal, les autres à +1 point d'expérience.



CLASSES DE SCIENCE

UNE CHASSEUSE, UN CHASSEUR

Alors que d'autres choisissent de combattre l'épée au poing, toi, tu préfères prendre un peu de recul et décocher des flèches et d'autres projectiles à bonne distance. Tu es un spécialiste des armes à distance, dont tu te sers pour traquer tes proies dans la nature, ou les nombreux ennemis rencontrés au cours de tes aventures.

De toutes, le Chasseur est la classe la plus spécialisée dans le combat à distance. Elle est aussi capable de poser des pièges, de tendre des embuscades ou d'évoluer dans la nature en exploitant au mieux les ressources.

Concepts : Traqueur de gros gibier, arbalétrière de l'armée, pistoléro solitaire, lanceur de couteau de foire, Archère Ojo.

PV : 30

Energie : Science 20

Attaque au corps-à-corps : Corps divisé par 2, au minimum 5

Attaque à distance : Dextérité

Parade : Attaque au corps-à-corps divisé par 2

Esquive : 5

Armes : Toutes les armes

Armure : Toutes les armures

Focus : Toutes les techniques de la classe de personnage nécessitent l'usage d'une arme à distance, quelle qu'elle soit.

Capacités : Puissance d'artillerie plus deux autres Manœuvres, sélectionnées au choix dans la liste des Chasseurs.

Avancement : Grâce à l'expérience, le personnage peut acquérir d'autres manœuvres de Chasseur au prix normal, ou n'importe quelle autre capacité de la Science, à +1 point d'expérience.



UNE COLLECTINE, UN COLLECTIN

Tu as subi un traitement irréversible qui a inséré dans ta tête les consciences de plusieurs dizaines de personnes, qui ont accepté de cohabiter dans un seul corps et de mettre en commun leur savoir et leurs capacités intellectuelles. Depuis, tu es capable de briller dans les domaines les plus divers et de te servir de tes talents analytiques pour anticiper n'importe quelle situation et réagir avant même que la plupart des gens puissent se douter qu'il y a un problème.

Le Collectin est une Classe spécialisée dans les interactions sociales, les enquêtes et la vie urbaine.

Quelle que soit leur Espèce, les Collectins adoptent un prénom simple suivi d'un chiffre, celui du nombre d'esprits dont ils sont constitués (entre 30 et 80).

Concepts : Cartographe baroudeur, collectionneur de secrets, navigateur au long cours, professeur d'archéologie, tacticien de génie.

PV : 25

Energie : Science 20

Attaque au corps-à-corps : 12

Attaque à distance : 6

Parade : 6

Esquive : 3

Armes : Armes simples

Armure : Armures simples

Focus : Les capacités spécifiques du Collectin ne réclament aucun focus particulier, mais il peut avoir besoin d'un focus adapté lorsqu'il utilise d'autres techniques de Science.

Capacités : Le Collectin, à la création, obtient la capacité « Maestria », qui lui est propre, et qui permet d'acquérir des spécialisations jusqu'à +6+. Il gagne également huit points de spécialisation, à répartir où il veut. Enfin, il choisit deux autres capacités de sa Classe.

Avancement : Avec l'expérience, le personnage peut acquérir n'importe quelle capacité de Science, aux prix d'achat normal. Il progresse dans les Qualités et les Spécialisations pour -1 point d'expérience à chaque étape.



UNE GUERRIÈRE, UN GUERRIER

Se battre pour survivre : c'est bien souvent la dure existence des Guerriers. Depuis ton plus jeune âge, tu t'entraînes à te servir de toutes sortes d'armes de mêlée, afin de devenir aussi redoutable que possible sur le champ de bataille. Des individus comme toi sont souvent indispensables pour protéger les voyageurs des périls des régions sauvages, et dans un monde constamment dangereux, il y aura toujours besoin des aventures qui s'ouvriront aux combattants dans ton genre.

Le Guerrier est le combattant au corps-à-corps par excellence, plus redoutable et plus débrouillard sur le champ de bataille que toutes les autres Classes.

Concepts : mercenaire endurci, justicier errant, brute épaisse, gladiatrice célèbre, chevalier du Pan Shaï, Rythmarque de l'Alliance Farandrienne.

PV : 30

Energie : Science 20

Attaque au corps-à-corps : Corps

Attaque à distance : Dextérité divisé par 2, au minimum 5

Parade : Attaque au corps-à-corps divisé par 2

Esquive : 5

Armes : Toutes les armes

Armure : Toutes les armures

Focus : Toutes les techniques de la classe de personnage nécessitent l'usage d'une arme de mêlée, quelle qu'elle soit.

Capacités : À la création du personnage, on reçoit Puissance martiale et deux autres Techniques de combat.

Avancement : Le Guerrier peut utiliser ses points d'expérience pour acquérir d'autres manœuvres dans sa liste personnelle, au prix normal, ainsi que d'autres capacités de Science à un prix majoré de +1.



UNE SAVANTE, UN SAVANT

Toi, ce que tu aimes, c'est construire des engins en toutes sortes, des créations géniales qui font des choses impossibles. Tu as également le chic pour utiliser la Science afin d'améliorer les objets du quotidien, ou pour concocter des potions très pratiques. Et si parfois ça explose, ça fait partie du plaisir. C'est équipé de tout cet attirail que tu pars à l'aventure, espérant glaner quelques connaissances supplémentaires au cours de tes voyages.

Le Savant se caractérise par sa capacité à fabriquer des objets capables de le tirer de toutes sortes de situations périlleuses.

Concepts : Bricoleuse enthousiaste, artificier redoutable, herboriste vagabonde, alchimiste préparateur de potions, ferrailleur d'anciennes machines, Sonarque de l'Alliance Farandrienne.

PV : 20

Energie : Science 20

Attaque au corps-à-corps : 4

Attaque à distance : 9

Parade : 4

Esquive : 2

Armes : Armes simples, armes à feu

Armure : Armures simples

Focus : Les différents travaux de construction ou d'amélioration d'objets menés par les Savants nécessitent un laboratoire équipé, ou pour le moins une mallette portable de bricolage. Sur le terrain, pour pratiquer des ajustements de dernière minute, la plupart d'entre eux emmènent un ustensile électrifié qu'ils appellent un Omni, à mi-chemin entre le multi-outil et l'instrument d'analyse.

Capacités : À la création du personnage, on sélectionne deux techniques de Savant, ainsi qu'une autre capacité liée à la Science.

Amélioration : Grâce à l'expérience, le personnage peut acquérir d'autres techniques de Savant au prix normal, ou n'importe quelle autre capacité de la Science, à +1 point d'expérience.



AUTRES CLASSES

Dans « Le Monde Hurlant – un jeu de rôle », une Classe de personnage n'est qu'un point de départ. Chacune propose un certain nombre d'options et de possibilités et peut être configurée d'un certain nombre de manières différentes. Avec l'expérience, cela dit, ces différences ont tendance à s'estomper. À l'intérieur d'un même Prodiges, d'une même Énergie, un personnage peut acquérir n'importe quelle aptitude, même si celles qui sont propres à sa classe restent toujours moins chères en termes d'expérience.



Cela signifie qu'un Champion peut étoffer ses pouvoirs avec des Liturgies de Prêtre ou même des Disciplines de Mystiques ; un Combattant peut apprendre des techniques de Chasseur ou même se mettre à bricoler comme un Savant ; quant à un Magicien, rien ne l'empêche d'empiéter sur les terres des Invokeurs ou des Sicares. On ajoutera que les classes de Fiction peuvent panacher des pouvoirs de toutes les autres Énergies. D'une certaine manière, les seules vraies Classes du jeu sont les Énergies, toutes les autres frontières qui séparent les personnages peuvent être franchies sans trop de difficultés.

Un groupe qui souhaite conserver une certaine unité esthétique à ses personnages peut toutefois, s'il le souhaite, faire le choix de limiter les options et de n'autoriser les personnages à ne se développer qu'à l'intérieur de leur Classe de départ. Ainsi, un Sicaire aurait, à la création, une Manifestation de sa propre liste et deux Sortilège de Magicien, mais ne pourrait ensuite plus acquérir que des capacités propres aux Sicares.

Au-delà de ça, il est également possible de créer des Classes de personnage supplémentaires, en plus des

douze qui existent, et cela, sans s'épuiser à ajouter de longues listes de pouvoirs. Il s'agit de versions alternatives des Classes existantes, des interpolations, des remixes. Ci-dessous, vous en trouvez trois, incluses à titre d'exemple, mais rien n'empêche votre groupe d'en créer d'autres.

UNE OCCULTISTE, UN OCCULTISTE

Ici, l'idée est de conserver le fonctionnement d'une Classe et sa liste de pouvoirs, mais de troquer son Énergie contre une autre.

Ainsi, un Occultiste, c'est exactement comme un Invokeur, sauf qu'il n'utilise pas la Magie, mais la Foi. À la création du personnage, il choisit trois Implorations d'Invokeur et une Liturgie de Prêtre. Lors de sa progression, il pourra acquérir des pouvoirs d'Invokeur ou ceux des autres Classes liées à la Foi : Prêtre, Mystique et Champion.

UNE HÉRÉTIQUE, UN HÉRÉTIQUE

La seconde idée, c'est de prendre une classe existante, en supprimant certaines de ses limites mais en en ajoutant d'autres.

Un Hérétique, c'est quelqu'un qui se sert du pouvoir de la Foi, mais sans faire partie d'un ordre religieux. Certains sont d'anciens Prêtres qui ont renoncé à leur apostolat, d'autres ont appris d'anciennes techniques pour détourner les Prodiges divins, d'autres encore sont des athées Théoclastes qui estiment que la Foi n'est qu'un pouvoir parmi d'autres.

À la création du personnage, un Hérétique, c'est comme un Prêtre, sauf qu'il peut choisir quatre Liturgies, librement, entre la liste commune et n'importe quelle liste de n'importe quelle divinité. En revanche, il n'a pas la possibilité de bénéficier de la Foi des autres fidèles de sa religion pour alimenter ses Liturgies. Socialement, être un Hérétique pose également des difficultés spécifiques.

UNE MAÎTRESSE D'ARMES, UN MAÎTRE D'ARMES

Enfin, troisième variante : on fusionne deux classes existantes.

Un Maître d'armes est un guerrier polyvalent, à mi-chemin entre un Combattant et un Chasseur. Il a Attaque au corps-à-corps : 10, Attaque à distance : 10, Parade : 6 et Esquive : 3 à la création du personnage. Il peut choisir librement quatre techniques dans les listes du Combattant et du Chasseur.

ESPÈCES

Lors de la création du personnage, le joueur choisit une des espèces suivantes. Sur le Continent, les Humains, les Farandriens et les Lithiques constituent, de loin, les populations les plus répandues et les plus influentes. Les autres sont plus rares ou, pour des raisons diverses, auront davantage de mal à s'intégrer à un groupe d'aventuriers.

UN BLEMMYE

Tout à tout méprisés ou envieux pour leurs mœurs dépravées et leurs appétits sans limites, les Blemmyes sont redoutés, même par ceux qui ont besoin de leurs services.

Les Blemmyes ont une apparence déconcertante, puisqu'ils n'ont pas de tête. Leurs yeux, leur nez et leur énorme bouche se situent sur leur torse. C'est cette particularité qui leur vaut leur surnom d'« Acéphales ». Deux points bleuâtres sont visibles au-dessus de leurs yeux. Autre caractéristique des Blemmyes mâles : leur appétit insatiable pour la nourriture, la boisson et les autres plaisirs de la vie. Ils peuvent manger d'énormes quantités de nourriture sans être incommodé. Ils sont aussi capables de manger l'âme, les espoirs, la personnalité et les émotions des autres créatures, et de régurgiter ceux-ci sous forme de phlog, une épaisse boue noire aux incroyables propriétés magiques. En-dehors des rares gisements naturels qu'on trouve dans le Monde Hurlant, les Blemmyes sont les principaux producteurs de phlog, ce qui leur garantit un statut à part aux yeux des autres créatures.

Poussés par leurs appétits inextinguibles, les Blemmyes ont développé toute une série de règles et tout un art de vivre autour de la satisfaction de leurs pulsions. Toute leur civilisation s'articule autour de la croyance et de l'adhésion aux règles de quatre divinités : les Principes. Chaque Blemmye mâle décide pendant son enfance à quel Principe il va vouer son existence. Un individu qui refuserait de s'aligner sur un Principe serait au ban de la société de ses semblables, et serait forcé de s'intégrer au sein d'une autre culture (où ils sont généralement détestés). C'est extrêmement rare.

Le Principe qui remporte la plus large adhésion est « Son Outrageuse Théâtralité ». Ses valeurs sont celles que les étrangers associent généralement à toute l'Espèce des Blemmyes : une sanctification des plaisirs de la chair, nourriture, boisson, sexualité, mais aussi douleur, danger et autres

stimuli en tous genres, pratiqués avec un zèle et une outrance qui s'apparente à de la débauche. Les fidèles de Son Outrageuse Théâtralité se moquent des bonnes mœurs et de la vertu, mais ils observent tout de même des règles éthiques qui réprouvent toute forme d'agression et de contrainte. Il leur arrive de partir à l'aventure en quête de sensations fortes.



Son Insatiable Érudition est le Principe en vertu duquel l'appétit des fidèles pour le savoir et la connaissance se substitue à leurs besoins charnels les plus extrêmes. Les temples de Son Insatiable Érudition ressemblent à des bibliothèques ou des cabinets de curiosité, dans lesquelles sont amassées des volumes rares, des livres introuvables, et des secrets qu'on trouve rarement dans les universités des Humains. Quiconque poursuit des recherches ésotériques ou tente de percer à jour des mystères gardés jalousément finira tôt ou tard par croiser la route des fidèles de Son Insatiable Érudition. Certains fidèles adoptent une vie d'aventuriers pour aller trouver les secrets dans les endroits les plus dangereux.

Le troisième Principe est Son Inexorable Dépouillement, au nom duquel les fidèles mènent une existence d'ascèse totale, refusant de satisfaire leurs pulsions, se coupant du monde et de ses tentations. Une frange d'activistes pratiquent leur

foi autrement, en menant une entreprise de purification partout dans le Monde. Bien souvent, ils sont en franche opposition avec les fidèles de Son Outrageuse Théâtralité. Du quatrième Principe, le Principe Voilé, rien n'est connu, si ce n'est son nom et son existence.

On ignore à quoi ressemblent les Blemmyes femelles, ni même si elles existent. Certains pensent que celles-ci seraient physiquement semblables aux Humaines et on s'en servirait pour infiltrer le Reik. Selon une rumeur durable, elles seraient d'une beauté incomparable. Quoi qu'il en soit, à supposer qu'elles existent bel et bien, elles ne jouent aucun rôle public dans la société de leur Espèce.

NOMS

Prénoms : Bao, Chuchang, Dangh, Han, Munc, Ngai, Poc, Quan, Vien, Wai, Zughin

Noms de famille (précèdent habituellement le prénom) : Batang Leu, Dim Kaw, Hao Tran, Lueung Zei, Mau Zau, Phung Anan, Tan Diung, Vong Tan, Wao Chung, Zim Pei.

TAILLE

Moyenne. Entre 1,60 m et 1,80 mètre.

LONGÉVITÉ

Les Acéphales vivent intensément, mais pas très longtemps. Leur espérance de vie dépasse rarement les cinquante ans.

ABSORPTION D'ÂMES

En appliquant leur bouche sur la tête de la cible, un Blemmye peut prélever une partie de l'âme de celle-ci. Au cas où la cible n'est pas consentante, il faut réussir une Attaque au corps-à-corps pour l'atteindre. Le Blemmye lui subtilise 1d6 points d'Énergie, quelle que soit celle-ci. Ces points sont bloqués. Pendant au moins un jour, la victime traverse une phase désagréable, avec une modification de sa personnalité, qui devient généralement moins empathique, moins créative et moins énergique. Les points volés peuvent être ajoutés au total du Blemmye, ou régurgités sous forme de phlog, qui peut ensuite être consommé par n'importe qui et s'ajouter à son Énergie.

UNE FARANDRIENNE, UN FARANDRIEN

Malgré leur aspect physique proche de celui des Humains, les Farandriens n'appartiennent pas à la faune, mais à la flore. Leur corps n'est pas bâti autour d'un squelette central rigide et solide : leurs

membres sont parcourus par des faisceaux ligneux résistants et souples. Ils n'accumulent pas de graisse. Au lieu de sang, c'est une forme de sève aux reflets verdâtres qui circule dans leurs vaisseaux.



Plus élancés et légèrement plus petits que les Humains, les Farandriens se distinguent par leurs oreilles allongées et souvent lobées ou palmées, semblables à des feuilles, et par leur peau qui peut être rose, verte, ou grise, dans la plupart des cas, et zébrées de différentes stries et motifs de couleurs. Leurs cheveux, épais comme de la paille présentent une variété de coloris bien plus large que la plupart des espèces. C'est également le cas de leurs yeux, qui sont larges, obliques, et percés de trois pupilles qui leur confèrent un air énigmatique. Il existe plusieurs variétés de Farandriens, qui se distinguent par des différences physiques : les Roseflores, Verfeuilles et Sombracines, mais aussi les Brunépines, les Blanchécorses et les Grisalgues, plus rares.

Comme ils sont capables, lorsqu'ils commencent à ressentir le poids des ans, de se faire pousser un nouveau corps et d'y transférer leur conscience, les Farandriens vivent très longtemps, tellement longtemps en fait, que leur mémoire ne parvient pas à suivre. Au-delà d'un siècle ou deux, leurs souvenirs s'effilochent ou disparaissent, comme de vieux rêves effacés. Cette longévité exceptionnelle associée à des souvenirs fragiles a pour conséquence qu'ils s'attachent à l'instant présent, et traitent chaque événement avec un détachement amusé.

Pour la plupart adoreurs de Lanalawalan, la Mélodie Primordiale, ils sont persuadés que leurs émotions sont des messages que leur envoie leur Divinité. Ils y sont très attentifs, et la plupart d'entre eux ont tendance à laisser s'exprimer leurs réactions émotionnelles sans filtres, y voyant une sainte exaltation.

Héritiers d'un grand empire qui s'est effondré en d'interminables guerres, les Farandriens viennent de retrouver une nation, l'Alliance Farandrienne. La majorité d'entre eux restent dispersés un peu partout dans le Monde Hurlant, regroupés dans des communautés isolées dans les forêts, où se mêlant aux Humains ou aux Lithiques dans leurs villes et villages.

Formellement, chaque individu appartient à une caste. La plus grande partie de la société est formée de ce que l'on appelle des arpèges mineurs, qui ont un statut subalterne et s'occupent de tâches telles que la production agricole, l'artisanat, l'élevage ou le commerce. L'élite est composée des arpèges majeurs : les Mélodiarques sont les mages, les Harmoniarques, les prêtres, les Rythmarques, les soldats, les Sonarques, les scientifiques et les Silenciarques, les espions. Chacun a un signe distinctif qui permet de les distinguer.

NOMS

Les prénoms des Farandriens des arpèges majeurs sont codifiés. Le nombre de syllabes correspond au nombre de corps qu'ils ont fait pousser. Un jeune qui en serait à son premier corps porte un prénom d'une syllabe, puis il en ajoute une autre après avoir transféré sa conscience dans un deuxième corps. La voyelle correspond à la caste : « i » pour les Mélodiarques, « e » pour les Harmoniarques, « o » pour les Rythmarques, « u » pour les Sonarques et « a » pour les Silenciarques. Les femmes ont des noms qui commencent par des consonnes, les hommes par des voyelles. Les arpèges mineurs optent souvent pour des prénoms d'une syllabe, qui ne changent pas avec le temps.

Les noms de famille farandriens sont eux aussi très longs et polysyllabiques, imprononçables pour la plupart des locuteurs étrangers. Ils sont le plus souvent dictés par un épisode marquant de l'histoire familiale, ou liés à leur origine géographique, qui, parfois, se perd dans le fond des âges.

Prénoms : Ux, Ta, We, Oc, Ip, Vimi, Toho, Upuc, Geke, Bokolo, Tiwivi, Arapag, Lutumuvi, Iganawa, Orobozota, Agawemeleteresivilibiti.

Noms : Amalakianareo, Anabavinandriamisara, Andriamadoninarivio, Fahalalahanla, Fiamakaretsakali, Hamiroboroboana, Hirinmigirini, Isantaonalima, Mampiavakalaka, Manororaotrao, Migadragandra, Nampatahotrada, Nananaoni, Niverinalanti, Ompampiasinireo, Randibialbolana, Talombotsoani, Voamvobolana, Zandabavaona, Zavabaovao.

TAILLE

Moyenne. Entre 1,50 m et 1,70 mètres.

LONGÉVITÉ

Un Farandrien peut potentiellement vivre éternellement grâce au Bouturage (voir ci-dessous).

PHYSIOLOGIE VÉGÉTALE

Chaque fois qu'un Mourioche se voit infliger des dégâts de feu, il subit 1 point de dégât supplémentaire par dé. En raison de son organisme fibreux, il est immunisé aux Prouesses causées par des armes contondantes (lorsqu'il devrait subir une attaque de ce type, il subit à la place les dégâts normaux).

BOUTURAGE

Afin de prolonger leur existence, les Farandriens ont la capacité de se faire pousser un corps de substitution et d'y transférer leur conscience. Pour se faire pousser un nouveau corps, un Farandrien doit rester alité et immobile pendant au moins trente jours. La pousse est identique à l'original tel qu'il était à la fin de l'adolescence, à cela près que toutes les modifications physiques intervenues dans l'intervalle (vieillesse, amputation, tatouages) sont ignorées. Au terme des deux semaines, le héros transfère sa conscience d'un corps à l'autre et son ancienne dépouille, inerte, se détache et se met à sécher. Pour entamer ce processus, le héros doit sacrifier deux points d'Énergie définitivement. Il doit être nourri et arrosé pendant toute la pousse. Si le processus est interrompu, s'il se lève ou s'il manque de

nourriture, d'eau ou de lumière naturelle, il perd ses 2 points mais n'obtient aucun bénéfice.

ENFANT DU SOLEIL

En tant que plantes, les Farandriens ont besoin de la lumière du soleil pour vivre. S'ils en sont privés, ils se sentent faibles et se mettent à dépérir. Si un Farandrien est privé de la lumière du jour pendant plus de 4 heures d'affilée, il est Épuisé. Naturellement, ça n'est pas le cas quand il dort.

AVANTAGE : ROSEFLORE

Les Farandriens Roseflores peuvent émettre via leur chevelure des pollens au pouvoir euphorisant, capables de susciter chez certaines personnes une inclination favorable, voire le désir. Ils gagnent un degré de la Spécialisation Influence.

AVANTAGE : VERFEUILLE

Les Farandriens Verfeuilles peuvent modifier la couleur de leur peau pour s'adapter à leur environnement et passer ainsi inaperçus. Ils gagnent un degré de la Spécialisation Discretion.

AVANTAGE : SOMBRACINE

La peau des Farandriens Sombracines secrète en permanence une substance légèrement toxique. Le dosage n'est pas nuisible via un simple contact, mais en passant quinze minutes à récolter ce qui leur tient de sueur, ils peuvent obtenir l'équivalent d'une dose de poison de contact, une fois par semaine.

UNE HUMAINE, UN HUMAIN

On ne va pas présenter les Humains. Ils sont partout sur le Continent, se sont adaptés, dans leur diversité physique et culturelle, à tous les climats, tous les paysages et tous les environnements. L'espèce est de loin la plus représentée au sein du Reik, et même au-delà, et sa capacité à explorer de nouveaux horizons n'a d'égal que sa soif de conquêtes sanglantes, qui paraît inextinguible.

Il existe différentes cultures, différentes langues et différentes religions dans le Reik. Mais dans l'ensemble, la plupart des Humains sont polythéistes, ils vénèrent les douze Dieux et Déesses du Panthéon Impérial. Le baragoual sert de langue franche tant à l'intérieur du Reik qu'à l'extérieur. Les trois principales ethnies qui peuplent le Reik sont détaillées ici.

La première civilisation humaine a avoir créé une écriture et développé l'écriture, les **Axites** forment depuis plus de 1'800 ans la population principale du

Reik. Originaires du centre du Continent, à l'emplacement actuel de Kareiken, ils ont émigré un peu partout.

Les Axites sont en général des êtres humains plutôt grands et robustes, à la peau pâle, au nez droit, aux cheveux le plus souvent blonds ou châains.

Les Axites sont un peuple de bâtisseurs d'empires. Même si les individus qui les composent sont très divers, leurs sociétés sont en général fondées sur une obéissance aveugle à un chef charismatique, basée sur une fidélité sans faille à un idéal national. Très dévots, conservateurs, les Axites sont de très grands patriotes, fiers de leur condition et admiratifs de leurs leaders. Ils souffrent en général d'une méconnaissance des cultures, des langues et des traditions étrangères qui peut leur jouer des tours lorsqu'ils ont affaire aux ressortissants de celles-ci. Ils n'ont par contre aucun préjugé sexuel : hommes et femmes sont traités et considérés de la même manière.

À la base, les **Questites** sont une civilisation de marins et de marchands, originaires des côtes de la Mer des Fortunes. Ils ont fondé de nombreuses cités-États il y a plusieurs siècles, migrant de plus en plus au nord. Jaloux des trésors artistiques et culturels de ces villes, les Axites les ont conquises il y a 800 ans pour les intégrer au Reik. Malgré quelques mouvements identitaires, les Questites forment depuis la seconde ethnie du Reik en nombre. On peut distinguer les Hauts-Questites, ceux du Sud, plus libertaires, proches culturellement des Lithiques, des Bas-Questites, ceux du Nord, amateurs de sophistication.

Les Questites forment une culture d'explorateurs et d'artistes. La réussite individuelle leur est chère, bien plus que la renommée de leur nation. En général les territoires questites accordent plus d'autonomie à leurs sujets que les autres contrées du Reik. Pour les Questites, la religion est une affaire privée, qui ne devrait rien avoir à faire avec la vie publique. Ils sont attachés à l'idée de progrès dans tous les domaines : social, technologique, magique, économique. En règle générale, ils forment des sociétés plutôt patriarcales, où la femme passe au second plan lorsqu'il s'agit de prendre des décisions. Femmes et hommes vivent en fait dans deux mondes différents, qui cohabitent sans vraiment se voir. Si l'homme domine la Cité, la femme est bien souvent la maîtresse du foyer.

Troisième ethnie fondatrice du Reik, les **Siolites** viennent des montagnes. Leur histoire n'a pas connu beaucoup de remous jusqu'à l'annexion de Iolt par le Reik, il y a 1'200 ans. Par la suite, ils se sont multipliés et ont occupé les terres sauvages de

l'ouest du Reik, avant de retomber dans une phase de repli.

Les Siolites sont des Humains aux cheveux noirs et raides et à la peau qui peut être très pâle mais qui peut également être cuivrée. Leurs yeux sont sombres, bridés et leur nez est plat.



Peuple de montagnards et de paysans, les Siolites vivent sans que les émois du monde n'écaillent leurs certitudes. Très isolationnistes, ils n'aiment pas se mélanger avec d'autres ethnies, ni par mariage, ni suite à un voyage. Après plus de mille ans d'intégration au Reik, ils continuent à parler leur langue, parallèlement à celle de l'empire. Politiquement, l'individu est prêt à suivre n'importe quel leader qui respecte ses traditions, mais est capable de se rebeller violemment si l'on s'en prend à son mode de vie. Ils ont tendance à vivre en famille au sens large, avec plusieurs générations vivant sous le même toit, sous l'autorité implacable d'un aîné. La hiérarchie se fait davantage par l'âge et la maturité que par le sexe ou tout autre critère de sélection.

Du point de vue religieux, les Siolites sont des mystiques. Alors que les Axites voient la Religion

Impériale comme une expression de la grandeur du Reik, et les Questites comme un élément de la vie de tous les jours, les Siolites préfèrent se concentrer sur la spiritualité et la transcendance.

On peut encore citer quelques ethnies mineures. Les **Balaouites** sont les descendants d'anciens esclaves Humains venus du Grand Sud. Ces grands Humains à la peau sombre ont développé leur propre culture métissée et urbaine. Les **Olbecs** sont apparentés aux Siolites, mais vivent dans les plaines herbeuses du nord du Reik au sein de grandes tribus nomades à cheval ou dos d'icorues. Les **Raungs** sont le peuple originel du désert de Schudermaz, très attachés à leur mode de vie et peu désireux de partager leur territoire. Enfin les **Wängrites** sont un peuple d'individus aux cheveux roux, qui vit en autarcie dans les contreforts de la chaîne du Bouclier.

NOMS

Les noms typiques des Humains dépendent de la culture dans laquelle ils évoluent. Il y a d'ailleurs des spécificités locales qui dépassent les différentes ethnies évoquées ci-dessus. Mais les listes donnent une indication des sonorités qu'on peut s'attendre à rencontrer habituellement. La paire prénom + nom de famille reste l'arrangement le plus courant au sein des populations humaines.

Prénoms féminins (Axite) : Athela, Briselda, Elfrun, Heike, Karol, Luitte, Oldrud, Raina, Văldi, Wocke.

Prénoms masculins (Axite) : Algert, Ansgar, Badrad, Dunstan, Gautbert, Halwin, Jarl, Karm, Stig, Wermann.

Noms (Axite) : Braangen, Kerk, Innsbirn, Lauflingen, Menhurn, Ninstenborf, Ravell, Schaffnach, Turn, Wolfsgam.

Prénoms féminins (Questite) : Argonde, Carnegarde, Ermesinde, Garamance, Léodie, Migarne, Ponianne, Sarrance, Udul, Vathilde.

Prénoms masculins (Questite) : Astée, Brieuque, Clomis, Doulcques, Fragnard, Lanval, Munibire, Pleutes, Vandrille, Volbert.

Noms (Questite) : Assénides, Bormard, Clezzio, D'Abrielle, Grèpe, Mongres, Puizouc, Rizardo, Tazoche, Vigneque.

Prénoms féminins (Siolite) : Amakko, Ike, Kaomi, Ouj, Perti, Ruut, Saeki, Tonja, Vatall, Yabuta.

Prénoms masculins (Siolite) : Arto, Domen, Gamo, Jasper, No, Panu, Kain, Tapio, Vaavi, Wakao.

Noms (Siolite) : Aki, Den, Mikkolo, Nieminnen, Ojalla, Palo, Suzu, Restola, Teru, Vastollen.

TAILLE

Moyenne. Les Humains mesurent généralement entre 1m60 et 1m80.

LONGÉVITÉ

Un Humain qui mène une existence saine et sans trop s'exposer au danger peut espérer vivre jusqu'à 80 ans environ.

ÉNERGIQUE

Capable d'accomplir de grandes choses au nom d'un glorieux destin, les Humains peuvent bénéficier d'un surcroît d'Énergie soudain. Une fois par aventure, à volonté, ils regagnent 1d6 Énergie, quel qu'en soit le type.

TENACE

Les Humains sont toujours prompts à se remettre sur pied. Chaque fois qu'ils regagnent de la Vie, à travers une potion, des soins ou une capacité quelconque, ils obtiennent 1 Vie supplémentaire.

UNE HUMAINE DU MONDE MUET, UN HUMAIN DU MONDE MUET

Le Monde Hurlant a ses propres habitants Humains, détaillés ci-dessus. Mais un joueur peut choisir d'incarner à la place un être humain venu du Monde Muet, c'est-à-dire le nôtre, le monde ordinaire, avec ses voitures, ses téléphones, ses impôts et ses vêtements de marque.

Entre ces deux univers jumeaux, il y a des points de passages. Certains sont à prendre au sens littéral : des trous dans la trame cosmique qui prennent la forme de failles, de taches d'ombres, de miroirs, de portes ou tout autre point de passage. En général, ils ne fonctionnent qu'à sens unique. D'autres moyens de franchir la barrière des mondes passent par différents pouvoirs qui permettent de parcourir le Grand Logoz de l'Omnipotentiel, ou par les dons des Titanides ou de certains Dévoyés. Quelle que soit la raison, il arrive que, par accident ou volontairement, un individu du Monde Muet se retrouve dans le Monde Hurlant.

Jouer un tel personnage présente certaines difficultés : un Humain du Monde Muet, lorsqu'il débarque dans le Monde Hurlant, ne sait rien de la géographie de celui-ci, de sa culture, de ses Prodiges et de ses espèces. Il est naïf, exposé et son ignorance représente un danger. De plus, contrairement aux héros Humains du Monde Hurlant, il n'est pas aligné sur une des Énergies :

Fiction, Foi, Magie ou Science et se retrouve donc désavantagé sur ce plan par rapport à tous les autres personnages. Fort heureusement, les règles de la narration cherchent à préserver par tous les moyens ce genre d'anomalie et ils bénéficient d'avantages temporaires destinés à les maintenir en vie.

ÉNERGIQUE ET TENACE

Comme tous les Humains, les Humains du Monde Muet bénéficient de ces deux traits propres à leur espèce.

DÉBARQUÉ

Un Humain du Monde Muet rate automatiquement tous les jets de Savoir liés au Monde Hurlant. Ce désavantage disparaît après trois sessions de jeu ou un mois de temps passé dans son nouvel environnement, au choix du meneur de jeu.

Un membre de cette espèce n'a pas d'Énergie, ni à proprement parler de classe de personnage. Sans aucun entraînement quand il s'agit de se battre, il a les Attributs de combat suivants : Attaque au corps-à-corps : 6, Attaque à distance : 6, Parade : 3, Esquive : 2.



PROTAGONISTE

Favorisé par les forces de la Fiction, l'Humain du Monde Muet bénéficie d'une liste d'avantages. Il

peut relancer tous ses jets de dés (y compris les dégâts, par exemple, ou les résultats d'une recherche de ressources). Il ne peut faire cela qu'une fois par action et doit accepter le second résultat. Il ne peut pas être tué et ne peut donc être qu'assommé ou capturé lorsqu'il arrive à zéro Vie. Enfin, le nombre d'Expérience reçu en fin de partie est doublé. À n'importe quel moment, le personnage peut renoncer à ces avantages en rejoignant une classe de personnage. Il obtient alors toutes les caractéristiques d'un débutant dans cette classe, mais perd son statut de protagoniste.

UNE LITHIQUE, UN LITHIQUE

Les Lithiques sont des créatures humanoïdes minérales, au squelette de pierre. Leur corps est trapu, lourd et massif, avec des jambes et des bras solides comme des chênes, de larges épaules et des mâchoires carrées. Malgré sa petite taille, un adulte est au moins aussi lourd qu'un Humain. Les mains des Lithiques sont très longues et larges, d'énormes battoirs plus grands que leur tête. C'est aussi le cas de leurs pieds. Ils se tiennent debout lorsqu'ils dorment.

La plupart ont des teintes de calcaire : entre le gris et le beige. Certaines minorités sont plus colorées : les Pourpres du désert de Schudermaaz sont surnommés ainsi en raison de leur apparence d'un pourpre terne, les individus qui voyagent dans les communautés de Lithiques nomades sont souvent rouges, et certains Lithiques qui vivent dans les profondeurs de la chaîne de la Citadelle, dans la République Lithique, sont d'un gris anthracite parfois très foncé.

La culture d'hospitalité des Lithiques est légendaire, et tellement enracinée dans les traditions de ce peuple qu'elle porte un nom : la Balias. D'ordinaire un Lithique n'aura aucun problème à accueillir des étrangers chez lui pour passer la nuit, ou à les accompagner s'ils cherchent leur chemin. La plupart insistent même pour présenter leur famille aux gens de passage, ou au moins pour partager un bol de thé ou de soupe. C'est pour eux la plus naturelle des choses, et ils n'attendent rien en échange, même s'ils savent naturellement se méfier des individus louches.

Sans doute portés par cette tradition, les Lithiques apprécient énormément l'art subtil de la conversation et du débat. Ils sont capables de relater d'interminables anecdotes sur leur jeunesse, juste pour les partager à la ronde, et sont toujours prêts à se lancer dans de grands débats contradictoires, même sur des sujets parfaitement dérisoires.

Les Lithiques sont des Enfants de Muo, la Première Montagne, source de toute matière, dont ils sont le peuple élu. Une religion monothéiste, le Bazzilisme, s'est développée pour adorer cette divinité, autour des écrits de Bazzil, le prophète qui a écrit le principal livre saint de leur peuple. Son éthique est axée sur le concept de contrat : plus le fidèle s'astreint à vivre une vie exemplaire, meilleure sera sa récompense dans l'au-delà.



NOMS

Pour leurs noms, les Lithiques vont au plus simple : ils ne portent que des prénoms, unisexes, généralement similaires à ceux d'au moins un de leurs parents.

Prénoms (République) : Amandicara, Bagnona, Calino, Dapra, Fiorana, Guppo, Lavenzze, Mandresco, Nerome, Ozza, Pinoreto, Pomposa, Randrocchio, Salocchia, Terbesco, Vambiglione, Zorana.

TAILLE

Un Lithique est court sur patte. La plupart mesurent entre 1m10 et 1m40.

LONGÉVITÉ

Un Lithique en bonne santé peut espérer vivre jusqu'à 150 ans, et il n'est pas rare qu'il souffle ses 250 bougies.

PHYSIOLOGIE MINÉRALE

Comme la plupart des créatures minérales, les Lithiques ont une peau difficile à percer. Ils bénéficient d'une armure naturelle qui leur procure une Protection de 2. Ils sont également immunisés à la quasi-totalité des poisons. En revanche, ils manquent de vitesse et subissent un malus de 4 à la Mobilité.

AGUEUSIE ET ANOSMIE

Les Lithiques n'ont ni de sens de l'odorat, ni de sens du goût.

RÊVE CRISTALLIN

Un groupe d'au moins dix Lithiques peut donner naissance à un égrégore. Pour cela, ils doivent se concentrer pendant au moins cinq minutes et dépenser collectivement 10 Énergie, quel qu'en soit le type. L'égrégore est typiquement actif pendant une heure. Les règles sont détaillées dans le chapitre intitulé « Systèmes ».

SENS TELLURIQUE

Tous les Lithiques possèdent un sens que la plupart des autres espèces n'ont pas. Grâce à leur physiologie minérale, ils sont capables de ressentir les vibrations dans le sol autour d'eux, et d'en déduire la position de toutes les créatures et les objets qui sont en mouvement dans les alentours.

Le héros qui possède cet avantage peut localiser avec précision toute personne ou objet qui se situe à une distance allant jusqu'à 30 mètres autour de lui et qui est en mouvement. Il peut également en déduire le poids approximatif (le meneur de jeu indiquera par exemple : « C'est deux fois plus lourd que toi »). Pour que ce sens fasse effet, il faut que le Lithique et la cible soient en contact avec le sol solide. Il est également nécessaire que cette dernière soit en mouvement : une créature immobile reste indétectable. Par contre, le sens tellurique fait fi des murs, des obstacles et de l'obscurité, même totale. Ce n'est pas un sens passif : il faut le déclencher consciemment, ponctuellement (sous la forme d'une action).

UNE MALANDRIENNE, UN MALANDRIEN

Union contrenature entre la faune et la flore, les Malandriens – que certains Humains appellent les Changelins – sont des personnages tragiques. Enfants des Humains et des Farandriens, ils ne sont jamais totalement à l'aise dans aucun des deux mondes. À l'intérieur de leur organisme, tissus musculaires et fibres ligneuses s'entrecroisent, et dans leurs veines coule un mélange de sang et de

sève. Mais les deux espèces n'ont pas été conçues pour être compatibles, raison pour laquelle les Malandriens sont extrêmement rares. Et encore, les rares qui voient le jour naissent souvent gravement handicapés, mentalement ou physiquement.



Ceux qui s'en sortent ne vivent que très rarement au-delà de quarante ans, et ils sont totalement stériles. Quant à leur aspect physique, en disant qu'il se situe à mi-chemin entre celle des Humains et celle des Farandriens, on n'a encore rien dit, puisqu'ils offrent une variété d'apparences assez énorme. Certains Malandriens ressemblent énormément à des Humains, d'autres pourraient être des Farandriens, mais la plupart sont un peu entre les deux, leur corps torturé par ses contradictions, assemblage douloureux et souvent difforme de tissus végétaux et animaux.

Pour tout arranger, l'existence-même des Malandriens est au cœur de toutes sortes de superstitions ancestrales, de la part de leurs deux Espèces parentes, mais aussi des autres peuples du Monde Hurlant. On raconte qu'ils portent le mauvais œil, que ce sont des émissaires de l'Envers, nés sans âme, qu'ils sont porteurs de germes hautement contagieux, qu'ils ont l'habitude d'enlever les bébés dans leur berceau... Si rien ne les empêche de percer au sein de la société, leur

parcours est jalonné d'embûches et il n'y a rien d'étonnant à ce que leur condition les rende bien souvent amers, fatalistes ou désabusés.

Les Malandriens ne constituent pas un peuple, mais juste une adhésion d'individus. Ils ne sont pas bien nombreux et ne peuvent de toute manière pas engendrer de descendance, aussi aucune culture qui leur est propre n'a jamais émergé, en-dehors des rumeurs liées à leur mauvaise réputation. Au fond, les racines d'un Changelin sont là où il a passé sa jeunesse : plutôt chez les Humains pour certains, plutôt chez les Farandriens pour d'autres. Souvent, ils préfèrent vivre seuls, à l'écart d'un monde qui leur renvoie une image hideuse.

De la même manière, ils n'ont pas de religion qui leur soit propre. La plupart d'entre eux sont trop en révolte vis-à-vis de leur destinée pour témoigner une quelconque reconnaissance aux divinités. Mais à l'inverse, une minorité d'entre eux cherchent dans la religion un moyen de prendre leur revanche sur la vie. Ils peuvent alors devenir relativement fanatiques.

Quitte à mourir jeunes et sans descendants, les Changelins préfèrent vivre intensément et laisser une trace dans l'histoire. Plus que toute autre Espèce, ils ont donc une motivation solide pour partir à l'aventure. Le désir de vaincre leur mélancolie ou de se forger une identité sont d'autres facteurs qui peuvent entrer en ligne de compte et les motiver à opter pour une vie d'aventurier.

NOMS

Le nom donné aux Malandriens dépend de la volonté de leurs parents. Certains suivent les conventions humaines, d'autres les coutumes farandriennes, d'autres encore mélangent les deux, héritant par exemple d'un prénom farandrien accolé à un nom de famille humain.

TAILLE

Moyenne. Ils mesurent généralement entre 1m50 et 1m80. Les cas de nanisme ou de gigantisme ne sont pas rares.

LONGÉVITÉ

Leur corps n'est pas fait pour tenir longtemps. Il est rare qu'ils atteignent quarante ans.

DOUBLE MÉTABOLISME

Si, on l'a compris, dans leur ensemble, les Malandriens souffrent de nombreux ennuis de santé, ceux qui sont suffisamment viables pour

partir à l'aventure, et donc ceux qu'on interprète, dans « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôles », sont parvenus à un équilibre qui peut leur être bénéficiaire. Quand une partie de leur organisme est attaquée, c'est l'autre qui prend le relais. Ils sont donc immunisés aux poisons et aux maladies, ainsi qu'à toute tentative de les métamorphoser contre leur volonté. Face à des effets des Prodiges, ils peuvent choisir d'être considérés comme des plantes ou des animaux, en fonction des effets (ils peuvent par exemple bénéficier des soins qui ne fonctionnent que sur les plantes).

Ce double métabolisme leur permet également de tenir deux rounds supplémentaires dans l'État Mourant.

UNE MOURIOCHE, UN MOURIOCHE

Considérés comme une Espèce « sauvage », par opposition à une Espèce « civilisée », et donc fréquemment réduite en esclavage, les Mourioches sont des créatures végétales, aux veines parcourues de sève et à l'apparence déconcertante. On a tendance à considérer qu'ils représentent le pendant sauvage des Farandriens, de la même manière que les Ogres seraient l'équivalent des Humains, mais il s'agit d'une espèce à part entière, qui traîne surtout cette réputation parce qu'ils sont nombreux et en raison d'une longue et douloureuse tradition d'asservissement par les nations farandriennes à travers les siècles.

De petite taille, ces êtres humanoïdes à l'ossature fibreuse ont un faciès qui rappelle certaines courges ornementales. Irrégulier, bien souvent asymétriques, leurs traits sont couverts de bosses, d'irrégularités et de bourgeonnements durs et rugueux. Parfois, dans tout ça, c'est tout juste si on parvient à identifier leurs oreilles ou leur nez. Quant à leur bouche, elle est garnie de petites dents triangulaires en ivoire végétal. Les bras et les jambes des Mourioches sont gracieuses et ils ont bien souvent un petit ventre rebondi. Ils n'ont pratiquement pas de pilosité, sauf parfois des touffes sur le sommet du crâne qui ressemblent à de la paille grossière, surtout présente chez les femmes de l'Espèce. Quant à leurs voix, elles sont généralement très aigües et certains peuvent les juger agaçantes.

Il existe une grande variété de coloris parmi les Mourioches. Ça peut aller du crème au vert foncé en passant par l'orangé et le jaune citron. Il ne s'agit toutefois pas d'un trait qui se transmet d'une génération à l'autre : la couleur de la peau de chaque individu semble être complètement aléatoire.

Même si on en trouve ailleurs, c'est très majoritairement dans les forêts du Continent que vivent les Mourioches. Ils ont mis au point de nombreuses techniques de travail du bois et se sont donné les moyens de s'adapter à ce milieu. Cela permet à un grand nombre d'entre eux de côtoyer les Espèces qui se qualifient de civilisées sans se faire voir et en conservant leur liberté. Mais le danger est toujours présent et nombreux sont ceux qui se font capturer et réduits en esclavage par les Farandriens, les Humains mais aussi les Ogres, dans certaines zones de l'Est sauvage. Constitués en communautés autogérées, certaines tribus de Mourioches adoptent une attitude hostile et cherchent à se venger de ceux qu'ils voient comme des oppresseurs.



Il est délicat d'incarner un personnage Mourioche : ils sont en danger dans tout le Continent et leur liberté n'est jamais garantie. Comme ils sont moins considérés comme des menaces que ne le sont les Ogres, cela dit, l'idée d'un Mourioche affranchi ou indépendant n'est pas systématiquement perçue comme un danger au sein du Reik, et il leur est plus facile de rencontrer des individus compatissants, même s'il n'y a pas de garanties.

Religion des Mourioches, le Modulisme est entièrement basée sur les mathématiques. Pour qui ne connaît pas les multiples facettes de leur spiritualité et le mysticisme qui l'accompagne, il semble qu'ils prient un Dieu qui n'est fait que de chiffres et d'opérations algébriques. Les membres de cette Espèce préfèrent y voir l'ensemble des règles qui régissent le Monde, mais aussi les rapports entre les individus, et tous les autres aspects de la vie. Pour eux, l'Équation Axiomatique

est dans tout, et tout est dans l'Équation Axiomatique.

NOMS

Les prénoms des Mourioches sont courts et simples, mais ils peuvent paraître difficiles à prononcer pour de nombreux Humains, raison pour laquelle ils sont souvent modifiés et simplifiés chez les esclaves. Les noms de famille sont rarement utilisés, mais ils peuvent localement être en usage. Autre pratique, qui elle est courante : les prénoms qui se transmettent de mère en fille et de père en fils, et qui sont alors suivis d'un numéro. L'arrière-arrière-petit-fils de Vzavic pourra ainsi s'appeler Vzavic 5.

Prénoms féminins : Bodzia, Chierdintchè, Clavza, Dniecr, Gormza, Pierska, Ruzlom, Szef, Wrombei, Zasna.

Prénoms masculins : Arnanoï, Blmav, Chnebic, Mraszo, Kzekzo, Pomesklo, Ribnit, Tlazoï, Ugnasz, Ztavo.

TAILLE

Petite. Entre 90 centimètres et 1m10.

LONGÉVITÉ

Un Mourioche peut s'attendre à vivre entre 50 et 60 ans.

PHYSIOLOGIE VÉGÉTALE

Chaque fois qu'un Mourioche se voit infliger des dégâts de feu, il subit 1 point de dégât supplémentaire par dé. En raison de son organisme fibreux, il est immunisé aux Prouesses causées par des armes contondantes (lorsqu'il devrait subir une attaque de ce type, il subit à la place les dégâts normaux).

INSAISSABLE

Les Mourioches sont petits, rapides, et ils savent se faufiler à l'abri quand ils sont pris dans la mêlée. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à l'Esquive mais d'un malus de -2 à la Parade. Tous les Accrochages contre eux échouent et ne causent pas de dégâts.

UNE OGRESSE, UN OGRE

Fondamentalement, les Ogres constituent une catégorie d'Humains, puisqu'ils peuvent parfaitement se reproduire avec ceux-ci. Leur apparence, leurs capacités physiques, leur culture et leur histoire en font toutefois des êtres bien différents.

Un Ogre est une créature animale humanoïde de haute stature, large d'épaules, avec des bras plus longs et des jambes légèrement plus courtes que celles des Humains. Ils accumulent moins facilement les graisses et restent généralement athlétiques, même s'ils optent pour un style de vie sédentaire. Leur visage se caractérise par de petits yeux sombres et brillants, un nez aplati et une mâchoire épaisse d'où jaillissent parfois des crocs disposés manière anarchique dans leur mâchoire, qui n'arrêtent jamais de pousser et sont constamment remplacés par d'autres. Leur système pileux est développé et couvre souvent une partie du front, des joues et du menton, ainsi que les épaules, le torse, les avant-bras et les chevilles.



Il existe une grande diversité de types et de couleurs au sein de l'Espèce. On peut toutefois noter que la principale ethnie, et celle qui est le plus souvent en contact avec les Humains, les Pardes, ont la peau et les poils entre le beige et le brun foncé, avec des nuances de roux. Les Pardes forment une civilisation très diverse, unie par une langue, le parda, ainsi que par une organisation en vastes groupes, les Clans. L'esclavage massif imposé aux Ogres a tendance à gommer ces différences, cela dit, et nombreux sont ceux qui sont coupés de leurs racines.

Légèrement plus petits que les Pardes, les Bakis n'ont jamais été réduits en esclavages. Ces Ogres des rivières, cavaliers hors-pairs, ont le plus souvent le teint jaunâtre ou orangé et ont l'habitude de se peindre le visage en couleurs vives. Très violents, ils mènent des raids préventifs contre les Humains et il leur arrive de dévorer leurs victimes, un aspect qui vaut à toute l'espèce une réputation de dévoreurs d'enfants.

Enfin les Ténébrasques, les plus grands des Ogres, sont des êtres noctambules qui vivent en petites

unités familiales dans les collines, à l'écart de la civilisation. Ils se traînent une réputation effrayante qui est généralement usurpée. Dans les plaines et les forêts des régions sauvages de l'Est du Continent, les Ogres de toutes les ethnies vivent libres, hors du joug des Humains.

Quelle que soit leur ethnie, les Ogres prient trois divinités : Uzuwatè-la-Bête, Dieu de la Rage Primale, Adanka-le-Sang, Dieu du Lignage, et N'Chibo-le-Songe, Dieu de la Destinée Manifeste. Il s'agit d'Émanations du Panthéon Impérial, respectivement de Broulf, Bie et Galian.

Il est délicat d'interpréter un Ogre dans « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôles », et cela ne peut se faire qu'en bonne entente avec le meneur de jeu. Au sein du Reik, mais aussi dans d'autres cultures du Continent, les Ogres sont le plus souvent des esclaves, asservis pour accomplir des tâches pénibles et traités avec peu d'humanité. Ceux qui ne le sont pas sont souvent perçus comme des menaces à éliminer sans discussion. Il est possible pour un esclave d'être officiellement affranchi, mais même dans ce cas, il est très difficile aux membres de cette espèce d'évoluer au sein de la civilisation sans être constamment la cible de réactions hostiles ou craintives.

Les hybrides Ogres-Humains ne sont pas courants, mais pas rarissimes. Les Humains les appellent « Ogrons » et les Ogres « Humons » et ils sont rarement bien acceptés. Leur apparence se situe quelque part entre leurs deux racines. Ils peuvent choisir deux avantages parmi les quatre de leurs Espèces-parentes.

NOMS

Simple et pratique : survivants dans l'âme, les Ogres ne s'embarrassent pas de fioritures quand ils nomment leur progéniture. En général, celle-ci se voit attribuer un prénom généralement assez court. Il n'est pas rare qu'on y ajoute ensuite un surnom, qui peut d'ailleurs évoluer avec le temps. Certains anciens esclaves ont adopté le nom de famille de leurs anciens maîtres.

Prénoms féminins : Arpita, Boua, Carasvati, Kousoum, Liou, Michri, Prou, Roudra, Soumati, Ta, Zimi.

Prénoms masculins : Dacab, Gragob, Jalim, Moum, Naraniac, Panj, Rag, Tagob, Vir, Wouj.

Surnoms : Le Balafré, le Bavard, la Chasseresse, Dents-noires, la Féroce, Grosse-tête, le Lièvre, la Montagne, le Sage, Trois-pierres, Véloce, Vieille-prune.

TAILLE

Plus grands que les Humains, les Ogres mesurent typiquement 1m80 à 2m10. Les Ténébrasques sont encore plus grands.

LONGÉVITÉ

Les existences des Ogres sont rudes et courtes : ils meurent généralement avant soixante ans.

BRUTALITÉ OGRESQUE

Un Ogre est puissant et féroce, taillé pour le combat. Il bénéficie d'un bonus de +2 à l'Attaque au corps-à-corps.

VIVACE

Les Ogres sont des durs à cuire. À la création du personnage, ils bénéficient de 5 Vie supplémentaires qui s'ajoutent à leur maximum.

UNE POOKAN GOUPIL, UN POOKAN GOUPIL

On appelle « Pookans » des êtres de chair, qui sont des versions humanoïdes d'animaux de la faune du Monde Hurlant. On considère généralement qu'il s'agit de créations magiques façonnées par des Invokeurs et qui sont devenues des espèces à part entières, mais d'autres explications circulent.

Parmi ceux-ci, une des plus rares est l'Espèce que l'on surnomme les Goupils. Ces créatures élancées mais de relativement courte stature sont des hybrides d'Humains et de renards. Ils ont une tête qui ressemble à celle d'un renard roux, une gueule garnie de petites dents pointues, un corps entièrement couvert de fourrure et une longue queue velue, dont ils se servent pour l'équilibre.

En tant qu'Espèce, les Goupils sont fondamentalement opposés au concept de civilisation. Là aussi, le débat fait rage pour tenter de comprendre pourquoi. Il est vraisemblable que cela soit lié à certaines pages violentes de l'histoire de ce peuple, dans la région de l'actuelle Mortebane, où des Goupils se sont érigés en seigneurs de guerre, ont bâti des forteresses et ont fait régner la terreur sur les campagnes environnantes. Il semble que c'est à cette époque qu'est né un dégoût viscéral des horreurs engendrées au nom de la civilisation, constamment en quête d'excuses pour s'étendre et faire la guerre, en broyant au passage leurs éléments les plus faibles.

Les Goupils se sont donc arrangés pour se rencontrer aussi rarement que possible. Ils ont

développé un système de signes secrets, disposés dans la nature, qui leur permet de convenir de rendez-vous quand ils ont besoin de se voir – c'est notamment de cette manière qu'ils parviennent à se rapprocher pour se reproduire. Pour le reste, ils vivent en petites unités familiales ou en solo. Pour que leur Espèce ne soit pas complètement annihilée, cela dit, ils se servent de leurs signes secrets pour signaler des dangers qui pourraient leur être fatals. D'une certaine manière, en instituant ces rites, on peut dire qu'ils ont mis sur pied une civilisation malgré tout.



Pour ces raisons, les Goupils vivent en marge des grands ensembles de population. Certains évoluent complètement à l'écart, dans la nature, d'autres se rapprochent des centres urbains, mais entretiennent un détachement cynique vis-à-vis des efforts collectifs, ne se considérant jamais comme faisant partie de ce qu'ils appellent volontiers « le troupeau ». On comprendra aisément que la perspective de rejoindre une congrégation religieuse ne les séduit que rarement : ceux qui ont la Foi sont des mystiques isolés.

NOMS

Le nom est quelque chose de bien trop secret pour le partager avec qui que ce soit d'autre que la famille proche. C'est le point de vue des Pookans Goupils, qui, dès lors, ne dévoilent jamais leur vrai nom. Pour éviter de faire des vagues, ils ont tendance à adopter un nom qui ressemble à celui des gens qu'ils croisent, et à en changer dès que c'est nécessaire.

TAILLE

Moyenne. Un peu plus petits que les Humains, ils mesurent 1m50 à 1m70.

LONGÉVITÉ

Un Pookan Goupil sans gros pépin de santé peut espérer vivre environ 80 ans, comme un Humain.

CODE VULPIN

Un Goupil est en principe initié à un code secret qui lui permet de laisser des messages à ses semblables dans la nature et de créer lui-même de tels avertissements. Personne jusqu'ici n'est parvenu à les déchiffrer et c'est un mystère jalousement gardé, mais il semble qu'ils soient au moins en partie olfactifs et donc difficiles à reproduire par une autre espèce. Un tel message peut contenir l'équivalent de trois mots et durer une semaine. Rien ne garantit qu'il sera lu par d'autres membres de l'Espèce, ni que ceux-ci seront tentés de réagir.

LAISSÉ POUR MORT

Habiles simulateurs, les Goupils sont capables à volonté de se donner les apparences de la mort, y compris de bloquer leur respiration et les battements de leur cœur. Lorsqu'ils tombent dans ce type de léthargie, ils peuvent programmer leur « réveil », c'est-à-dire le moment où ils reprennent leurs esprits, soit après une période donnée, soit en fonction d'un stimulus particulier.

Par ailleurs, lorsqu'ils sont situés dans un effet de zone hostile, ils ont l'option de ne pas en subir les effets du tout et de se retrouver en-dehors de la zone, indemnes. C'est valable avec des Sortilèges et autres Liturgie, mais aussi, par exemple, lors d'un éboulement ou l'effondrement d'un bâtiment.

UNE POOKAN MIAULE, UN POOKAN MIAULE

Les Pookans Miaules sont des créatures humanoïdes animales de petite taille, à l'apparence féline. Tout leur corps est couvert de fourrure, d'une variété de coloris exceptionnelle. Il existe des Pookans tigrés, zébrés, aux poils longs, entièrement blanc ou même entièrement noirs (qui sont en général considérés avec circonspection par leurs congénères). Leur tête ressemble énormément à celle d'un chat domestique, avec deux grandes oreilles triangulaires et une bouche garnie de petits crocs. Ils ont deux bras et deux jambes, dans des proportions semblables à celles des Humains, ainsi qu'une queue très mobile d'une cinquantaine de centimètres de long. Leurs doigts sont assez courts,

et se terminent par des petites griffes rétractables. Il n'y a pas de différence notable entre les mâles et les femelles de l'espèce, en tout cas pas aux yeux des Humains.



Comme tous les Pookans, les Miaules sont vraisemblablement des créatures créées par des Invokeurs il y a des siècles et qui ont trouvé un moyen de se reproduire entre eux et de constituer une espèce, puis une culture. Contrairement à tous les autres, les hommes-chats sont très nombreux et répandus géographiquement, raison pour laquelle, lorsqu'on prononce le mot « Pookan », c'est en général à eux que l'on pense en priorité.

La réputation des Miaules, c'est qu'ils sont à la fois indépendants et opportunistes. On dit qu'ils ne supportent pas les contraintes, les lois et les interdits, et entendent fixer leurs propres règles. Ils passent leur temps à faire ce qui leur plaît. Par contre, la vie de bohème et la survie en milieu hostile ne leur conviennent pas. En règle générale, ils préfèrent de loin vivre dans un milieu sûr et confortable, sans déployer trop d'efforts si possible.

Désinvoltes et désinhibés, les Miaules sont joueurs, et parfois même cruels. Leur curiosité est insatiable, et ils n'ont aucun scrupule à se mêler des affaires

des autres pour la satisfaire. L'envie d'explorer le Monde et de rencontrer des gens est d'ailleurs la motivation principale des jeunes Pookans qui partent à l'aventure. Naturellement, ils restent des individus, qui peuvent avoir n'importe quel tempérament.

Les Pookans sont traditionnellement animistes. Chaque communauté a son Chamane, à la fois guide religieux, protecteur, et intercesseur auprès de la nature et des éléments. De nombreux Pookans qui vivent parmi les Humains ont embrassé les coutumes religieuses de leurs voisins. Ils ont alors souvent une préférence pour les Déeses Entili et Donnielle.

C'est auprès des Humains que les Pookans se sentent le mieux, et d'ailleurs ils vivent à leurs côtés depuis toujours. Un contrat tacite semble lier les deux espèces, un mélange d'amitié et d'opportunisme. Les Pookans profitent des infrastructures créées par les Humains, un peu comme des voyageurs clandestins. Si les Humains continuent à les accepter, c'est qu'ils croient que les Hommes-Chats sont inoffensifs, distrayants, et qu'ils apprécient leur compagnie.

NOMS

La langue des Miaules n'est plus vraiment utilisée de nos jours, à part dans quelques poches de résistances très spécifiques. Les membres de l'Espèce utilisent principalement les langages des Humains. Par contre, on trouve encore des traces de leur idiome dans les prénoms et noms qu'ils adoptent.

Prénoms masculins : Avron, Ber, Breindel, Elias, Hirsch, Itzin, Kadmom, Lordke, Velveg, Zindel.

Prénoms féminins : Amira, Chasya, Dindleberti, Fruna, Golda, Mindel, Miriel, Razel, Reina, Shayndel, Yentsa.

Noms de famille : Benshalar, Binglestock, Canter, Finbermann, Graetzi, Kaplam, Luvín, Rubinton, Tinkle, Wangledack, Weilbann, Zoegell.

TAILLE

De taille moyenne, en général, les Miaules mesurent 1m30 à 1m60.

LONGÉVITÉ

Un Miaule en bonne santé peut espérer vivre 80 ans, comme un Humain.

FÉLINITÉ

Rapide et doté de réflexes exceptionnels, un Pookan Miaule sait se tirer d'un mauvais pas en bénéficie dès la création du personnage de bonus de +2 à l'Esquive et à la Mobilité.

GRIFFES

Les Miaules ont des griffes rétractables dont ils peuvent se servir comme armes. Plutôt que 1d3, leurs attaques sans armes causent 1d6 de dégâts. Ils gagnent par ailleurs un rang de Spécialisation à Escalade.

UNE POOKAN NASORNE, UN POOKAN NASORNE

Un Pookan Nasorne, c'est un croisement improbable entre un Humain et un rhinocéros. Ces créatures massives et trapues à la peau grise et épaisse se caractérisent par une tête dure, enfoncée dans les épaules, et prolongée au niveau du museau par une, voire deux cornes de kératine. Leurs yeux sont petits et sombres et leurs oreilles en losange sont perchées sur leur tête. Il n'y a pas énormément de différence entre les femelles et les mâles, même si ces derniers sont en moyenne plus grands et plus lourds et que leur voix est souvent très basse et rocailleuse, alors que celle des femelles s'approche plus des standards des Humains.



Des quatre espèces de Pookans connues dans le Monde Hurlant, les Nasornes sont les moins nombreux. Il n'ont aucune présence au sein du Reik, de la République Lithique, de l'Alliance Farandrienne ou de la Corporation Prismate. Les seuls individus de cette espèce que l'on est susceptible de rencontrer sont des voyageurs, on peut donc passer toute sa vie sans en croiser un. Beaucoup de gens ignorent donc leur existence, et ceux qui la connaissent méconnaissent souvent leur culture. Pour cette raison, ils n'ont jamais été réduits en esclavage par les peuples dominants.

Sur le Continent, les Nasornes sont présents uniquement à deux endroits. Dans les plaines du Grand Est, des individus et des familles isolées sillonnent les steppes, ne se rencontrant que pour de raisons rituelles ou pour former de nouvelles familles. De complexion plus claire, on les appelle parfois les Crayeux, lorsque l'on doit opérer une distinction. Dans le Grand Sud, les Charbonneux, légèrement plus foncés, vivent uniquement dans trois vallées, situées dans un massif isolé de la Plaine de Ndamala.

Culturellement, les hommes-rhinocéros sont pragmatiques et terre-à-terre jusqu'à l'excès et n'ont pas engendré de religion et ils sont généralement athées ou Théoclastes. Certains individus peuvent toutefois avoir embrassé une foi étrangère au cours de leurs voyages. Par contraste, ils deviennent alors les plus fervents des croyants.

Renforçant encore leur isolement culturel, les deux branches principales du peuple Nasorne pratiquent toutes deux une langue qui leur est propre, sans lien l'une avec l'autre, ni avec un quelconque autre idiome pratiqué dans le Monde.

Les raisons de partir à l'aventure ne manquent pas pour les représentants de ces cultures qui vivent en vase clos et qui peuvent ressentir le besoin de se frotter à d'autres civilisations. Les Cendrés sont des nomades et le voyage est dans leur peau de toute manière, quant aux Charbonneux, plus sédentaires, voire isolationnistes, ils peuvent quitter leur peuple pour échapper à ce qu'ils perçoivent comme un carcan trop rigoureux. Il y en a même qui sont exilés à vie, ou pour une durée limitée, et sont obligés de découvrir d'autres horizons.

NOMS

Les Crayeux du Grand Est pratiquent une langue dont les mots sont très courts et qui ne connaissent comme seules voyelles que les « a » et les « o ». Cela se reflète dans leurs dénominations, faites d'un prénom et d'un nom de famille tous les deux très brefs et souvent très semblables. Les prénoms sont unisexes.

Le langage des Charbonneux du Grand Sud est tout l'inverse, marqué par des noms très longs, qui en général racontent une anecdote sur les circonstances de la naissance de chaque individu. Ils reçoivent souvent un diminutif, souvent un adjectif, que certains, en voyageant, choisissent de traduire.

Prénoms et noms de famille des Crayeux : Ag, Ar, Bo, Do, Mo, Od, On, Or, Ra, To, Za.

Noms des Charbonneux : Bolatimdangaraomé (Bol-Fier), Dalemsawagatawi (Dal-Sage),

Gatimumbururosa (Gat-Funeste), Jopengatewatiti (Jop-Joyeux), Leomiagedengagedenga (Leom-Courageux), Mouteroapapadelongami (Mout-Généreux), Nelongelongasifikekeromouda (Nel-Curieux), Padampegolpadampawou (Pad-Honorable), Rifinomakonia (Rif-Puissant).

TAILLE

La taille moyenne d'un Nasorne est bien plus grande que celle d'un Humain : de 2 mètres à 2m30.

LONGÉVITÉ

En principe, un Pookan Nasorne peut espérer vivre 50-60 ans.

CORNE

Un Nasorne est pourvu d'une corne frontale et entraîné à charger avec. Il peut s'en servir comme d'une attaque désarmée qui cause 1d6 dégâts plutôt que 1d3. S'ils chargent, ces dégâts passent à 2d6. Ils doivent cependant pour cela charger en ligne droite et franchir au moins une zone au combat jusqu'à la cible. L'attaque est un succès s'ils réussissent un jet de Mobilité, puis un jet d'Attaque au Corps-à-Corps. Une Prouesse ou une Catastrophe comptent si elle se produit sur le premier ou sur le deuxième jet, ou sur les deux. S'il y a une Prouesse sur un jet et une Catastrophe sur l'autre, elles s'annulent. Les deux jets ne comptent que comme une seule et même action.

PATIENCE

Les Nasornes sont des individus pragmatiques et contemplatifs et ils savent tirer le meilleur parti du temps qui passe. Ils bénéficient d'un avantage pour toutes les tâches où la qualité du résultat peut dépendre du temps qu'on y consacre, comme l'art, l'artisanat, la chasse, la cueillette, la construction, l'expérimentation, le nettoyage, la recherche d'informations, etc...

S'ils y passent deux fois plus de temps que normal, ils peuvent faire un jet selon des règles spéciales. À la place de déterminer la réussite ou l'échec, ce jet est considéré comme une Prouesse s'il est réussi et comme une réussite si c'est un échec. Ainsi, un Pookan Nasorne qui consacre une journée entière à rechercher des Ressources naturelles plutôt qu'une demi-journée va trouver 1d6 Ressources en cas d'échec et 6 (Prouesse) en cas de réussite. Pour enchanter un objet, s'il y consacre deux périodes entre deux aventures plutôt qu'une, les deux jets seront considérés comme réussis et il y a une Prouesse s'il y a au moins une réussite naturelle.

Cette faculté ne peut être d'aucune utilité en combat.

UNE POOKAN PENGURI, UN POOKAN PENGURI

Qui sait quel caprice des Dieux a donné naissance à cette improbable espèce ? Comme les Humains ou les Pookans Miaules, les Penguris sont des créatures animales intelligentes, probablement d'origine Magique, mais là où ces derniers ressemblent à des chats, l'apparence des Penguris rappelle celle d'un manchot empereur. On les surnomme d'ailleurs parfois les Pookans Becs-Dorés.

Comme un manchot, un Penguri est un oiseau qui se tient debout, capable d'évoluer dans l'eau et sur terre, monté sur deux pattes courtaudes, et dont le bec d'un jaune vif émerge d'un plumage noir et blanc très lisse. Il est cependant impossible de confondre un Penguri avec un oiseau du grand nord. Pour commencer, ils sont plus grands –leur stature avoisine celle d'un jeune adolescent humain – et leurs ailes ont évolué pour former de larges mains à quatre doigts aplatis, dont un pouce opposable. Contrairement aux manchots, ils n'ont aucune affinité particulière pour le froid ou les climats polaires.



L'apparence des Penguris est souvent considérée comme déconcertante par les autres Espèces : leur bec et leurs petits yeux noirs expriment peu d'émotion, il est difficile de les différencier les uns des autres, ou même de déterminer leur sexe et leur âge. Les Becs-Dorés en sont conscients, et ils jouent de leur aspect énigmatique pour installer la confusion dans les esprits et prendre l'avantage.

N'ayant pas de civilisation qui leur soit propre, les Penguris s'expriment généralement dans la langue de l'endroit où ils vivent. Il existe cependant une langue Penguri, aux nombreuses variantes locales et familiales, sous forme orale et écrite. Comme peu d'étrangers prennent la peine d'apprendre ce langage, elle tient lieu de code secret.

Pour un Penguri, toute action se conçoit dans le cadre d'un groupe. Quelle que soit la situation, un Bec-Doré cherchera à intégrer et à collaborer avec un collectif, qu'il soit de nature familiale, amicale ou professionnelle. Coupé de ses bases, un Penguri ne restera pas seul bien longtemps et finira invariablement par rejoindre ou par constituer un groupe dans lequel il joue un rôle-clé. Les rapports hiérarchiques ne les passionnent pas, et ils n'ont pas d'ambitions particulières à devenir chefs, mais ils veulent bien assumer ce rôle si cela permet au groupe de fonctionner de manière optimale.

C'est d'ailleurs une illustration de l'autre trait de caractère qu'on rencontre le plus souvent chez les Penguris : une insatiable quête de perfection. À chaque instant de leur existence, ils réfléchissent à ce qu'ils pourraient améliorer, que ce soient sur le plan de leur personnalité, de leurs connaissances, de leur vie sociale, en passant par les considérations les plus pratiques et les plus quotidiennes.

C'est l'envie de se frotter aux dures réalités de manière optimale qui les pousse à se lancer à l'aventure. L'idée de constituer un rouage d'un groupe à la mécanique bien huilée leur paraît également très séduisante.

NOMS

Les individus Penguris n'ont pas de nom au sens conventionnel du terme : pendant la gestation, leurs parents composent un court poème, un haïku qui évoque un souvenir familial ou une image associée à leur conception ou à leur héritage. Dans la vie de tous les jours, la plupart d'entre eux utilisent la première ligne du poème, voire même un seul mot, comme prénom usuel. Ainsi, un Penguri nommé « Infatigable/Le crabe ivre mort/Arpente le sable » se fera appeler Infatigable, alors que sa camarade « Le bruit étouffé/Des pas d'une

mère/Sur les feuilles mortes » répondra au nom de Feuilles.

Noms : « Soir d'automne/Les restes d'un poisson gras/La marée les emporte », « Du fond de l'eau/Je suis appelée par les herbes/Fête printanière », « Sur mon chapeau/La neige me paraît légère/Car c'est la mienne », « Fraîcheur des étoiles/Les horloges de la vie/Entrouvrent les ruines », « Pleine lune/Un mirage sur l'étang/Un aveugle fixe le ciel »

TAILLE

Moyenne. Entre 1m40 et 1m60.

LONGÉVITÉ

Un Penguri peut espérer vivre jusqu'à une centaine d'année, soit un peu plus longtemps qu'un Humain.

CRÉATURE AQUATIQUE

Les Penguris sont aussi à l'aise dans l'eau que sur terre et peuvent nager à la même vitesse qu'ils courent. Ils ont un rang de Spécialisation en Natation et peuvent en toutes circonstances retenir leur respiration pendant au moins vingt minutes. En revanche, leurs courtes pattes les rendent un peu balourds : ils ont un malus de -2 à la Mobilité sur la terre ferme.

ESPRIT D'ÉQUIPE

Lorsqu'ils aident quelqu'un, les Penguris occasionnent un bonus de +2 plutôt que +1. S'ils coordonnent le travail de chacun, ils portent le bonus maximum à 10 plutôt que 5.

UNE PRISMATE, UN PRISMATE

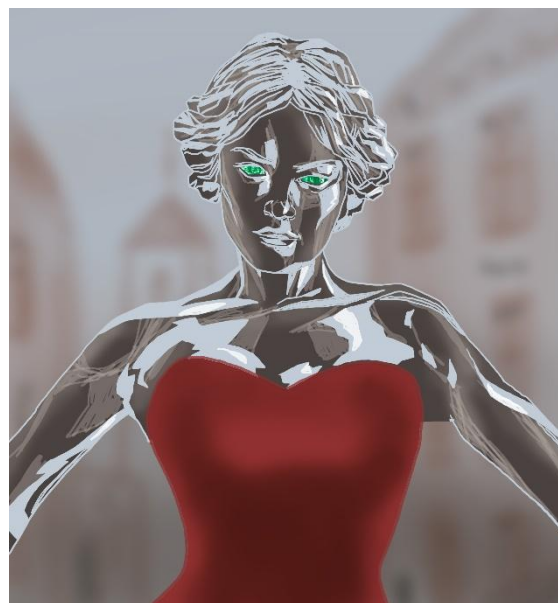
En-dehors des Lithiques, l'Espèce minérale intelligente la plus répandue dans le Monde Hurlant est probablement celle des Prismates. Il existe des points communs entre ces deux peuples, sur le plan physiologique comme sur celui de la culture, mais leurs apparences très distinctes ne permettent pas de les confondre.

Alors que les Lithiques sont des créatures trapues et courtaudes au corps de pierre terne et mat, les Prismates sont de haute stature et leur corps est composé de cristal vivant, transparent pour certains d'entre eux, translucide pour les autres, généralement blanc mais parfois légèrement teinté, et faisant miroiter le soleil sur ses multiples facettes. On n'aperçoit aucun organe interne. En fait, les Prismates ressemblent à des statues d'êtres Humains en quartz, même si ce sont exclusivement des Humains de très haute stature, minces et longilignes. En guise d'yeux, la plupart ont des

pierres de couleur qui rappellent l'apparence des rubis, émeraudes ou saphirs.

Leur place dans l'histoire commence comme une minorité présente dans certains lieux de ce qu'on appelait à l'époque le Royaume Lithique. Pendant une période de puritanisme religieux, les autorités religieuses bazzilistes considéraient le commerce et la banque comme des activités douteuses. Les Prismates, peu considérés, se sont engouffrés dans la brèche et se sont mis à pratiquer ces professions délaissées par les élites. Bon nombre d'entre eux ont été couronnés de succès et, de génération en génération, ont bâti des fortunes considérables.

Aujourd'hui, ils ont bâti ce qu'on considère souvent comme le plus petit des grands empires du Continent, la Corporation Prismate, au bord de la Mer des Fortunes. Leur pays continue à être principalement une puissance commerciale, et leurs navires sillonnent les routes maritimes, la cale remplie de richesses en tous genres. Leur fortune leur a permis de bâtir des réalisations exceptionnelles, dont ils sont très fiers, comme la première ligne de train internationale du Monde Hurlant, entre Lotton-Scoomwin et Mag Mell. De là, les Prismates se sont éparpillés aux quatre vents, et il en existe une petite minorité dans à peu près toutes les contrées. Certains, émerveillés par leurs voyages, optent pour une vie d'aventure et de découvertes.



Mais leur histoire a laissé des traces. La Corporation Prismate est un État viscéralement matérialiste, autoritaire et profondément inégalitaire, une ploutocratie où les milliardaires font la pluie et le beau temps. L'individualisme, l'appât du gain, l'ambition de la réussite à tout prix sont les valeurs constitutives du peuple Prismate, et même si elles

ne sont pas partagées par chaque individu, elles font partie de leur trajectoire et ceux qui n'en veulent pas rejettent également une partie de leur héritage culturel.

NOMS

La culture lithique a eu et a encore une profonde influence sur les Prismates, aussi il n'est pas rare d'entendre des prénoms aux consonnances Lithiques au sein de la communauté. Pour cela, se référer à la description de cette Espèce. De plus en plus, cela dit, l'orgueil national se manifeste à travers des dénominations aux consonnances plus proches du langage Primate, même si la tradition des prénoms unisexes sans nom de famille reste en vigueur.

Prénoms : Ancorwhet, Clacton, Fernclamb, Lodermere, Mirespink, Oentegloss, Poltragow, Rochcale, Sustacle, Warringata.

TAILLE

Les Prismates sont grands et élancés. Ils mesurent généralement entre 1m80 et 2m10.

LONGÉVITÉ

Un Primate peut espérer vivre jusqu'à 100 ans, et il n'est pas rare qu'il souffle ses 150 bougies.

PHYSIOLOGIE MINÉRALE

À l'instar de la plupart des êtres minéraux, les Prismates sont résistants aux agressions physiques. Ils peuvent compter sur une armure naturelle qui leur procure une Protection de 2. Ils sont également immunisés à la quasi-totalité des poisons. En revanche, ils manquent de vitesse et subissent un malus de -2 à la Mobilité.

AUTOSUFFISANT

Un Primate se suffit à lui-même et a besoin de très peu de choses. Il ne mange qu'un repas par semaine, ne dort que six heures par nuit et peut se priver de respirer pendant dix minutes sans difficultés. Par contre, sa constitution est plus fragile que la moyenne. Il a, à la création du personnage, 5 Vie en moins.

UNE SÉLÉNITE, UN SÉLÉNITE

À l'exception d'une poignée d'explorateurs intrépides ou un peu fous, très peu de gens peuvent se vanter d'avoir rencontré un Sélénite. Ces créatures ne foulent que très rarement la surface du Continent, et préfèrent l'observer de loin, vivant à la surface de Morlune, le noir satellite qui promène

sa sombre silhouette à travers le ciel. Humanoïdes à l'âme gorgée de pur chaos, l'esprit perturbé par les Voix qui Soupirent dans la Nuit, les Sélénites ne connaissent ni règles, ni foi, et n'en font qu'à leur tête en toute situation. Parfois, par accident ou par caprice, l'un d'entre eux tombe du ciel et découvre le Monde Hurlant et toutes ses créatures peu familières.

À l'origine, les Sélénites sont des Humains parfaitement normaux. Ce sont des êtres de chair et de sang, d'origine animale, des créatures d'Anadeus au même sens que les Humains et les Ogres. Leur stature, leur silhouette, le fonctionnement de leurs organes internes, tout est identique à ce qu'on s'attendrait à trouver chez leurs cousins.



Pourtant, les Sélénites ne sont pas des Humains. Depuis des millénaires, ils baignent dans l'atmosphère méphitique de Morlune, le corps et l'âme traversés de chaos vivant, pendant que des entités cosmiques et ineffables leur murmurent de sombres secrets à l'oreille. Après un tel traitement,

ces créatures ne sont plus tout à fait ce qu'elles étaient à l'origine et constituent désormais une espèce distincte. Leur peau est soit blafarde comme la farine, soit sombre et matte comme de la houille, dégageant une forte odeur de suif. Leurs yeux sont rouges et luisants, dépourvus d'iris, et sont capables de percer l'éternelle pénombre de Morlune. Ils ont des cheveux qui sont généralement noirs ou roux, plus rarement blancs, souvent noués en nattes ou en dreadlocks.

Les Sélénites sont à l'image de leur culture : chaotiques et en changement permanent. Pour eux, la notion d'individualité n'a de sens que dans un temps donné. Sur le long terme, chaque Sélénite est susceptible de changer complètement d'opinions politiques, de personnalité, d'orientation sexuelle, de goûts vestimentaires, d'amis, de famille, de nom, de visage.

Seule constante : la trace laissée au fond du cœur de chaque Sélénite par les entités malfaisantes et anciennes qui se meuvent silencieusement dans le cosmos, des créatures indicibles qui échappent à l'entendement humain, et qui ont trouvé chez les habitants de Morlune des récepteurs à travers lesquels exprimer leurs incompréhensibles passions.

Par définition, les Sélénites qui choisissent de quitter Morlune sont les individus les plus fades, les plus conformistes et les plus timorés qui peuplent le satellite. En comparaison aux autres habitants du Monde Hurlant, cependant, ils restent particulièrement imprévisibles et anarchiques. Loin de l'influence néfaste des entités cosmiques, coupés de leur civilisation chaotique, nombre d'entre eux acquièrent progressivement un meilleur contrôle de leur psychologie turbulente. Ils se font aux règles et à la constance des réalités du Monde, et apprennent à dominer les ténèbres qui se cachent au fond de leur cœur.

Certains quittent d'ailleurs Morlune dans ce but, désireux de comprendre le fonctionnement d'un monde plus ordonné. Ils s'associent bien souvent à des aventuriers, dans le but de les étudier et de prendre leur comportement en exemple.

NOMS

Pas très intéressés par la question, les Sélénites répondent bien souvent à un prénom très court, et peuvent en changer à n'importe quel moment sur un coup de tête. Ils n'hésitent pas à adopter les surnoms dont on les affuble pour les adopter comme nom pendant une période limitée.

Prénoms : Aon, Bok, Caz, Dru, Fli, Gjop, Iol, Kil, Lap, Mor, Niv, Oc, Paü, Uvu, Vir, Tug, Zam.

TAILLE

Comme un Humain, un Sélénite mesure typiquement 1m60 à 1m80.

LONGÉVITÉ

L'espérance de vie des Sélénites est semblable à celle des Humains. Sauf accident, ils peuvent espérer vivre jusqu'à 70 ou 80 ans.

CONFUSION MENTALE

L'esprit d'un Sélénite est une telle tempête de confusion et de trauma qu'il est très difficile de l'appréhender et de le contrôler. Aucune capacité d'hypnose ou de contrôle mental ne fonctionne sur eux. Ils ont un bonus de +2 pour résister à l'influence extérieure, mais aussi un malus de -2 à leurs propres jets d'influence.

IMPRÉGNÉ DE CHAOS

Deux fois par jour, un Sélénite peut relancer un jet de dé, n'importe lequel (Qualités, Attributs de combat, dégâts, etc...). Ils doivent accepter le nouveau résultat, quel qu'il soit.

UNE SYMBIOTIQUE, UN SYMBIOTIQUE

Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'une espèce, et en aucun cas d'entités biologiques, même au sens large du terme, la catégorie d'individus que l'on désigne parfois sous le nom de « Symbiotiques » constitue toutefois une expression de la vie, parmi les plus singulières du Monde Hurlant, qui pourtant n'en manque pas.

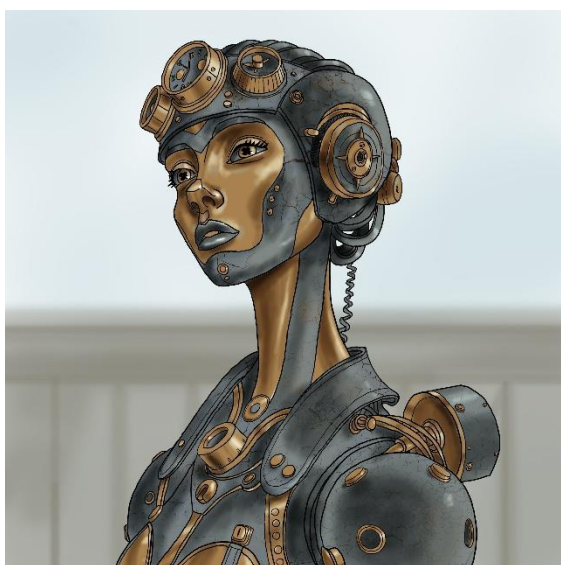
On appelle « Symbiotiques » tous les êtres qui ont un corps artificiel, gouverné par une âme qui peut vivre indépendant de celui-ci. Les réalités regroupées par ce terme sont très diverses et mènent à des situations bien différentes les unes des autres. C'est pourquoi on les regroupe en différentes catégories, en fonction de l'origine de leur « âme » et de la nature de leur corps.

On appelle « Implant » un individu dont l'esprit a été tiré de son corps original de son vivant pour être transféré dans une enveloppe artificielle. Les membres de cette catégorie sont souvent de riches excentriques, malades ou vieillissants, qui nourrissent des rêves d'immortalité, dans la mesure où cette opération est extrêmement coûteuse, très risquée et n'est pratiquée que par de très rares spécialistes. Bien souvent, ceux qui choisissent cette voie dilapident toute leur fortune dans ce transfert

et se retrouvent sans un sou, obligés de partir à l'aventure pour subvenir à leurs besoins.

À l'inverse, un « Explant » est un être qui a été lié à un corps artificiel après sa mort : c'est un fantôme qu'on a mis dans une enveloppe physique pour qu'il puisse continuer à se manifester après son décès. Le cas le plus typique est celui des « Lares », des individus qui servent sous cette forme pendant des siècles des dynasties aristocratiques, des criminels ou des Farandriens à la longévité extraordinaire. Ils sont à peine mieux traités que les esclaves et connaissent pour la plupart une vie de servitude éternelle, mais ils peuvent être assignés à des tâches qui les mènent à une vie d'aventure. Certains choisissent de s'enfuir et d'échapper à leurs maîtres pour continuer leur existence en toute liberté (mais en tant que fugitifs).

Troisième catégorie, la plus rare, les « Synthelligences » sont des esprits des synthèse, fabriqués de toute pièce par des inventeurs géniaux. On considère généralement qu'il n'en existe aucun à notre époque et que les rares Synthelligences qui parcourent le Monde Hurlant sont l'œuvre de génies disparus depuis longtemps. Certains n'ont que des souvenirs fragmentaires et recherchent le secret de leurs origines.



En ce qui concerne la nature physique des Symbiotiques, le terme « Golem » désigne un individu dont le corps a été créé par la Foi. Ceux-ci sont souvent fabriqués en or, en argent, en argile, en marbre ou en bois précieux. Un « Homoncule » est l'œuvre de la Magie et est souvent fait en bois, en terre, en paille ou en chair. Un « Automate » est l'expression de la Science et est le plus souvent fabriqué en bronze, en fer, en chair ou en porcelaine. Ce ne sont que des exemples : chacun peut être fabriqué dans n'importe quelle matière et

le choix du matériau ne change absolument rien du point de vue des règles.

L'origine du corps n'est pas anecdotique : un individu lié à une des trois Essences ne peut exister qu'en tant que Symbiotique de cette nature spécifique. Par exemple, un ancien Magicien qui désire être Explanté ne pourra l'être qu'en tant que Golem. De la même manière, cette caractéristique corporelle lie à tout jamais le personnage à une Essence : un Reliquaire ne pourra que choisir une Classe de la Foi et des pouvoirs liés à la Foi. Il n'existe, pour autant qu'on le sache, aucun Symbiotique lié à la Fiction...

En plus de ces différences, il en existe d'autres, d'ordre culturel. En particulier, elles concernent la nature de la personne avant qu'elle devienne un Symbiotique : il pouvait être de n'importe quelle Espèce et provenir de n'importe quelle région.

NOMS

Les noms des Symbiotiques sont très codifiés par les différents traités qui leur permettent d'exister en société plutôt qu'être chassés comme des abominations. Les noms peuvent ou non refléter une identité de genre, qui est parfois conservée d'avant la transition, modifiée ou abandonnée, en fonction du choix individuel.

Les Implants conservent parfois leur nom original, quelle que soit son origine, mais certains choisissent de le simplifier ou d'en changer complètement. Quoi qu'il en soit, ils adoptent le mot « Cénomance » comme un label qui indique leur origine.

Chez les Explants, le mot officiel est « Prognomance » et c'est « Sophomance » chez les Synthelligences. Dans les deux cas, le prénom est soit issu de la vie d'origine, soit choisi à la création du nouvel être.

Tradition supplémentaire, les Lares et les Synthelligences qui travaillent pour une famille noble ou un autre groupe portent la particule /wa, suivie du patronyme auquel ils sont rattachés. Ainsi, le Lare des Räginar de Kareiken s'appelle Auchbek Prognomance /wa Räginar.

TAILLE

Les tailles sont très diverses, généralement entre 1 mètre et 2m40, mais le plus souvent liées à l'allure originale de l'espèce dont est issu l'individu, ou celle de son créateur.

On a remarqué que les Symbiotiques connaissent de graves troubles psychologiques s'ils sont

implantés dans des corps qui ne sont pas humanoïdes, avec deux bras et deux jambes.

LONGÉVITÉ

En théorie, un Symbiotique peut vivre éternellement, même si en pratique, les plus vieux ne sont apparus qu'il y a quelques siècles et on ignore donc s'il n'existe aucune limite à leur longévité.

PHYSIOLOGIE ARTIFICIELLE

Un Symbiotique est un individu d'essence artificielle, peu importe en quelle matière il est fabriqué. Cela signifie qu'il a quelques inconvénients et avantages par rapport aux autres personnages d'autres origines.

Un membre de cette espèce n'a pas besoin de manger, boire ou respirer. Il ne peut pas, en revanche, se passer de sommeil, dans la même quantité que les Humains.

Contrairement aux autres personnages, il ne guérit pas avec le temps mais doit être réparé. Une fois par jour, avec des outils, il peut être rafistolé en un round (un jet de Dextérité avec Religion, Arcane ou Science, selon la nature du corps). Il regagne alors 1d6 Vie. Il peut aussi être réparé complètement (maximum de Vie) en travaillant une heure et en dépensant une Ressource naturelle (Reliquaires et Golems) ou technologique (Automates). Les liturgies de soins fonctionnent sur les Reliquaires, les sortilèges de soins marchent sur les Golems et la théorie Réparation d'objet a de l'effet sur les Automates.

Un Symbiotique est intimement lié à une forme spécifique. Celle-ci peut être améliorée, avec l'expérience, mais aussi les règles sur la fabrication d'objets bénis (Reliquaires), enchantés (Golems) ou la création d'objets Scientifiques (Automates). On peut également ajouter des matériaux anormaux de l'Omnipotentiel à un Symbiotique.

Un personnage symbiotique qui arrive à zéro Vie et qui est tué par son adversaire ne bénéficie pas d'une période d'agonie où il a encore une chance de survivre. Il est immédiatement détruit. Son âme, elle, survit selon les règles de la Projection expliquées ci-dessous.

Il est possible de retrouver un nouveau corps, mais il doit s'agir d'une réplique à l'identique de l'original. Pour en obtenir une, il faut y consacrer une activité hors-aventure et dépenser 2'000 écus. La seule différence est que le nouveau corps n'aura aucun matériau anormal intégré. Il est possible de

se faire fabriquer un corps de rechange à l'avance, ou de tenter de le faire après la mort de l'original.

PROJECTION

Les Symbiotiques étant, essentiellement, des fantômes dans des corps artificiels, ils ont tous la possibilité de projeter leur âme en-dehors de leur enveloppe. Dans tous les cas, ceci représente une action, de même que la réintégration dans le corps. Sans âme, le corps s'effondre et reste immobile. Seule, l'âme ne peut rien toucher : elle traverse la matière et ne peut interagir avec elle en aucune manière, à moins qu'elle possède des capacités mentales (de type télépathie ou influence, à la discrétion du meneur de jeu). Elle possède ses cinq sens et peut parler. Son apparence rappelle celle du corps original de l'âme (ou une image humanoïde choisie par son créateur, dans le cas d'une Synthelligence).

Le type de Projection dépend de la catégorie de Symbiotique. L'âme morte d'un Explant passe directement dans le Jouxte-Sombre et ne peut pas exister dans la réalité physique, même si celle-ci peut être généralement observée depuis ce plan. Entrer et sortir de l'enveloppe coûte 1 Énergie. Cela se fait instantanément, sans avoir besoin de respecter les règles sur le voyage dans l'Omnipotentiel.

L'âme artificielle d'une Synthelligence existe sous la forme d'une silhouette diaphane mais visible, dans la réalité physique. Elle est généralement créée en concentrant et en animant la poussière, l'humidité ou l'électricité de l'environnement, ou sous la forme d'ectoplasme. Là aussi, entrer et sortir coûte à chaque fois 1 Énergie.

Enfin, l'âme vivante d'un Implant peut choisir si elle veut passer dans le Jouxte-Sombre ou se manifester comme un spectre dans le monde physique. Entrer et sortir coûte à chaque fois 2 Énergie.

HYBRIDES

Il est possible à un personnage d'appartenir à plusieurs espèces à la fois. Cela donne des résultats très différents en fonction de ce qui compose son arbre généalogique

HUMAINS ET DÉRIVÉS

Le cas le plus fréquent consiste à prendre deux espèces qui sont sexuellement compatibles entre elles. Ainsi, Humains, Ogres et Sélénites sont essentiellement des phénotypes différents pour une seule et unique espèce. Le joueur qui souhaiterait incarner un personnage ayant ce type

d'ascendance pourrait, du point de vue des règles, garder un trait avantageux de chacune des espèces-parent. Ainsi, un Ogron (un hybride Ogre-Humain), peut choisir de garder à la création du personnage « Brutalité ogresque » et « Tenace » (ou toute autre combinaison qui lui plaît). Il pourrait même conserver les caractéristiques d'une seule de ses espèces d'origine, malgré cette double ascendance.

MOURANDRIENS

Plus répandus, les hybrides de Farandriens et de Mourioches sont tout aussi viables. Ils s'appellent des Mourandriens et un joueur qui souhaiterait en incarner un pourrait utiliser les caractéristiques qui figurent un peu plus loin, dans le chapitre consacré aux espèces sauvages.

LITHIQUES ET DÉRIVÉS

Les créatures minérales, Lithiques, Prismates et Grobians, ne peuvent pas se reproduire entre elles. Si, toutefois, un joueur était intéressé à jouer l'exception qui confirme la règle, il lui suffirait de mélanger les traits, comme expliqué ci-dessus dans le paragraphe consacré aux Humains et autres créatures similaires.

ENTRE RÈGNES

Normalement, il n'est pas possible de se reproduire entre différents règnes, animal, végétal et minéral dans le Monde Hurlant. La seule exception est celle des hybrides Humains-Farandriens, les Malandriens, qui forment une espèce en elle-même, et qui souffrent de quelques désavantages.

Normalement, il n'y en a pas d'autres, mais si un joueur tient énormément à jouer un croisement entre un Lithique et un Farandrien, ou entre un Ogre et un Mourioche, il suffit de sélectionner un avantage de chaque espèce, comme noté ci-dessus. Ces hybrides sont toutefois stériles, leur espérance de vie est faible et ils sont souvent victimes de diverses malformations.

UNE TOUCHE DE PLAN VITAL

Certains très rares individus ont une nature née d'une des espèces du Monde Hurlant, qui leur vient d'un de leurs parents, et une autre qui vient du Plan vital de l'Omnipotentiel, en l'occurrence le Jouxte-Sombre et le Jouxte-Songe.

Les premiers sont des demi-fantômes, les seconds des demi-êves ou des demi-fantasmes. Dans les

deux as, ils apparaissent comme légèrement translucides et troquent un de leurs traits d'espèce contre le trait suivant.

FANTOMATIQUE

Le personnage a des racines familiales dans une des Sphères du Plan Vital, le Jouxte-Sombre ou le Jouxte-Songe. Il est capable à volonté de se rendre dans le Plan en question (une simple action, sans narration supplémentaire).

Il est également capable d'accéder la membrane qui sépare sa Sphère de la réalité physique. Lorsqu'il le fait, il est dans un état fantomatique. Il peut traverser la matière solide et est complètement immunisée aux dégâts physiques en tous genres venus du monde physique : armes, feu, froid, électricité, acide, son et autres, mais peut être touché par les effets mentaux et par les effets d'énergie pure, tels que les pouvoirs des Champions ou un sortilège comme Projectile occulte.

Cela fonctionne dans les deux sens : il ne peut pas affecter la réalité physique à moins d'avoir des pouvoirs qui lui permettent explicitement de le faire. Un personnage fantomatique est généralement diaphane mais visible. Pour se rendre invisible, il lui suffit de s'éloigner de la membrane.

UNE TOUCHE DE PLAN COSMIQUE

Il existe également des personnages qui descendent, pour moitié, soit des démons de l'Envers, soit des anges de l'Endroit.

Les premiers héritent d'une apparence infernale (yeux noirs, cornes, odeur méphitique), les seconds d'aspects angéliques (yeux lumineux, voix enchanteresse, peau luminescente). Ils renoncent à un avantage d'origine contre ceux-ci.

DEMI-DÉMON

Les personnages à moitié démon sont capables de voir dans les ténèbres jusqu'à 30 mètres. Une fois par jour, ils sont capables d'ajouter 1d6 dégâts démoniaques à n'importe quelle attaque ou effet.

DEMI-ANGE

Un être à moitié angélique est capable de créer à volonté (action) une zone de lumière de 30 mètres autour de lui. Une fois par jour, il est capable de guérir 1d6 Vie par imposition des mains (action).

CULTURES

Troisième axe central de la création d'un personnage dans « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôles », après la Classe et l'Espèce, on trouve la Culture. Ce terme désigne le contexte social qui a été le plus formateur pour le personnage. Il s'agit bien souvent de celui où il est né, mais ce n'est pas nécessairement le cas. À choisir en collaboration avec le meneur de jeu. En plus de constituer un aspect de l'historique du personnage, chaque Culture ajoute un degré à deux Spécialisations.

AASIAK

Par bien des aspects, le Royaume d'Aasiak est un peu à part du reste du Reik. Pour commencer, il s'agit d'une grande île, géographiquement coupée des autres territoires. Elle est peuplée de Siolites dont les traditions sont distinctes de celles des autres membres de cette ethnie, puisqu'elle est très ouverte à la Magie. Les Magiciens et autres adeptes du deuxième Prodiges, qui suscitent une grande méfiance ailleurs dans le Reik, sont ici respectés, et même parfois adulés. Peuple de navigateurs et de marchands, les Aasiakis commercialisent un grand nombre d'étoffes précieuses et de marchandises inconnues ailleurs sur le Continent. Leur rivalité avec les habitants de Kareiken est légendaire.

Spécialisations : Arcanes, navigation

ALLIANCE FARANDRIENNE

Même si des Farandriens vivent dans ce territoire depuis des siècles, ce n'est que depuis quelques années qu'a été fondée l'Alliance Farandrienne, la première nation Farandrienne indépendante de l'ère moderne, avant la dislocation des royaumes antagonistes qui hébergeaient le peuple farandrien autrefois. Situé dans la Mer de Bois, le tout jeune État cherche à convaincre les membres de la diaspora de s'y établir, tout en construisant des infrastructures qui tirent le meilleur des arbres étranges aux propriétés fabuleuses qui poussent dans la région.

Spécialisations : Arcanes, influence

LA BALAFRE

Ravagée pendant la Première Guerre, puis à nouveau pendant la Guerre de succession, la Balafre est une zone située au cœur du Reik, une plaine où presque personne ne vit, où les règles ordinaires de la réalité sont bouleversées et où le plus improbable peut se produire. Il y a malgré tout deux raisons de

s'y rendre : la Route qui traverse le Reik y chemine, et éviter ce territoire oblige à faire un gigantesque détour. Deuxièmement, c'est ici qu'on trouve Pharagon-Lithurge, la Ville des Morts, où certains pèlerins vont chercher le secret de la vie éternelle, ou piller les antiques sarcophages qui sont entreposés dans les temples secrets des collines.

Spécialisation : Arcane, Survie.

BOISSILENCE

Même si sa surface est considérable, Boissilence ne représente pas la plus grande forêt du Continent, mais c'est la plus mystérieuse. Les Questites qui y vivent disent qu'elle est vivante, que ses taillis ne forment qu'un grand ensemble, une créature unique, tour à tour bienveillante et terrifiante, qui ouvre des portails entre les mondes dans une atmosphère chargée de Magie. Alors qu'ailleurs on craint les bois, ici, on cherche à les comprendre, et on s'en remet à des Druides et des Sorcières pour en percer les secrets et en amadouer les esprits. Quelques pas en Boissilence, dit-on, et on se retrouve facilement dans le Jouxte-Songe... où dans le ventre d'un Troll.

Spécialisations : Artisanat, volonté

CENDREMAGNE

Gangrénée par la corruption et le crime, Cendremagne est une nation nouvellement indépendante, depuis la Guerre de succession. Elle s'était toujours située en porte-à-faux avec le Reik, mais à présent, elle joue sur son opposition à l'empire des Humains pour accueillir toutes sortes de criminels, qui en font leur base arrière. Ses côtes regorgent de pirates sans foi ni loi, et elle finance même des corsaires pour sa propre protection navale. La capitale Port Cendre est une des villes les moins sûres du Monde Hurlant, vérolée par le crime et la violence. Un reflet des inégalités criantes du royaume, où de tout-puissants nobles Axites s'engraissent aux dépens d'une population Questite qui n'a pas voie au chapitre.

Spécialisations : Larcin, Navigation.

CORPORATION PRISMATE

Une bande de territoire au bord de la mer, la Corporation Prismate appartenait au Royaume Lithique avant que les Prismates le revendiquent. Ils ont fait de ces terres hospitalières un lieu florissant, à force d'opiniâtreté, d'argent et d'esclavage. Leurs



viles rivalisent de richesse, de clinquant et de décadence, et font partie des lieux les plus modernes du Monde Hurlant, du point de vue des infrastructures. Ils sont régulièrement attaqués par les pirates, cela dit.

Spécialisations : Commerce, Influence.

ENTREMER

La plus grande cité du Monde Hurlant, Entremere se situe tout au sud du Reik, au terminus de la Route qui sert d'épine dorsale aux pays des Humains, à la frontière avec la République Lithique, non loin de l'Alliance Farandrienne et de la Corporation Prismate. Celle qui se surnomme la Ville Libre est une cité-carrefour, cosmopolite et tropicale, où l'on rencontre en miniature toutes les contradictions et toute la richesse du Continent et de ses habitants. Les Entremerois forment une culture à part entière, jaloux de leur indépendance et prêts à se battre pour éviter de tomber sous le joug des autocrates.

Spécialisations : Linguistique, Tromperie.

GRAND EST

On appelle « Grand Est » les territoires vierges et hostiles du Continent, aux frontières du Reik, où les Ogres et les Mourioches vivent librement, au cœur d'un paysage souvent hostile. Ici, les rares Humains et les autres Espèces dites « civilisées » ne vivent pas une existence très différente de celle des sauvages. Ce sont des barbares qui doivent lutter au quotidien pour leur survie. Quelques idéalistes, cela dit, rêvent de fonder ici une nouvelle nation. Leurs échecs répétés sont le ferment des légendes.

Spécialisations : Endurance, Intimidation.

GRAND NORD

Le Grand Nord, c'est tout ce qui se situe au-delà de la frontière Nord de Schudermaaz, une vaste plaine glacée, parcourue de taïgas, de déserts froids et de marécages, un enfer où ne vivent que quelques ethnies sauvages avec lesquelles le Reik n'entretient presque aucune relation. Surtout, c'est là que vivent les Hordes Chanqs, les enfants des Titanides qu'on sent prêts à tout moment à fondre sur l'Humanité. À l'est, le Pays de la Nuit est une énorme zone impénétrable où il fait sombre en permanence, et où vivent, dit-on, des créatures vieilles comme le monde et à la cruauté nauséabonde.

Spécialisations : Endurance, Puissance.

GRAND SUD

Si l'on continue la route plus loin que la République Lithique, on trouve une étendue où se situe le second soleil artificiel des Titanides, qui y fait régner une chaleur anormale. Trois civilisations Humaines isolationnistes y logent, aux mœurs déconcertantes. Elles ne laissent d'ordinaire pas entrer les étrangers, mais peuvent se laisser convaincre par appât du gain ou par curiosité. C'est aussi un des rares endroits où on peut croiser des Pookans Nasornes. Étant donné la grande variété de civilisations dans cette région, un personnage qui vient de là doit préciser exactement d'où il vient.

Spécialisations : Linguistique, Navigation.

IOLT

La Baronnie de Iolt est un petit territoire qui occupe un isthme très montagneux au nord-ouest du Reik. Depuis toujours, les Siolites y vivent aux côtés des Lithiques, qui y ont construit des villes souterraines, mais aussi parmi les ruines d'une ancienne civilisation bâtie autrefois par les Kaours, dont les descendants hantent silencieusement les ruines. Ces lieux majestueux mais inhospitaliers forment un appel à l'introspection, raison pour laquelle d'innombrables lieux de prière s'y sont établis, à commencer par le célèbre monastère des moines combattants du Shu Shen.

Spécialisations : Religion, Escalade

KAREIKEN

Le Royaume de Kareiken, parfois même nommé le « Haut-Royaume » est littéralement le Cœur du Reik, c'est même ce que signifie le mot Kareiken. C'est là que les fondateurs de l'empire des Humains, les ancêtres des Axites, ont jeté les bases de leur civilisation. Leurs descendants en nourrissent une énorme fierté, même ceux qui se situent tout en bas de l'échelle sociale de cette société féodale un peu rigide. Kareiken ajoute à cela une noblesse d'Empire, puisqu'elle est le siège du pouvoir impérial et de ses cinq ordres de Chevaliers Sacrés. Et comme l'Empereur est le chef de l'Église Impériale, c'est également le cœur de la Foi. L'arrogante Kareiken sait s'attirer l'inimitié de ses voisins, avec des rivalités à l'ouest, avec Aasiak, et à l'est, avec Mortebrane.

Spécialisations : Influence, Enquête.

MAG MELL

Une des plus grandes villes du Monde Hurlant, Mag Mell, la Ville deux fois sainte, est à la fois la capitale de la République Lithique et de l'Alliance farandrienne. C'est aussi un lieu saint majeur de deux religions : le Bazzilisme et le Vivalisme. Théâtre de conflits et de tensions incessantes à travers les siècles, la ville est une addition de cultures qui se côtoient sans jamais se mélanger. Ceux qui y ont grandi ont appris à prendre parti et à se battre pour une cause, ou à louvoyer entre ceux qui le font.

Spécialisations : Religion, Volonté.

MER DES FORTUNES

La Mer des Fortunes est un des lieux les plus dangereux du Monde Hurlant, rempli de pirates

assoiffés de sang, de monstres des mers et de civilisations perdues. Ceux qui y vivent sont soit des voyous sans foi ni loi, soit d'intrépides aventuriers qui doivent apprendre à s'en sortir par la débrouillardise, le charme et un peu de sens. Plusieurs cultures humaines et non-humaines se mélangent sur cette étendue de mer, pour former un lieu cosmopolite et haut en couleurs.

Spécialisations : Natation, tromperie.

MORLUNE

Bien sûr, il y a toujours des exceptions, mais il n'y a guère que les Sélénites qui sont susceptibles de venir de Morlune. Un des trois satellites du Monde Hurlant, il est perpétuellement plongé dans une ombre qui n'a rien de naturel. Ses habitants y mènent des vies d'hédonisme et d'amoralité, gouvernés par un amour pour le chaos et l'autodestruction qui n'a que peu d'égal. Dans les ténèbres, des entités innommables leurs murmurent des mots qui leur inspirent de sombres pensées.

Spécialisations : Endurance, représentation.

MORTEBRANE

Centre de la culture Haut-Questite, le Grand Duché de Mortebrane a été, tout au long de son histoire, un territoire aux abois. Ses campagnes sont peuplées de créatures terrifiantes, ses frontières sont perpétuellement menacées par des hordes d'Ogres sauvages, des tribus barbares contrôlent ses vallées et elle semble perpétuellement au bord d'un conflit ouvert avec Kareiken. Pour toutes ces raisons, c'est ici l'armée qui est aux commandes, les généraux ont plus d'influence que la noblesse et la gloire se conquiert l'épée au poing. Quant aux civils, aux intellectuels ou à tous ceux qui ne baignent pas dans cette culture militariste, ils sont marginalisés.

Spécialisations : Athlétisme, Puissance.

RÉPUBLIQUE LITHIQUE

Vaste État moderne, la République Lithique est la plus grande nation où vit ce peuple. Elle y a édifié l'unique lieu connu du Monde Hurlant où l'on trouve des citoyennes et des citoyens qui possèdent un certain degré d'auto-détermination. Une bonne partie du territoire est inhospitalière, on y trouve les remparts des Monts Citadelle, une chaîne de montagnes vaste comme un pays. Les Lithiques vivent en bonne intelligence avec leurs voisins, à l'exception de l'Alliance Farandrienne, avec laquelle

ils partagent une capitale, Mag Mell, la ville deux fois sainte.

Spécialisations : Artisanat, science

SCHUDERMAAZ

Territoire le plus nordique du Reik, Schudermaaz est un vaste désert, vaste et hostile, rendu chaud par l'adjonction d'un second soleil, artificiel, laissé là par les Titanides. Si, nominalement, les Axites contrôlent le territoire, ils doivent dans les faits lutter contre d'autres peuples : les barbares Raunggs, les Ogres, les Lithiques Pourpres, et même les Hordes Chanqs sur la frontière nord. Au sud, la Grande Muraille de Tempêtes coupe la route des voyageurs pendant une bonne partie de l'année.

Spécialisations : Survie, Volonté.

SOUTERRAINS

Le personnage est né ou a passé l'essentiel de son existence dans un environnement situé sous la surface, vivant en vase clos et pour l'essentiel coupé du monde de la surface. Il en existe plusieurs dans le Monde Hurlant, comme le sous-sol de Mortebane, ou différentes catacombes, grottes, donjons ou nécropoles. Certaines d'entre elles n'ont pas été découvertes et vivent sans aucun contact avec la civilisation. Un personnage qui choisirait cette culture serait bien inspiré de préciser de quelle région précise il provient.

Spécialisations : Athlétisme, Discrétion.

STRAAZ

Plus grand territoire du Reik en termes de surface, la Principauté de Straaz n'est pas le plus peuplé. Plus des deux tiers de son étendue sont plantés de forêts, des bois profonds, peuplés de Mourioches et de monstres, pas toujours hospitaliers pour les Humains. Évoluant au milieu de la nature, les Axites qui y vivent ont appris à s'en méfier et nourrissent à son sujet toutes sortes de superstitions. Les élites de la nation sont de valeureux chasseurs qui assurent la sécurité et la subsistance des communautés qui vivent au cœur de la forêt. Malgré la fin de la guerre de succession, Straaz et Valadine se livrent une guerre à coups d'escarmouches le long de leur frontière montagneuse.

Spécialisations : Endurance, Survie.

TODAH

Même si Kareiken accueille le siège de la Religion Impériale, c'est à Todah qu'on se montre le plus fervent. Ce territoire Siolite peuplé et largement urbanisé abrite un grand nombre de sites sacrés qui ont jalonné l'histoire du Clergé impérial, et autour desquels s'articule toute une industrie du pèlerinage très juteuse. Les Prêtres ont une influence dans tous les secteurs de la vie politique et quotidienne, et les religions minoritaires sont peu tolérées. Les barrières entre les royaumes sont ici plus poreuses qu'ailleurs, et Todah est plus attaquée qu'ailleurs par des démons de l'Envers et d'autres créatures.

Spécialisations : Culture, religion

VALADINE

Réputée être une des plus belles régions du Reik, le Comté de Valadine est une terre de sophistication, d'art et d'apparat. Ses cités-perles, trois grandes villes côtières façonnées par des générations d'artistes, rivalisent d'élégance et de prétention. Leurs habitants, jusqu'aux plus modestes, ont un sens du style inné et se soucient bien plus qu'ailleurs de leur réputation et de leur panache. Ici, un individu ne vaut rien si on ne parle pas de lui et une rumeur peut ruiner une vie en un seul jour. Il reste des frictions territoriales avec Straaz, héritées de la guerre. Par ailleurs, les navires marchands de Valadine sont de plus en plus menacés par les corsaires de Cendremagne et par les pirates de la Mer des Fortunes.

Spécialisations : Culture, Représentation.

WURMAAZ

Un des deux territoires du Reik qui a fait sécession après la Guerre de succession, Wuurmaaz est tombé sous le joug du Gonagai, une organisation de sorciers fanatiques qui se sont mis à prendre le contrôle de toutes les institutions pour faire de ce territoire une nation fascisante où toute sédition est punie de la mort. Une partie du pays est couvert d'un brouillard éternel malfaisant, que certains étudiants de la Magie sont parvenus à contrôler pour fonder le très redouté ordre des Brumissaires.

Spécialisations : Arcane, Tromperie.

ÉQUIPEMENT

Pour être efficace sur le terrain, un héros a besoin de matériel de qualité. Vous trouverez ci-dessous des listes qui vous aideront à les vêtir de pied en cap et leur ajouter les accessoires nécessaires.

LA MONNAIE

Dans le Continent, l'unité est la pièce d'or. Celle-ci prend plusieurs formes selon les nations, mais en règle générale, les pièces d'or d'un pays sont troquées sans taux de change avec celles du pays voisin. Au sein du Reik, la pièce d'or est appelée l'écu. C'est une piécette en alliage jaune, à l'effigie de l'Empereur, qui contient une faible quantité d'or. Un écu vaut dix liards, des petites pièces grises. De plus en plus, les marchands et les banques se servent de lettres de change pour les grosses sommes. Celles-ci sont imprimées sur des documents de plus en plus petits, qui ressemblent de manière croissante à des billets, même s'ils n'ont pas une apparence standardisée, en-dehors du sceau de la Banque impériale qui les estampille. Le mot « écu » est très régulièrement utilisé pour désigner une pièce d'or, quelle que soit son origine, et c'est le choix des listes de prix ci-dessous.

La République Lithique a fait un pas de plus dans cette direction. L'équivalent de sa pièce d'or est le batz, qui existe sous la forme de monnaie dorée, et qui se divise en dix kreuz. Les billets de banque sont standardisés et régulièrement échangés, de même qu'un système communément utilisé de bulletins de versement pour les transferts de sommes entre individus.

Au sein de l'Alliance Farandrienne, on compte théoriquement en livres, des pièces sculptées dans une sorte de corail doré tirés du cœur du tronc d'arbres typiques de la région, les morgianes à fortune. Une livre est divisé en dix deniers. Mais ce système est encore jeune et il n'y a pas assez de pièces en circulation pour les besoins au quotidien, raison pour laquelle on se sert fréquemment d'écus ou de batz.

La Corporation Prismate est une petite nation, mais elle pèse lourd dans le commerce international et les services financiers. Sa devise, le talent (composé de dix sicles), fait office de monnaie refuge, et comme chez les Lithiques, elle se décline en équivalents papier. Les coffres des Prismates accueillent avec plaisir les pièces de tout le continent, cela dit.

Il existe de nombreux autres systèmes présents localement : les nations nouvellement

indépendantes de Cendremagne et Wurmaaz frappent depuis peu leur propre monnaie, les Olbecs se servent de pièces en os, les Wängrites de monnaies de cuivre et tant les nations indépendantes des Ogres que celles des Mourioches privilégient généralement le troc. Reste cela dit que partout sur le Continent, une pièce d'or est une pièce d'or, de quoi financer un repas.

À la création du personnage, celui-ci peut compter sur un pécule de départ de 100 écus pour s'équiper.

ARTICLES DE VOYAGE

Les objets suivants sont régulièrement achetés par des explorateurs qui se lancent à l'aventure, et couvrent les articles les plus essentiels qu'un héros peut emporter avec soi. Ils donnent également quelques points de repères sur les prix des principaux biens de consommation courante.

Marchandise	Prix en écus
Vêtements simples	5
Vêtements de qualité	20
Vêtements chauds -	15
Pélerine	10
Chaussures de marche	8
Bottes de qualité	30
Sac à dos	5
Ceinture à sacoches	2
Gourde	1
Matériel de cuisine (briquet, réchaud, pot, couverts)	10
Matériel de déguisement	10
Matériel d'écriture (plume, encre, papier)	5
Matériel de premiers soins	10
Matériel de voleur (crochetage)	8
Matériel de voyage	30
Briquet	1
Corde (10m)	5
Grappin	4
Lanterne	5
Outil de pionnier (pelle/pioche)	5

Sac de couchage	10
Boîte à outils	15
Omni	40
Monture ordinaire (cheval ou autre)	100
Monture de qualité (cheval ou autre)	500
Animal de bât (mule ou autre)	50
Ressource alimentaire	1
Ressource naturelle	5
Ressource technologique	10

SERVICES

La table de prix suivants fournit les tarifs usuels de ce qui peut être obtenu à la taverne, ainsi que d'autres services usuels auxquels les aventuriers sont susceptibles de souscrire.

Service	Prix en écus
Tasse de pava	0,1
Bouteille de vin ordinaire	1
Bouteille de vin de qualité	10
Bouteille de bière	0,5
Repas simple	1
Repas de qualité	5
Une nuit sur une pailleasse dans l'écurie	0,5
Une nuit en salle commune	1
Chambre pour une personne	5
Chambre pour deux personnes	8
Bain	1
Envoyer une lettre dans une ville voisine	0,1
Envoyer une lettre dans une ville lointaine	0,5
Envoyer un colis dans une ville voisine	1
Envoyer un colis dans une ville lointaine	3
Calèche en ville, demi-journée	5
Péage	1

ARMURES ET PROTECTIONS

Les deux listes suivantes détaillent différentes armures et protections qui sont réparties en deux catégories, en fonction des capacités des Classes de personnages.

ARMURES SIMPLES

Armure	Protection	Prix (écus)	Note
Jaque matelassé	1	30	
Manteau polaire	1	40	Protège contre l'État Gelé
Pélerine d'ombre	1	100	Discretion +1 rang
Armure de cuir	2	80	
Combinaison de cuir liquide	2	150	Peut être portée sous les vêtements. Bonus d'esquive +1
Armure de ronces	2	120	Bonus de parade +1
Tenue en peau de baleine	2	120	Permet de flotter sur l'eau
Armure ferraille	3	140	Se démonte sur une Catastrophe

ARMURES MARTIALES

Armure	Protection	Prix (écus)	Notes
Cotte de maille	4	150	Chargé
Armure en peau de vouivre	4	300	
Haubert pointes	4	250	Chargé. Cause 1 point de dégâts à ceux qui

			attaquent en mêlée
Cuirasse d'écailles	5	400	Encombré
Carapace de lucane géant	5	700	Encombré. Protège contre les maladies.
Armure de chevalier	6	600	Encombré
Scaphandre mécanique	6	1200	Encombré. Bonus de dégâts +1. Hermétique et autonomie d'oxygène une heure.
Écorce de pierre	7	1500	Encombré

ARMES

Les armes sont classées en quatre catégories, selon qu'elles sont simples ou martiales, de mêlée ou à distance. En règle générale, dans « Le Monde Hurlant – Un jeu de rôle », on ne s'embête pas à compter les flèches et autres projectiles, mais si ça vous amuse, sentez-vous libre de le faire.

ARMES DE MÊLÉE SIMPLES

Arme	Dégâts	Prix (écus)	Notes
Coup de poing	1d3	-	Bloqué par les armures martiales, pas de Parade, contondant
Arme improvisée	1d3+1	-	Pas de Parade, contondant
Couteau	1d6	2	Peut être caché, Parade -4
Dague	1d6+1	5	Peut être cachée, peut être lancée, Parade -4, initiative +1
Glaive	1d6+2	25	

Scramasaxe, sabre d'abordage	1d6+2	30	Initiative +1
Bâton	1d6	5	Portée : À l'écart, contondant.
Gourdin	1d6	5	Contondant
Fléau	1d6+1	10	Attaque au corps-à-corps -2, Parade -2, contondant
Masse d'armes	1d6+2	20	Parade -2, contondant
Lance	1d6+2	40	Portée : À l'écart, Attaque au corps-à-corps -2 en distance Proche
Lance courte, javelot	1d6+2	30	Peut être lancée

ARMES À DISTANCE SIMPLES

Arme	Dégâts	Prix	Notes
Fronde	1d6	20	
Fléchette, étoile	1d6	10	Portée : 1, peut être cachée
Hachette	1d6+1	30	Portée : 1
Propulseur	1d6+1	40	Une action pour recharger
Arc court	1d6+1	80	
Arbalète légère	1d6+2	100	Une action pour recharger

ARMES DE MÊLÉE MARTIALES

Arme	Dégâts	Prix	Notes
Bouclier	1d3+1	30	Parade +2
Grand écu	1d3+1	100	Parade +4
Fouet	1d6+2	30	Attaque au corps-à-corps -2, Portée : À l'écart, Manœuvre pour désarmer
Rapière	1d6+2	70	On peut utiliser

			Dextérité à la place d'Attaque au corps-à-corps
Sabre, cimenterre	1d6+3	50	Initiative +1
Épée longue	1d6+4	100	
Hallebarde	1d6+4	140	Portée : À l'écart, Attaque au corps-à-corps - 2 en distance Proche
Lame du Pan Shaï	1d6+6	250	À deux mains
Fléau d'armes	1d6+3	60	Attaque au corps-à-corps - 2, contondant
Marteau de guerre	1d6+4	70	Contondant
Hache	1d6+3	80	Dégâts 1d6+5 contre créatures végétales
Espadon	2d6+3	400	Mobilité -2, portée : à

			l'écart, à deux mains
Grande hache double	2d6+4	500	Mobilité -2, Dégâts 2d6+6 contre créatures végétales, à deux mains
Tronçonneuse	2d6+5	700	Attaque au corps-à-corps - 4, à deux mains

ARMES À DISTANCE MARTIALES

Arme	Dégâts	Prix	Notes
Arc long	1d6+2	150	
Arc à poulies	1d6+3	200	
Arbalète lourde	1d6+4	200	Une action pour recharger
Escopette	2d6	300	
Mousquet	2d6+1	500	
Poivrière	2d6+2	800	

CAPACITÉS DE LA FICTION

POUVOIRS DE DÉVOYÉS

Les capacités utilisées par les Dévoyés n'ont aucune manifestation visible, même si certains d'entre eux sont capables de visualiser les forces de la Fiction qui entrent et sortent de leur corps.

ADJECTIFS

Le personnage est capable de rajouter des adjectifs aux gens. Ceux-ci prennent, à chaque fois, la forme d'un bonus ou d'un malus de +6 ou -6 à une Qualité ou un Attribut de combat qui frappe la cible (qui peut être le personnage lui-même) pendant la durée d'effet. Par exemple, un individu qui se voit attribuer l'adjectif « Malin » bénéficiera d'un bonus de +6 à Intuition. Le cas échéant, le meneur de jeu peut autoriser des cas où les effets de ce pouvoir ont des conséquences différentes (exemple : un personnage qui reçoit l'adjectif « Lourd » pourrait souffrir de la condition Chargé, si le meneur de jeu l'autorise).

Énergie : 4 Fiction.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : 1 minute.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10.

ARMURE D'INTRIGUE

Conscient d'évoluer dans un monde qui obéit aux règles de la narration, le personnage sait que son existence est indispensable à l'intrigue et qu'il ne peut donc pas mourir facilement, parce que les forces de la Fiction trouveront toujours un moyen de le sauver. Après être mort, s'il lui reste suffisamment de Fiction, il peut activer ce pouvoir de deux manières distinctes : soit il s'en est sorti miraculeusement et il retrouve instantanément son maximum de Vie, soit il a été laissé pour mort par erreur et régénère son maximum au moment de son choix, au cours des 24 heures qui suivent.

Énergie : 8 Fiction.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Jusqu'à 24 heures après la mort.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10.

CHANGER DE GENRE LITTÉRAIRE

À volonté, le personnage peut changer le genre de la partie qu'il est en train de vivre et les présupposés narratifs qui le sous-tendent. En-dehors de ces modifications, l'histoire en cours et les personnages restent les mêmes, autant que possible. Les possibilités offertes par ce pouvoir sont les suivantes : Grimdark, Réalisme, Romantasy, Sword and Sorcery, Steampunk,

Grimdark : Il n'existe aucun autre Prodige ou pouvoir que la Fiction et la Magie. Les effets Magiques coûtent deux fois plus d'Énergie que normal. Toute guérison ou régénération d'Énergie est divisée par deux. On abandonne les règles sur les Prouesses.

Les Catastrophes ont lieu sur 19 et 20 au dé. Le ton est désespéré, amoral et cynique et toute bonne action désintéressée est punie cruellement par les règles de la narration.

Réalisme : Il n'existe aucun autre Prodige ou pouvoir que la Fiction. Tout le monde est Humain. Toute forme de guérison ou de régénération d'Énergie est limitée à 1 point (par exemple, on reprend 1 Vie par nuit de repos). Le ton est descriptif et minutieux et le meneur de jeu réclame et donne des informations détaillées.

Romantasy : Tous les jets de dés reçoivent un bonus s'ils sont charmants, courtois, approprié et sexy, et un malus s'ils ne le sont pas. Le meneur de jeu peut donner des bonus jusqu'à +2/-2 et chaque joueur présent à la table, sauf celui qui fait le jet, peut y ajouter +1/-1. Chacun peut dépenser des points d'Énergie librement pour aider les autres. Il n'y a pas de combat, qui sont remplacés par des discussions, des débats, des querelles ou des duos de poésie, chant ou danse. Le ton est romantique, passionné et axé sur les émotions des personnages plutôt que sur des enjeux matériels.

Sword and Sorcery : Il n'existe aucun autre Prodige ou pouvoir que la Fiction et la Magie et cette dernière est réservée aux PNJ. Le genre est axé sur la lutte entre des anti-héros amoraux au bas de l'échelle sociale contre des puissances qui les dépassent. Les personnages ont peu d'espoir de changer le monde au-delà de leur propre survie et peut-être quelques pièces d'or.

Steampunk : Il n'existe aucun autre Prodige ou pouvoir que la Fiction et la Science. Le monde est dominé par l'idée de progrès, mais aussi par ses excès, ainsi que par le goût du travail bien fait, de l'artisanat et de l'esthétisme qui se niche en toute chose.

Énergie : 12 Fiction.

Jet : Cible : Personnalité pour rejeter en cas d'incompatibilité.

Portée : Éloigné.

Durée : 24 heures.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10

CONTINUITÉ RÉTROACTIVE

Le personnage rajoute une scène dans le passé de la cible, sans que celle-ci ne se rende compte de rien. Au meneur de jeu de déterminer ce que cela permet, mais typiquement cela aide à modifier les relations entre le personnage et la cible, ou entre la cible et quelqu'un d'autre. Cela peut aussi inspirer ou alléger des traumatismes ou des peurs. La scène ne peut pas durer plus de cinq minutes, et si elle est incompatible avec le reste des souvenirs de la victime, celle-ci a droit à un jet de résistance de Personnalité pour rejeter cet ajout.

Énergie : 4 Fiction.

Jet : Cible : Personnalité pour rejeter en cas d'incompatibilité.

Portée : Éloigné.

Durée : 5 minutes.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10

COUP DE THÉÂTRE

Capable d'attirer la bonne fortune, le personnage peut choisir de réaliser des Prouesses à volonté. Il peut également causer des

Catastrophes pendant le jet de quelqu'un d'autre. Le meneur de jeu peut autoriser que ce pouvoir de provoquer des coups de théâtre positifs ou négatifs puisse avoir d'autres applications que celle-là. Par exemple, le chantier qui cède sous les pieds de son adversaire.

Énergie : 4 Fiction.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Une action.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10.

DEUS EX MACHINA

Un adversaire du Dévoyé qu'il souhaite éliminer est instantanément tué par des circonstances improbables : foudre, tremblement de terre, pique de frelon, chute mortelle, etc... Il n'y a pas de jet de sauvegarde : la cible est juste morte. Le meneur de jeu peut décider que ce pouvoir ne fonctionne pas sur un personnage particulièrement crucial pour l'intrigue.

Énergie : 8 Fiction.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Une action.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10.

HORS-FICTION

Bien souvent rétif à toute forme de fantaisie, le personnage est un cas à part. La Fiction ne l'affecte pas, sous aucune forme. Aucun pouvoir de Fiction n'a le moindre effet sur lui et il est impossible de dépenser des points de Fiction pour réaliser des actions qui l'affectent.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Personnel.

Durée : Permanent.

Classe : Dévoyé.

Coût : 7.

ISEKAI

On raconte que seuls les anciens Titanides étaient capables de voyager entre le Monde Hurlant et le Monde Muet (notre univers, donc). En réalité, certains Dévoyés ont ce pouvoir. Ils ne peuvent toutefois pas choisir leur lieu d'arrivée, qui est automatiquement sélectionné en fonction de son potentiel narratif : ils débarquent là où cela cause l'histoire la plus intéressante.

Énergie : 6 Fiction par personne.

Jet : -

Portée : 5 mètres.

Durée : 1 action.

Classe : Dévoyé.

Coût : 8.

LA PERSONNE DE LA SITUATION

Au maximum une fois par semaine, le personnage peut modifier ses caractéristiques pour faire face à toutes sortes de situations différentes. Quand il utilise le pouvoir, il prend tous ses points actuels de Qualités et est libre de les répartir différemment. Même chose pour les Attributs de combat et pour les Spécialisations. Le personnage conserve ses souvenirs, mais change de personnalité et d'apparence physique. Il peut changer de sexe et de genre, mais pas d'Espèce. En général, les Dévoyés qui maîtrisent ce pouvoir conservent un détail anatomique reconnaissable d'une incarnation à une autre.

Énergie : 10 Fiction.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Un round.

Classe : Dévoyé.

Coût : 9.



NARRATEUR OMNISCIENT

En permanence, dans sa tête, le personnage entend une voix qui raconte ce qui est en train de lui arriver, comme la narration d'un roman dont il est le personnage principal. La plupart du temps, la voix se contente de paraphraser, mais le Dévoyé peut profiter de

ses connaissances extradiégétiques pour obtenir des indices sur sa présente situation. Par exemple, incapable de trouver un moyen de pénétrer dans un château, le personnage peut activer ce pouvoir et entendre le narrateur dire « Le protagoniste ignorait alors qu'il existait une porte dérobée dans l'arrière-cour ».

Énergie : 10 Fiction.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Un round.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10.

POINT DE SAUVEGARDE

Le personnage choisit un moment qu'il mémorise, en dépensant 2 Fiction. À volonté, il peut dépenser 6 Fiction pour revenir à ce moment, à l'identique. La seule différence, c'est qu'il se souvient de tout ce qui s'est passé après le point de sauvegarde. S'il meurt, il revient au point de sauvegarde. Il ne peut mémoriser une situation que pendant une heure, après quoi elle devient inaccessible.

Énergie : 2 Fiction (téléversement), 7 Fiction (téléchargement).

Jet : -

Portée : L'univers.

Durée : Une heure.

Classe : Dévoyé.

Coût : 10.

PRENDRE LES COMMANDES

Le personnage peut exercer un contrôle narratif direct sur son environnement. Pour ce faire, le joueur échange sa place pendant cinq minutes avec le meneur de jeu. Il ne peut pas changer les règles du jeu et tout ce qu'il fait pendant qu'il est aux commandes doit pouvoir être justifié dans la logique interne de l'univers, sinon l'échange prend fin immédiatement. Autre limite à sa capacité à semer le chaos : c'est le meneur de jeu qui joue son personnage et qui dispose également d'un certain pouvoir de nuisance.

Énergie : 12 Fiction.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Cinq minutes de temps de jeu.

Classe : Dévoyé.

Coût : 12.

TOUJOURS CE QU'IL FAUT

Comme avec le Pouvoir de Continuité rétroactive, le personnage a la capacité de générer des flashbacks. Mais ceux-ci ne portent pas sur les relations entre les individus, mais sur les objets. Grâce à cette capacité, le personnage se voit dans le passé avoir pensé à emporter un objet dont il a besoin dans le moment et soudain il s'aperçoit qu'il l'a bel et bien sur lui. Il peut s'agir d'objets génériques ou spécifiques. Dans le second cas, le joueur va devoir expliquer dans quelles circonstances, par exemple, il s'est rendu propriétaire d'une épée sacrée ou de la couronne de la Reine, et il risque d'en subir les conséquences dans le présent.

Énergie : 3 Fiction (objet générique), 8 Fiction (objet spécifique).

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Instantané

Classe : Dévoyé.

Coût : 10

VISION NARRATIVE

Le Dévoyé est capable de visualiser de manière schématique les liens entre les personnages qu'il rencontre, leur importance dans l'intrigue et le type de rôle qu'ils y endossent (typiquement allié, neutre ou antagoniste). En général, il voit en surimpression des vecteurs de couleur entre les personnages dont la couleur et l'épaisseur lui indiquent le genre de relation qu'ils ont (une haine féroce sera peut-être un épais très rouge), et des boules de couleur leur apprennent à quel genre de personnage ils ont affaire (une petite sphère verte dénoterait par exemple un allié mineur).

Énergie : 2 Fiction.

Jet : -

Portée : À distance

Durée : 1 round

Classe : Dévoyé.

Coût : 8

CAPACITÉS DE LA FOI

APPELS DE CHAMPION

Comme pour d'autres classes de personnages liées à la Foi, certains des Châtiments des Champions existent en deux versions : une normale, et une aux effets, portée ou durée étendues en dépensant davantage de Foi.

Lorsque l'un des membres de cette Classe utilise ses pouvoirs, une aura lumineuse apparaît au-dessus de sa tête, sous la forme d'un anneau, d'un halo, d'un

disque, d'une étoile ou parfois d'un symbole ou d'un texte sacré.

Plusieurs des Appels de Champions font apparaître des objets : bouclier, arme, cape, bannière, etc... Ils ne fonctionnent pas vraiment comme des objets, en réalité, puisque ce sont des manifestations du pouvoir divin du personnage. Celui-ci ne peut pas les prêter : leur pouvoir n'appartient qu'à lui. Ils ne peuvent pas être brisés ou volés : tant qu'ils sont actifs, un Geste suffit à les ramener sur lui, s'ils lui ont été arrachés.

APPEL DE L'ALLIÉ

Le Champion fait appel à un Ange, celui de son choix. Celui-ci est à sa disposition pendant la durée du Châtiment, qui peut être étendue. L'Ange ne doit pas être convaincu et fait ce que le personnage lui demande.

Énergie : 6 Foi.

Extension : 1 Foi pour chaque round supplémentaire.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 5 rounds.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DES AILES

Deux ailes de lumière apparaissent dans le dos du Champion, capable de le porter en l'air. Celui lui permet de voler brièvement (voir la description sous « Variantes de combat »). S'il est nécessaire de le savoir, la vitesse de vol est d'environ 30 kilomètres à l'heure.

Énergie : 6 Foi.

Extension : 1 Foi pour chaque minute supplémentaire.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DE L'ARMURE

Le personnage est brièvement recouvert d'une armure de lumière sacrée qui le préserve des attaques naturelles et surnaturelles. De son action jusqu'à sa prochaine action, il bénéficie d'un nombre de points de protection équivalent à deux fois le nombre de Foi investis.

Énergie : 1 Foi pour 2 points de protection.

Extension : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DU BOUCLIER

Le personnage peut brièvement faire apparaître un grand bouclier de lumière sacrée qui préserve un de ses alliés des attaques naturelles et surnaturelles en tous genres. De son action jusqu'à sa prochaine action, il fait bénéficier la cible d'un nombre de points de protection équivalent au nombre de Foi investis.

Énergie : 1 Foi par point de protection.

Extension : -

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 8

APPEL DE LA CAPE DE RÉTORSION

Le Champion peut à volonté faire apparaître sur ses épaules une cape formée de pure énergie lumineuse de la Foi. Celle-ci lui confère 10 Vie, qui fonctionnent comme des points de Vie ordinaires, mais peuvent dépasser son maximum et disparaissent à la fin de l'effet. Tout adversaire qui blesse le personnage et diminue ce capital de Vie supplémentaire reçoit 1d6 dégâts, jusqu'à ce que ces points temporaires soient épuisés. Tant qu'il a la cape sur lui, le personnage bénéficie par ailleurs d'un bonus de Mobilité de +1, qui peut potentiellement modifier son tour d'initiative.

Énergie : 6 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute ou Vie temporaire épuisée.

Classe : Champion.

Coût : 7

APPEL DE LA CAPE DU MARTYR

Le personnage invoque sur lui-même une cape faite de lumière sacrée. Tant qu'il la porte, il peut s'en servir pour rediriger sur lui les attaques qui visent ses alliés. À chaque attaque qui pourrait potentiellement le toucher (à portée d'arme de corps-à-corps ou de projectile à distance), il peut choisir librement, hors de son tour de jeu, de subir l'attaque qui ne le vise pas. Il peut même prendre sa décision après le jet pour toucher, mais avant celui des dégâts. En plus, le Champion peut compter, tant qu'il porte la cape, sur un bonus à la Mobilité de +1 (qui peut potentiellement changer son ordre d'initiative).

Énergie : 4 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Champion.

Coût : 5

APPEL DE LA CÉLÉRITÉ

Animé par une ferveur magistrale, le personnage peut mener deux attaques de plus au cours du round.

Énergie : 8 Foi.

Extension : -

Jet : Attaque au corps-à-corps ou à distance.

Portée : Soi-même.

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DE LA CHAÎNE

Le personnage a la faculté de faire apparaître des chaînes constituées de lumière céleste. Celles-ci sont légères et incassables. Elles peuvent être utilisées de deux manières distinctes. Premièrement, elles peuvent être lancées pour attraper une cible à distance et la ramener jusqu'à la case où le Champion se trouve (ou une case intermédiaire). Elles peuvent aussi être utilisées pour enchaîner un adversaire captif. Celui-ci ne pourra pas se défaire de ses liens tant que la chaîne sera en place.

Énergie : 4 Foi.

Extension : Durée 1 heure pour 6 Foi.

Jet : Attaque au corps-à-corps ou à distance.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 minute..

Classe : Champion.

Coût : 6.

APPEL DU DESTRIER

Le personnage peut faire apparaître une réplique d'une monture (typiquement un cheval, zèbre de monte ou gaogao) fait d'énergie céleste lumineuse. Du point de vue des caractéristiques, le destrier est en tous points identique à la version ordinaire de l'animal, à cela près qu'il ne se fatigue jamais, qu'il obéit sans faille et ne prend pas peur, et que la lumière qu'il dégage empêche toute approche discrète. Le destrier peut apparaître et disparaître à volonté (un Geste) pendant la durée d'invocation.

Énergie : 1 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 heure.

Classe : Champion.

Coût : 4

APPEL DE L'ÉTENDARD FLAMBOYANT

Une lance apparaît dans le poing du personnage, avec à son extrémité, une bannière faite de lumière qui claqué au vent. Tout allié qui peut voir l'étendard (sauf le personnage lui-même) bénéficie d'un bonus aux dégâts de 1d6 pour toute attaque contre des morts-vivants ou des créatures issues d'autres Sphères, comme des démons ou des élémentaires. Le Champion peut à volonté (un Geste) priver un individu de ce bonus ou le lui octroyer. Pour que cette capacité fonctionne, le personnage doit avoir une main de libre avec laquelle brandir l'étendard.

Énergie : 5 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Éloigné (vue).

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 8

APPEL DE L'ÉTENDARD INFLEXIBLE

Une lance constituée de lumière sacrée, surmontée d'une bannière de la même nature, apparaît dans la main du Champion. Tous ses alliés qui sont en mesure d'apercevoir d'étendard (sauf le personnage lui-même) sont immunisés à la peur et à toute forme de contrôle mental. Les effets en cours sont annulés lorsque l'étendard est déployé. Le personnage peut à volonté (un Geste) priver un individu de ce bonus ou le lui octroyer. Pour que cette capacité fonctionne, le personnage doit avoir une main de libre avec laquelle brandir l'étendard.

Énergie : 4 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Éloigné (vue).

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 6

APPEL DE L'ÉTENDARD PROTECTEUR

Le Champion obtient une lance de lumière céleste surmontée d'une oriflamme lumineuse. Tout allié capable de voir l'étendard (sauf le personnage lui-même) bénéficie d'un bonus de Protection de 1 qui ne s'applique qu'aux dégâts infligés par des morts-vivants ou des créatures issues d'autres Sphères, comme des démons ou des élémentaires. Le Champion peut à volonté (un Geste) priver un individu de ce bonus ou le lui octroyer. Pour que cette capacité fonctionne, le personnage doit avoir une main de libre avec laquelle brandir l'étendard.

Énergie : 5 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Éloigné (vue).

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 7

APPEL DE L'EXPLOSION

Le Champion enclenche une détonation de force pure centrée sur lui. Entraînées par la force, ses cibles s'éloignent toutes d'une case. C'est lui qui choisit dans quelle direction. Celles qui sont déjà Éloignées restent sur place. Les victimes doivent réussir un jet de Corps ou tomber et être À terre, en plus du déplacement. Le personnage peut choisir d'épargner autant de personnes qu'il le souhaite, qui ne subissent pas l'effet de l'Appel.

Énergie : 5 Foi.

Extension : Pour 7 Foi, les cibles subissent en plus 1d6 dégât.

Jet : Corps pour éviter d'être À terre.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 action.

Classe : Champion.

Coût : 6

APPEL DE LA FOUDRE

La colère divine s'abat sur la cible, sous la forme d'une décharge d'énergie venue des cieux. Le Châtiment cause 2 points de dégât par point de Foi investi. Il n'y a pas d'autre maximum que la réserve de Foi du personnage. L'attaque ne manque jamais sa cible, il n'y a pas de jet.

Énergie : 2 points de dégât par Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : 1 action.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DU HEAUME DE TERREUR

Un casque de lumière céleste apparaît autour de la tête du personnage. Pendant l'effet, celui-ci reçoit un bonus de Protection de +1. Surtout, tant qu'il le porte, il est capable d'Effrayer les personnes qui le voient. Il peut immuniser celles et ceux qu'il souhaite de cet effet.

Énergie : 6 Foi.

Extension : Pour 8 Foi, la durée passe à 6 rounds.

Jet : La cible doit réussir un Jet de Personnalité ou être Effrayée.

Portée : Éloigné (vue).

Durée : 3 rounds.

Classe : Champion.

Coût : 7

APPEL DU HEAUME DE VÉRITÉ

Le Champion fait apparaître sur sa tête un casque fait de pure énergie. Tant que l'effet dure, celui-ci augmente sa Protection de +1. L'effet principal, c'est que porter ce heaume lui permet de discerner le mensonge, sans jet : il sait quand on lui ment et identifie les illusions et supercheries comme telles, quel que soit le moyen utilisé pour le tromper. Il ne découvre pas nécessairement la vérité et ne verra pas ce que cachent, le cas échéant, les illusions, mais il saura avec certitude qu'il fait l'objet d'une duperie.

Énergie : 5 Foi.

Extension : Pour 8 Foi, la durée passe à 10 minutes.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Champion.

Coût : 6

APPEL DE L'ILLUMINATION

Le personnage a la faculté de faire apparaître un bref flash lumineux. Tous les personnages qui ont des yeux, dans la zone d'effet, doivent réussir un jet de Corps ou être aveuglée. On considère que ceux qui ont l'habitude d'opérer avec le Champion savent à quel moment ils doivent fermer les yeux pour s'en préserver, mais ça n'est pas le cas des tierces personnes.

Énergie : 4 Foi.

Extension : -

Jet : La cible fait un jet de Corps pour éviter d'être aveuglée.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 4

APPEL DE LA LANCE

L'arme brandie par le personnage est recouverte d'énergie sacrée pour un coup. Il peut ajouter des points de dégâts aux effets ordinaires de son arme : 2 points de dégâts pour 1 Foi investie. Il n'y a pas d'autre maximum que la réserve de Foi du personnage. Si le coup rate, les points investis sont perdus et ne servent à rien.

Énergie : 1 Foi pour 3 points de dégâts supplémentaires.

Extension : -

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : 1 coup.

Classe : Champion.

Coût : 10



APPEL DE LA MARQUE

Le Champion appose à distance une marque lumineuse sur un adversaire de son choix, par exemple celle de son Dieu. La cible marquée ne peut dès lors plus rien faire d'autre qu'attaquer le personnage. À chaque round où elle entreprend un autre type d'action, elle subit 1d6 dégâts.

Énergie : 8 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : À distance.

Durée : 1 action / 10 minutes.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DU SÉISME

Le Champion frappe du pied sur le sol, qui se met à trembler et fait perdre l'équilibre à tous ceux qui sont debout. Chaque personne dans l'air d'effet, en-dehors de ceux que le personnage choisit de préserver, subit 1d6 dégâts. S'ils ratent un jet d'Agilité, ils tombent à terre.

Énergie : 8 Foi.

Extension : -

Jet : Agilité pour éviter de tomber.

Portée : À distance.

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DES TÉNÉBRES

Le Champion crée une zone d'obscurité impénétrable. Tous ceux qui se retrouvent dedans sont considérés comme Aveuglés, sauf ceux qu'il choisit de préserver, qui y voient normalement. Aucun pouvoir à base de lumière, de feu ou d'éclair ne fonctionne dans la zone de ténèbres, même ceux du personnage lui-même.

Énergie : 5 Foi par zone de combat touchée. Hors combat, on crée un cercle de 10 mètres de rayon.

Extension : Autant de zones que le personnage le souhaite.

Jet : -

Portée : À distance.

Durée : 1 minute.

Classe : Champion.

Coût : 10

APPEL DE LA VOIX

Pendant la durée du Châtiment, toutes les personnes dans la zone d'effet peuvent entendre ce que dit le personnage.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, la portée est de 5 kilomètres.

Jet : -

Portée : 1 kilomètre.

Durée : 1 round.

Classe : Champion.

Coût : 3

DISCIPLINES DE MYSTIQUE

Sauf exception mentionnée, toutes les Disciplines de Mystique sont déclenchées par un Geste. Toutes celles qui évoquent des coups portés sont exclusivement utilisables à mains nues.

Lorsqu'un Mystique utilise une Discipline, le blanc de ses yeux s'illumine brièvement, ou ses poings se mettent à luire, ou des motifs tatoués sur sa peau s'allument comme des foyers incandescents. Au joueur de choisir la marque de fabrique de son personnage.

LA VOIE DE L'APNÉE DURABLE

Grâce à cette technique, le personnage peut se passer complètement de respirer pendant toute la durée de l'effet. Cela lui est en particulier utile pour nager sur de longues distances sans avoir à remonter à la surface.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, la durée passe à 15 minutes.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Mystique.

Coût : 3

LA VOIE DE L'ATTRAPE-MOUCHE

Si le personnage est visé par une flèche ou un autre projectile non-surnaturel, il l'attrape et le relance vers la cible sans subir de dégâts. Il utilise pour cela son score d'Attaque à distance et les dégâts ordinaire de l'arme. Utiliser cette discipline consomme la prochaine action du personnage.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, le personnage peut utiliser le score en Attaque à distance de son adversaire s'il préfère.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 action.

Classe : Mystique.

Coût : 3

LA VOIE DU COUP DE GRÂCE

Le Mystique sait tirer parti des faiblesses de ses adversaires. En utilisant cette technique, toutes les cibles qui sont à portée et à qui il reste 5 Vie ou moins peuvent être vaincues simultanément d'un seul Geste.

Énergie : 8 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Proche.
 Durée : 1 geste.
 Classe : Mystique.
 Coût : 4

LA VOIE DU COUP PERFIDE

Un coup du personnage passe la protection de la cible, comme si elle était de zéro. Cette discipline peut être combinée avec une autre et déclenchée dans le même Geste.

Énergie : 1 Foi.
 Extension : -
 Jet : Attaque au corps-à-corps.
 Portée : Proche.
 Durée : 1 action.
 Classe : Mystique.
 Coût : 3

LA VOIE DU DÉCORATEUR

Le Mystique est capable de transmettre son énergie à son environnement. Pendant toute la durée d'effet, il peut porter des attaques à distance en se servant des objets autour de lui : tables, chaises, rideaux, lampadaires, tapis, etc... Tant qu'il parvient à justifier de manière à peu près vraisemblable qu'il peut agir sur les objets autour de lui, il peut les utiliser pour transmettre n'importe quelle attaque et discipline à distance.

Énergie : 3 Foi.
 Extension : -
 Jet : -
 Portée : Soi-même.
 Durée : 1 action.
 Classe : Mystique.
 Coût : 4

LA VOIE DE LA DUPLICATION

Le Mystique crée deux duplicatas de lui-même, à l'identique, du point de vue des cinq sens. Il décide lequel des trois est le vrai. Les doubles peuvent se déplacer et même parler, mais s'ils attaquent, ils ne causent que 1d6 dégât. Dès que l'un des deux est touché et reçoit au moins 1 dégât, il disparaît.

Énergie : 3 Foi.
 Extension : -
 Jet : -
 Portée : Soi-même.
 Durée : 1 action.
 Classe : Mystique.
 Coût : 4

LA VOIE DE L'ÉCLIPSE

Le personnage devient brièvement immatériel. Pendant l'effet, il peut traverser la matière. Il ne peut pas affecter physiquement la matière solide ni être affectée par elle, ne cause ni ne subit aucun dégât de nature physique (mais pourrait être pris pour

cible par une attaque mentale ou spirituelle, par exemple). Le Mystique est néanmoins porté par le sol et peut se déplacer normalement.

Énergie : 5 Foi.
 Extension : Pour 7 Foi, la durée est de trois rounds.
 Jet : -

Portée : Soi-même.
 Durée : Un round.
 Classe : Mystique.
 Coût : 6

LA VOIE DE L'ESQUIVE HOSTILE

Le Mystique est capable d'effectuer une Esquive tout en menant une autre action, de type attaque ou usage de Discipline.

Énergie : 5 Foi.
 Extension : -
 Jet : Esquive
 Portée : Soi-même.
 Durée : Un round.
 Classe : Mystique.
 Coût : 6

LA VOIE DE LA FRAPPE PERCUSSIVE

Le personnage porte un très grand nombre de coups de poings à la suite, qui causent 3d6 points de dégâts. Contrairement aux attaques désarmées normales, ils ne sont pas bloqués par les armures métalliques. Si le jet d'attaque rate, il ne se passe rien.

Énergie : 4 Foi.
 Extension : Pour 5 Foi, les dégâts sont de 4d6.
 Jet : Attaque au corps-à-corps.
 Portée : Soi-même.
 Durée : Une action.
 Classe : Mystique.
 Coût : 3

LA VOIE DE LA LÉVITATION

En position accroupie, en tailleurs ou assis au sol, le Mystique est capable de léviter lentement dans les airs. Il peut se mouvoir à la vitesse du pas, 5 mètres par round, dans n'importe quelle direction. Il peut bouger les bras et même porter certaines attaques ou autres capacités spéciales mais il doit garder la même position générale au risque de perdre sa concentration. S'il subit des dégâts ou autre intervention focalisée sur lui et susceptible de le déconcentrer, il cesse de léviter et selon où il se trouve, retombe au sol.

Énergie : 7 Foi.
 Extension : -
 Jet : -
 Portée : Soi-même.
 Durée : Une minute.
 Classe : Mystique.

Coût : 5

LA VOIE DU MOMENT PARFAIT

Pendant la durée de cette discipline, le personnage ne rate aucun jet d'Attribut ou de Qualité, quel qu'il soit. Il teste juste s'il réussit une Prouesse.

Énergie : 5 Foi.

Extension : Pour 8 Foi, tous les dégâts et autres quantités qui font l'objet d'un jet pendant la durée d'effet obtiennent le résultat maximal.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : un round.

Classe : Mystique.

Coût : 5

LA VOIE DU MOUVEMENT ABSOLU

Pendant la durée de cette discipline, le personnage gagne 1d6 en Mobilité.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, le personnage gagne 2d6 en Mobilité.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : une minute.

Classe : Mystique.

Coût : 3

LA VOIE DE LA PEAU DE FER

Grâce à cette discipline, la peau du personnage devient très résistante. Il a une Protection de +3 pendant la durée d'effet.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la protection est de 4.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Mystique.

Coût : 4

LA VOIE DU PIED LÉGER

Tant qu'il a un support sous les pieds et qu'il court, le personnage ne perd pas son équilibre. Il peut même évoluer à la surface d'une corde, de la neige ou d'un liquide, ou courir sur les surfaces verticales (mais pas au plafond).

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la durée passe à une minute.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 round.

Classe : Mystique.

Coût : 3

LA VOIE DU POING D'ACIER

Les coups de poing et de pied du personnage causent 1d6+4 points de dégâts. Contrairement aux attaques désarmées normales, ils ne sont pas bloqués par les armures métalliques. Le personnage est également capable de parer les coups à mains nues. Cette discipline peut être couplée avec une autre.

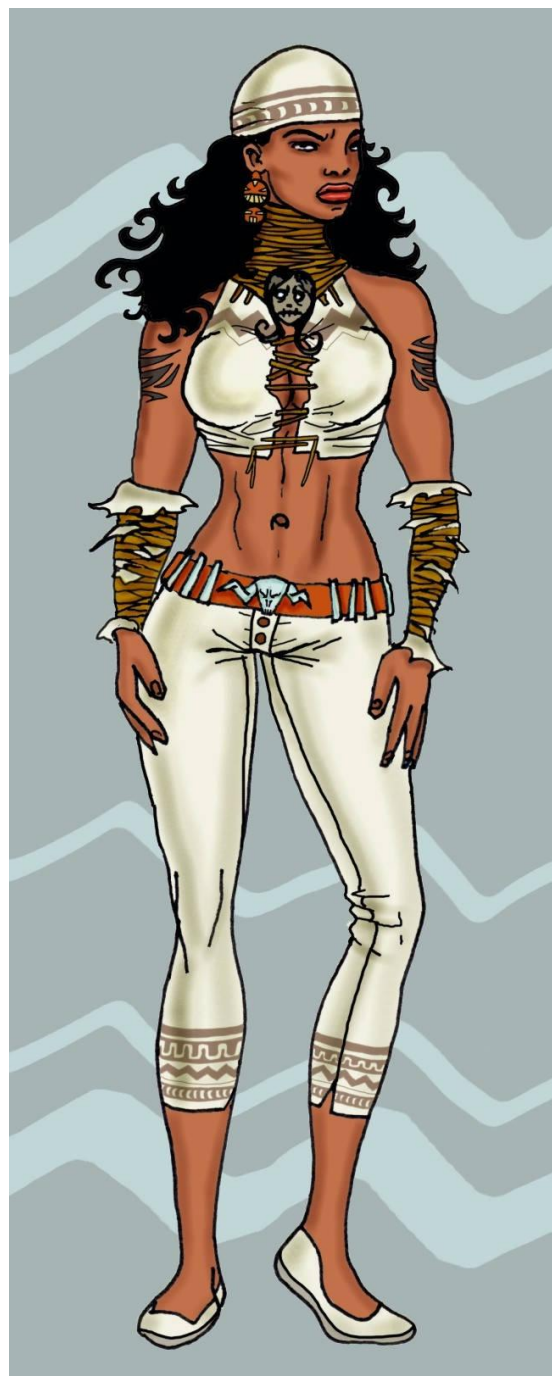
Énergie : -

Extension : -

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.



Classe : Mystique.

Coût : 4

LA VOIE DU POINT PARALYSANT

Le Mystique touche un certain nombre de points sur le corps de son adversaire, qui se retrouve Sonné.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, il peut appliquer cette discipline sur deux cibles à portée.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : 1 action.

Classe : Mystique.

Coût : 4

LA VOIE DE LA PROJECTION AUDACIEUSE

Le prochain coup du personnage a le pouvoir de projeter sa cible au loin. En plus des dégâts ordinaires, celle-ci se retrouve À l'écart et termine sa course À terre. S'il le souhaite, il peut la projeter vers un endroit précis de son environnement immédiat. Si le jet d'attaque rate, il ne se passe rien. Cette discipline peut être combinée avec une autre et déclenchée dans le même Geste.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la portée passe à Éloignée.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : À l'écart.

Durée : 1 action.

Classe : Mystique.

Coût : 4

LA VOIE DE LA RECONSTITUTION CORPORELLE

Les blessures du personnage se referment d'elles-mêmes. Il regagne 1 Vie à chaque round pendant toute la durée d'effet.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 5 Foi, la durée est de 2 minutes.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Mystique.

Coût : 5

LA VOIE DE LA RÉSISTANCE MYSTIQUE

Le personnage peut diminuer les dégâts causés par un effet surnaturel quel qu'il soit de 1d6.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la diminution est de 2d6.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une attaque, un Geste.

Classe : Mystique.

Coût : 4

LA VOIE DE LA RIPOSTE EXPÉDITIVE

Après avoir été frappé et avoir subi des dégâts, le personnage réplique immédiatement par un autre coup de poing. Il sacrifie pour cela son prochain Geste.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : 1 Geste.

Classe : Mystique.

Coût : 4

LA VOIE DU SCEPTICISME

Le personnage inflige 2 points de dégâts supplémentaires à tous les personnages alignés sur la Science. Si le jet d'attaque rate, il ne se passe rien. Cette discipline peut être combinée avec une autre et déclenchée dans le même Geste.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, le bonus aux dégâts est de 3 points.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Mystique.

Coût : 3

LA VOIE DU SILENCE TOTAL

À moins qu'il ne le souhaite, le personnage ne produit absolument aucun bruit pendant la durée d'effet. Il bénéficie d'un bonus de +6 aux jets d'Intuition/Discretion dans toute situation où ce silence lui procure un avantage.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Mystique.

Coût : 3

LA VOIE DE LA VAGUE DE DESTRUCTION

Le Mystique focalise toute son énergie spirituelle et la matérialise sous la forme d'un faisceau d'énergie destructrice émis par ses mains et qui lui permet de frapper à distance. La vague cause 2d6 dégâts.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la Vague cause 3d6 dégâts.

Jet : Attaque à distance.

Portée : À distance.

Durée : 1 action.

Classe : Mystique.

Coût : 4

LA VOIE DE LA VEILLE PROLONGÉE

Le personnage renonce complètement à dormir mais régénère tout de même ses points de Vie. C'est au moment où il devrait normalement se réveiller que la Foi de l'effet est prélevée. Cette discipline ne peut être utilisée qu'une fois toutes les 24 heures.

Énergie : 3 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 8 heures.

Classe : Mystique.

Coût : 5

LITURGIES COMMUNES DE PRÊTRE

Les Prêtres possèdent des Liturgies courantes, ouvertes à tous les membres de la Classe, ainsi que d'autres qui, au départ en tout cas, dépendent de la divinité qu'ils adorent. Autre spécificité de la Classe : une large partie de ces Liturgies existent en deux versions, une ordinaire et une étendue, qui coûte plus de Foi, en échange d'effets, de durée ou de portée étendue.

Les Liturgies consomment la Foi du Prêtre lui-même. D'autres individus Proches alignés sur la Foi et de la même Religion peuvent également, s'ils le souhaitent contribuer en un Geste 1 ou plusieurs points de Foi pour permettre à l'effet de se réaliser.

Pendant l'activation d'une Liturgie et parfois pendant quelques minutes après, la tête du Prêtre est ornée d'une auréole lumineuse ou d'un halo.

ABSORPTION DE SCIENCE

La Foi bloque la Science, c'est un principe universel des Prodiges du Monde Hurlant. Cette Liturgie permet à un personnage d'absorber 1d6 points de Science chez une cible qui en est pourvue, et de les convertir en Foi, ajoutée à son total.

Énergie : 1 Foi.

Extension : -

Jet : Personnalité.

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 4

BÉLIER

Cette Liturgie fait apparaître un bélier divin, constitué d'énergie miraculeuse, qui frappe et pousse un adversaire pour l'éloigner. La cible subit 1d6 dégâts et est poussée d'une case dans la direction choisie par le Prêtre.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la cible est frappée, repoussée mais en plus elle termine à terre.

Jet : -.

Portée : À distance.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 5

CERCLE DE GUÉRISON

Toutes les personnes situées dans un cercle de 20 mètres de rayon autour du personnage reçoivent 2 PV supplémentaires.

Énergie : 3 Foi

Extension : Pour 5 Foi, on passe à 3 PV par personne.

Jet : -

Portée : À distance (20 mètres).

Durée : Permanent.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

CHÂTIMENT DES MORTS-VIVANTS

Les Dieux ne tolèrent pas la parodie de vie que représentent les morts-vivants. Cette Liturgie permet de faire subir à tous ceux qui sont proches 1d6 dégâts. Après l'usage de ce pouvoir, même les morts-vivants les plus idiots perçoivent le personnage comme une menace.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la portée passe à À l'écart.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 5

CLOCHES

Le Prêtre fait apparaître des cloches d'église qu'il fait sonner au-dessus de la tête de ses adversaires. Celles-ci sont de simples images sans consistance, mais elles produisent un son assourdissant. Toute personne présente dans la zone d'effet est sonnée, en-dehors de celles et ceux que le personnage choisit de préserver.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 5 Foi, la portée passe à À distance.

Jet : -

Portée : Une zone.

Durée : Jusqu'à ce que l'effet prenne fin.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 5

DISSIPATION DE SCIENCE

Grâce à cette Liturgie, le personnage peut désactiver tout effet de la Science qui dépasse l'ordre commun. Il ne pourra pas désactiver une épée, mais si elle est électrifiée, il parviendra à ce qu'elle cesse de fonctionner. Contre une créature de Science, telle qu'un automate, la Liturgie ne suffit pas à la désactiver, mais elle cause 3d6 points de dégâts.

Énergie : 5 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 5

EXORCISME

Le Prêtre touche un individu ou une créature possédée par un Démon ou par toute autre entité extérieure, ou qui est sous le coup d'un enchantement qui influence son humeur ou son comportement. S'il réussit un jet d'opposition, il le libère.

Énergie : 4 Foi.

Extension : -

Jet : Personnalité du Prêtre contre celle de l'entité qui possède.

Portée : Contact.

Durée : 1 round par jet d'opposition.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 4

FLAMME

À travers l'usage de cette Liturgie, le personnage est capable d'enflammer une arme ou un autre objet. Celui-ci cause alors 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque contact et fait courir le risque d'enflammer la cible.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée est doublée.

Jet : La cible doit réussir un jet de Corps ou être Enflammée.

Portée : Soi-même.

Durée : 5 rounds.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

GARANTIE DE SERMENT

Un individu qui jure devant un ou les Dieux qu'il accomplira une action ou qu'il n'accomplira pas une action peut faire l'objet d'une Liturgie. Chaque fois qu'il agira activement à rebours de son serment, il subira 1d6 dégât.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, la durée passe à une semaine.

Jet : Personnalité si la cible n'est pas consentante.

Portée : Proche.

Durée : Un jour.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 4

GUÉRISON DES MALADIES

Grâce à cette Liturgie, on peut instantanément mettre fin à une maladie, même si les effets déjà subis restent en vigueur. Certaines maladies surnaturelles résistent à ce pouvoir. La Liturgie permet également de neutraliser la maladie sur un objet, dans un liquide ou de la nourriture, ou chez une créature infectée et contagieuse.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, les cibles sont également immunisées contre la maladie pour 24 heures.

Jet : Personnalité pour priver de maladie une créature infectée.

Portée : Proche.

Durée : Permanent.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 3

GUÉRISON DU POISON

Cette Liturgie permet d'annuler les effets du poison chez une personne touchée. Les dégâts subis ne sont pas annulés, mais le poison n'a plus d'effet à l'avenir. La Liturgie permet également de neutraliser le poison sur un objet, dans un liquide ou de la nourriture, ou de priver de venin une créature empoisonnée.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, on touche deux cibles.

Jet : Personnalité pour priver de poison une créature.

Portée : Proche.

Durée : Permanent (ou un jour avant qu'une créature récupère son poison).

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 4

HALO D'ESPÉRANCE

Une lumière sacrée produite par l'auréole du Prêtre confère à toutes les personnes proches qu'il a sélectionnées, ainsi qu'à lui-même, un petit supplément d'espoir. Elles reçoivent 1 Énergie par round, jusqu'à la fin de l'effet ou la fin du combat. Le type d'Énergie est propre à chaque personne touchée. Cela se termine à la fin du combat ou la fin de l'effet, quel que soit le plus court.

Énergie : 7 Foi

Extension : Pour 10 Foi, on passe à 2 Énergie par personne.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 action pour lancer, 1 minute durée maximum.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 6

HALO DE GUÉRISON

L'auréole du Prêtre émane une énergie bienfaisante. Tous les individus de son choix qui se trouvent dans le même emplacement de combat que le personnage (ainsi que lui-même) reçoivent 1 Vie par round, jusqu'à la fin de l'effet ou la fin du combat.

Énergie : 7 Foi

Extension : Pour 10 Foi, on passe à 2 Vie par personne.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 action pour lancer, 1 minute durée maximum.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 6

HALO DE PRÉSERVATION

Le Prêtre, par son auréole, rayonne une énergie qui protège un peu les personnes de son choix qui sont proches de lui (ainsi que lui-même) des actes d'agression. Toute action hostile subit un malus de 1, jusqu'à la fin de l'effet ou la fin du combat.

Énergie : 5 Foi

Extension : Pour 6 Foi, on passe à un malus de 2.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 action pour lancer, 1 minute durée maximum.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

IMPOSITION DES MAINS

Le personnage applique sa main contre un individu qu'il souhaite soigner. Il lui permet de récupérer 2 PV pour 1 Foi dépensé. La seule limite est la quantité d'énergie de Foi disponible et le choix du personnage.

Énergie : 1 Foi pour 2 PV guéris

Extension : -

Jet : -

Portée : Toucher.

Durée : Permanent.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

LUMIÈRE

L'auréole du personnage apparaît et devient brillante, projetant une lumière blanche qui éclaire efficacement les ténèbres dans un rayon de 20 mètres.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, le rayon passe à 30 mètres. Pour 4 Foi, la lumière n'est visible que par le Prêtre et les personnes de son choix.

Jet : -

Portée : 20 mètres.

Durée : 1 heure (l'effet peut être interrompu et réactivé à volonté pendant sa durée).

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 3

MESSAGE DIVIN

Le personnage peut contacter le fidèle serviteur de son Dieu ou de sa Déesse le plus proche dans la zone d'effet et lui transmet un message parlé de trente secondes maximum.

Énergie : 1 Foi

Extension : Pour 2 Foi, on peut ajouter des images

Jet : -

Portée : 10 kilomètres.

Durée : Instantané (message 30 secondes)

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 3

NUÉE D'INSECTES

Toute la zone est infestée d'insectes piqueurs, qui harcèlent les adversaires du Prêtre. En-dehors de ceux qu'il souhaite voir préservés, les cibles subissent toutes 1d6 dégâts. Jusqu'à la fin de l'effet, toute personne qui se déplace dans la zone (Mobilité) subit à nouveau 1d6 dégâts.

Énergie : 8

Extension : Pour 12 Foi, chaque adversaire subit 1 dégât à chaque round passé l'effet initial.

Jet : -

Portée : À distance

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 7

PAS DE CÔTÉ

Cette Liturgie permet au personnage d'ouvrir un portail qui mène à une zone adjacente du Grand Logoz de l'Omnipotentiel. Pour voyager de plusieurs zones, il est nécessaire d'ouvrir plusieurs portails de suite.

Énergie : 4 Foi.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 6

PRÉDICATEUR

Charismatique et impressionnant, porteur du message de sa Divinité, le Prêtre ajoute 1d6 à la Qualité d'un jet destiné à convaincre, influencer ou impressionner quelqu'un (mais pas à ceux qui visent à tromper, mentir ou usurper une identité).

Énergie : 2 Foi.

Jet : Personnalité/Influence et Intimidation.

Portée : Personnel.

Durée : Une action.

Classe : Prêtre (commun).

Coût : 3

PRÉSERVATION

Le personnage touche un objet, de la nourriture, un corps, ou quoi que ce soit de solide et il garantit miraculeusement que la cible ne se détériore pas pendant les 24 prochaines heures. Le pain reste frais, une fleur comme si elle était fraîchement coupée, un corps semblable à ce qu'il était au moment de mourir. En plus d'éviter que l'objet se gâte, celui-ci est considéré comme ayant le double de Vie de ce qu'il a ordinairement, pendant la durée de l'effet.

Énergie : 2 Foi

Extension : Pour 4 Foi, les dégâts passent à 2d6 points de dégâts au contact, mais restent à 1d6 dégât par round ensuite.

Jet : -

Portée : contact.

Durée : 24 heures.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 3

PROTECTION CONTRE LES DÉMONS

Le personnage fait apparaître une bulle protectrice autour de lui, dans laquelle peuvent prendre place une dizaine de personnes au maximum. Tout Démon ou créature apparentée qui tente de la pénétrer subit 1d6 points de dégât. Un Démon qui reste dans la bulle, par exemple en combattant le personnage au contact, subit 1d6 dégât à chaque round.

Énergie : 3 Foi

Extension : Pour 4 Foi, les dégâts passent à 2d6 points de dégâts au contact, mais restent à 1d6 dégât par round ensuite.

Jet : -

Portée : Proche (centré sur le personnage).

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

PROTECTION CONTRE LA SCIENCE

Sous l'effet de cette Liturgie, l'utilisateur de toute capacité de Science, toute création de la Science et tout effet de la Science qui dépasse l'ordre naturel doit réussir un jet d'Intuition, sans quoi ces objets et techniques restent sans effet. Même en cas de réussite, les cibles concernées font tous leurs jets en rapport avec la Science à -1 pendant la durée d'effet.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la portée passe à À distance.

Jet : Les cibles doivent réussir un jet d'Intuition.

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 4

REPAS MIRACULEUX

Cette Liturgie permet de prendre n'importe quelle matière et de la transformer en une ration journalière d'eau et de nourriture pour une personne.

Énergie : 1 Foi

Extension : Pour 2 Foi, le repas permet de régénérer 1 PV

Jet : -

Portée : Contact

Durée : Permanent

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 4

SANCTUAIRE

Le Prêtre crée une zone d'au maximum 50 mètres de rayon autour de lui. Les créatures (plus grandes qu'un chat) qui y pénètrent déclenchent une alarme sonore susceptible de réveiller les héros endormis. Elles subissent un malus de 2 à la Mobilité pour déterminer l'ordre d'initiative d'un éventuel combat.

Énergie : 5 Foi.

Extension : 8 Foi, les intrus subissent également un malus de 2 à toute action hostile.

Jet : -

Portée : 50 mètres.

Durée : 1 minute à partir de l'intrusion.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

SOUTIEN DIVIN

Le personnage transmet un peu d'énergie divine à une cible, afin de lui permettre d'exceller dans un domaine pendant une courte période. Il lui confère un bonus de +2 à une Qualité de son choix.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 5 Foi, le bonus touche deux Qualités à choix.

Jet : -

Portée : Toucher.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

SOUTIEN MARTIAL

Grâce à cette Liturgie, le personnage accorde sa bénédiction à un combattant, et lui prodigue un bonus de +2 à un de ses Attributs de combat.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 5 Foi, le bonus touche deux Attributs de combat à choix.

Jet : -

Portée : Toucher.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (commun)

Coût : 5

LITURGIES D'ANADEUS

Anadeus, roi des Dieux du panthéon impérial, est le Dieu de l'énergie.

ARMURE D'ÉNERGIE

Le personnage est entouré d'une cuirasse de lumière qui lui confère 3 Protection contre toutes les attaques de Magie, de Science ainsi que des Démons et de leurs serviteurs. Les objets ordinaires façonnés par la Magie ou la Science (tels que des armes assemblées dans une forge) ne sont pas concernées par cette Liturgie.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la Protection passe à 5.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Anadeus).

Coût : 4

RAYON AVEUGLANT

Un rayon de lumière intense baigne les alentours. Toutes les personnes dans la zone d'effet prennent le risque d'être Aveuglés.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la portée passe à À l'écart.

Jet : Un jet de Corps pour chaque personne touchée pour échapper à l'effet.

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Anadeus).

Coût : 5

VÉRITÉ

La cible est forcée de répondre sans mentir, même de manière détournée, aux questions du personnage. Il a toujours le choix de se taire, cela dit.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : Personnalité.

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Anadeus).

Coût : 3

LITURGIES DE BENQUERINA

Benquerina est la Déesse impériale de l'équilibre.

ÉCHANGE DE FOI

Deux individus qui utilisent des Prodiges de la Foi peuvent, grâce à cette Liturgie, échanger autant de points de Foi qu'ils le

souhaitent. Si la cible est consentante, le personnage peut lui donner ou lui prendre de la Foi, jusqu'à leurs maxima respectifs.

Énergie : -

Extension : -

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Permanent.

Classe : Prêtre (Benquerina).

Coût : 3

PAIX

Le personnage dégage une aura inoffensive et paisible, et il est plus difficile de s'attaquer à lui. Au premier acte hostile de sa part, cela dit, l'effet de la Liturgie est annulé.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, même les actes hostiles ne brisent pas l'effet.

Jet : Il faut réussir un jet de Personnalité pour pouvoir porter une attaque contre le personnage.

Portée : À distance.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Benquerina).

Coût : 4

SOBRIÉTÉ

Quelle que soit la raison pour laquelle il est altéré, l'équilibre mental de toutes les personnes présentes est restauré. Cette Liturgie met fin à toute forme de possession ou d'altération du comportement, à la folie passagère ou à la rage, ainsi qu'aux effets de l'alcool ou des stupéfiants.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : Personnalité pour venir à bout des effets dus à des Liturgies, des Sortilèges ou autres pouvoirs.

Portée : Proche.

Durée : Permanent.

Classe : Prêtre (Benquerina).

Coût : 4

LITURGIES DE BIE

Bie est la Déesse impériale de la tradition.

COORDINATION

Les personnages qui sont sous l'effet de cette Liturgie sont plus efficaces quand ils collaborent. Lorsqu'ils s'aident, chacun contribue un bonus de +2, pour un maximum de 10 (plutôt que +1, pour un maximum de 5).

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, le bonus passe à +3.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une heure.

Classe : Prêtre (Bie).

Coût : 4

DÉCORUM

Cette Liturgie force les personnages qui sont sous son effet à se comporter comme ils le feraient s'ils étaient dans une Église : pas de bruit, de vulgarité ni d'agressivité, respect des symboles et des représentants de l'Église. Tout acte agressif rompt l'effet.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 PV, la durée passe à une heure, et les jets se font toutes les minutes.

Jet : Passée le premier round, chaque cible peut tenter un jet d'Intuition à chaque round pour échapper à cette condition.

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Bie).

Coût : 4

PAUSE

Pendant 1d6 rounds, toutes les créatures présentes sont incapables de faire preuve d'hostilité ou de perpétrer des actes violents.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la durée passe à 2d6 rounds.

Jet : Les personnages qui ont au moins 15 en Personnalité peuvent tenter un jet de Personnalité pour se libérer de l'effet.

Portée : À l'écart.

Durée : 1d6 rounds.

Classe : Prêtre (Bie).

Coût : 4

LITURGIES DE BROULF

Broulf est le Dieu impérial de la destruction.

PUISSANCE HÉROÏQUE

Une arme de mêlée soumise à cette Liturgie cause 2 points de dégâts supplémentaires pendant la durée de l'effet.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, le bonus passe à +3.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Broulf).

Coût : 4

TEMPÊTE

Des vents très violents venus de nulle part déferlent dans une aire centrée autour du personnage. Toutes les personnes petites

et moyennes (et tous les objets) situés dans la zone d'effet tombent et sont donc À terre. Par la suite, toute personne qui se remet debout doit réussir un jet à chaque round pour éviter de retomber. Les tirs de projectiles ratent automatiquement. Toute attaque et toute action physique subit un malus de -2. Le personnage n'est pas affecté.

Énergie : 5 Foi.

Extension : Pour 7 Foi, la portée est Éloigné.

Jet : Il faut réussir un jet de Corps à chaque round pour ne pas retomber.

Portée : À l'écart.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Broulf).

Coût : 7

TÉNACITÉ

Pendant tout l'effet, le personnage ne subit aucun point de dégât, ni aucune des conséquences qui vont avec ses blessures. Le meneur de jeu prend toutefois note des dégâts subis, qui sont infligés au personnage au terme de la durée de la Liturgie. S'il tombe à zéro point de vie à ce moment-là, les règles normales s'appliquent et il est soit Inconscient, soit Mourant.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Broulf).

Coût : 4

LITURGIES CHAMANIKES

Le chamanisme, communion et intercession avec les esprits, est présent dans de nombreuses cultures ancestrales du Monde Hurlant, par exemple au sein de l'animisme des Mourioches.

CONSULTER LES ESPRITS

Le Chamane passe une minute au moins à invoquer les esprits locaux et à les interroger. Au terme de ce délai, il peut leur poser une des trois questions suivantes. Il peut leur demander où se situe l'abri le plus proche, ce qui lui permet de trouver un endroit abrité et actuellement inoccupé à moins d'un quart d'heure de marche. Il peut leur demander où on peut se procurer de la nourriture, ce qui lui permet de trouver en moins d'un quart d'heure 1d6 ressources alimentaires. Enfin, il peut leur demander quelle est la principale menace à moins d'un jour de marche (laissé à l'appréciation du meneur de jeu).

Énergie : 6 Foi.

Extension : Pour 8 Foi, il est possible de poser une autre question sur la région qui n'est pas sur la liste, avec approbation du meneur de jeu.

Jet : -

Portée : Un jour de marche (30 kilomètres)..

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Cpoisohamane).

Coût : 6

ESPRIT-COMPAGNON

Le personnage est en permanence accompagné d'un esprit-compagnon intangible et presque invisible qui lui est attaché. Il peut s'en servir pour trois types de missions. Premièrement, lancer une liturgie ou un autre effet de la Foi à sa place, à distance, sur une cible, pendant le temps imparti. Cela ne compte pas comme une action accomplie par le Prêtre mais celui-ci puise dans sa Foi. Deuxième possibilité : délivrer un message vocalement et rapporter la réponse. Troisièmement : partir en reconnaissance et raconter ce qu'il a vu. L'esprit-compagnon a l'intelligence approximative d'un enfant de douze ans et il obéit à la lettre. Il vole à 100 mètres par round. Pour qu'une tierce personne l'aperçoive, elle doit le voir et réussir un jet d'Intuition.

Énergie : 5 Foi.

Extension : Pour 7 Foi, la durée est de dix minutes.

Jet : Le Prêtre fait tous les jets nécessaires à la réussite d'une éventuelle Liturgie.

Portée : À l'écart.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (chamane).

Coût : 8

MALÉDICTION EMPOISONNÉE

Le Prêtre touche la cible et lui confère l'état Empoisonné.

Énergie : 4 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Contact

Durée : 1 action.

Classe : Prêtre (Chamane).

Coût : 5

LITURGIES DÉMONIAQUES

Azabek, le Calife Démoniaque, Sin, la Brute, Nergal ou Demoria sont les noms de certains Archidémons de l'Envers qui sont capables de conférer des pouvoirs de la Foi aux mortels et auxquels des sectes malfaisantes sont consacrées. Les Liturgies qui y sont attachées sont mal vues par les religions traditionnelles.

MENTEUR

Tant que la Liturgie est en effet, aucun moyen naturel ou surnaturel ne permet de déterminer quand le personnage ment, est déguisé ou dissimule sa véritable identité.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Démoniaque).

Coût : 4

POURRITURE

Le corps de la cible pourrit de l'intérieur. Celle-ci ne peut plus régénérer de Vie pendant la durée de la Liturgie et subit 1d6 points de dégâts au lever du soleil.

Énergie : 8 Foi.

Extension : Pour 10 Foi, les dégâts sont de 2d10.

Jet : Un jet de Corps tous les matins pour mettre fin à l'effet.

Portée : Proche.

Durée : 1d6 jours.

Classe : Prêtre (Démoniaque).

Coût : 10

TENTACULES

Pendant toute la durée de l'effet, le corps du personnage produit des tentacules extensibles qui agissent indépendamment de lui et attaquent les mêmes cibles que lui. Elles ont une Attaque en Mêlée de 12 et causent 1d6+2 points de dégâts.

Énergie : 8 Foi.

Extension : Pour 10 Foi, l'Attaque est de 14 et les dégâts de 1d6+4.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1d6 rounds.

Classe : Prêtre (Démoniaque).

Coût : 10

LITURGIES DE DIRMINARD

Dirminard est le Dieu impérial de la compétition.

MAILLON FAIBLE

Au contact d'une organisation de cent membres ou moins, le personnage est capable d'identifier celle ou celui qui la plus susceptible de trahir les autres, d'être corrompu ou amadoué par une influence extérieure.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Dirminard).

Coût : 4

OR DES FOUS

Grâce à cette Liturgie, un objet que le personnage propose à la vente voit son prix surestimé de 50%. Au terme de l'effet, celui-ci retrouve son aspect d'origine, ce qui peut susciter l'hostilité de l'acheteur.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée passe à 1 jour.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 heure.

Classe : Prêtre (Dirminard).

Coût : 5

PROMOTION

Le personnage choisit une cible. Si celle-ci est meilleure que lui en PV, Foi, Attaque au corps-à-corps, Attaque à distance, Parade ou Esquive, il peut prendre deux de ses scores au choix et les faire grimper temporairement au niveau de ceux de la cible.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, le personnage peut augmenter jusqu'à trois scores.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Dirminard).

Coût : 5

LITURGIES DE DONNIELLE

Donnielle est la Déesse impériale du travail.

MULETS

Grâce à cette Liturgie, jusqu'à 10 personnes ne subissent temporairement plus les effets de l'Encombrement (Chargé/Encombré).

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Donnielle).

Coût : 5

POUSSE DES PLANTES

Toutes les plantes dans l'aire d'effet subissent une croissance instantanée, jusqu'à la hauteur d'un gros buisson. Les arbres s'épaississent et doublent de taille. Certains produisent des fruits.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, les plantes poussent à hauteur d'humain et les arbres triplent de taille.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Donnielle).

Coût : 3

REPOS DIVIN

Cette Liturgie supprime l'état Épuisé chez quelqu'un qui en souffre. Une cible ne peut pas bénéficier des effets de ce Prodiges plus d'une fois toutes les 24 heures.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Donnielle).

Coût : 4

LITURGIES DRUIDIQUES

Ancienne tradition d'adoration de la nature présente dans plusieurs cultures, le druidisme est notamment pratiqué dans la forêt de Boissilence.

AMI DE LA NATURE

Pendant la durée d'effet de la Liturgie, le personnage et jusqu'à cinq de ses plus proches alliés passent dans la nature sans en subir les agressions. Sans provocation, les animaux, végétaux et minéraux ne se montrent pas hostiles vis-à-vis d'eux. Les personnages ne tombent pas malades et ne sont pas empoisonnés.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Druide).

Coût : 4

LANGAGE NATUREL

Pendant la durée de la Liturgie, le personnage comprend et parle le langage de toutes les plantes, les minéraux et les animaux. Le schéma de pensées de ceux-ci ne permet cependant pas toujours un dialogue fructueux.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Druide).

Coût : 4

MÉTAMORPHOSE ANIMALE

Le Druides se transforme physiquement en un animal courant (pas un monstre fabuleux) de l'endroit où il se trouve en ce moment ou de son pays d'origine. Il endosse toutes les caractéristiques physiques de la bête mais conserve ses caractéristiques

mentales. S'il est tué sous forme animale, il retrouve sa forme d'origine avec le total de Vie qu'il avait au départ.

Énergie : 4 Foi.

Extension : Pour 8 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Druide).

Coût : 5

LITURGIES D'ENTILI

Entili est la Déesse impériale de la transmission.

ALARME MENTALE

À travers cette Liturgie, le personnage communique instantanément par télépathie à toute personne située dans la zone une phrase de cinq mots maximum.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la portée passe à 5 kilomètres.

Jet : -

Portée : 1 kilomètre.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Entili).

Coût : 4

INTRUSION MENTALE

Le personnage peut percevoir ce que la cible est en train de penser pendant toute la durée de la Liturgie, à moins que celle-ci parvienne à résister.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la cible ne remarque pas l'intrusion et ne peut pas résister.

Jet : La cible fait un jet de Personnalité pour résister à l'effet de la Liturgie.

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Entili).

Coût : 4

SAVOIR DIVIN

Par inspiration divine, le personnage peut poser une question à laquelle on peut répondre par « Oui » ou par « Non » et obtenir une réponse authentique. De manière alternative, cette Liturgie permet de réussir à coup sûr un jet de Savoir.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Entili).

Coût : 4

LITURGIES DE GALIAN

Galian est le Dieu impérial de l'action.

ENCOURAGEMENT

La Liturgie pousse un combattant à se montrer plus féroce que jamais au combat. Il ajoute 5 points de dégât à son prochain coup.

Énergie : 1 Foi.

Extension : Pour 2 Foi, le bonus passe à 8 points de dégâts.

Jet : -

Portée : À l'écart.

Durée : 1 round.

Classe : Prêtre (Galian).

Coût : 3

FUREUR FANATIQUE

Les personnes présentes dans l'aire d'effet sont prises d'une ardeur violente et s'en prennent à la cible que le personnage désigne comme un ennemi des Dieux.

Énergie : 4 Foi.

Extension : Pour 6 Foi, la durée passe à 1 minute.

Jet : Chaque personne touchée fait un jet de Personnalité pour échapper à l'effet.

Portée : Proche.

Durée : 1 round.

Classe : Prêtre (Galian).

Coût : 6

SOMMEIL RAPIDE

Cette Liturgie permet à celui qui l'utilise de se contenter de quatre heures de sommeil et d'obtenir tous les bénéfices d'une nuit complète.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la nuit ne fait plus que deux heures.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une nuit.

Classe : Prêtre (Galian).

Coût : 5

LITURGIES DE GAUPAOLUS

Gaupaulus est le Dieu impérial de la connaissance.

AVEUX

Sous l'effet de la Liturgie, la cible se met à raconter son plus grand secret, la vérité qu'elle souhaite cacher à tout prix. Le meneur de

Le jeu décide de quoi il s'agit. Pendant la durée d'effet, la cible doit répondre de manière sincère à toutes les questions à ce sujet.

Énergie : 3 Foi.

Extension : -

Jet : Personnalité annule.

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Gaupaolus).

Coût : 5

MURMURES DE LA CONNAISSANCE

Le personnage reçoit un bonus de +4 à tous ses jets de Savoir pendant la durée de la Liturgie. Une fois que c'est terminé, il est Épuisé.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, il n'est pas Épuisé au terme des Murmures.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une heure.

Classe : Prêtre (Gaupaolus).

Coût : 4

POLYGLOTTE

Pendant la durée de la Liturgie, le personnage comprend, parle, lit et écrit toutes les langues.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Gaupaolus).

Coût : 4

LITURGIES DE LANALAWALAN

Lanalawalan, la Mélodie primordiale, dieu-déesse du bois et de la musique, est la Divinité du Vivialisme, religion des Farandriens.

AMI DES BOIS

Pendant la durée de l'effet, le personnage bénéficie d'un bonus de +1d6 pour tout jet destiné à s'orienter ou survivre dans la forêt. Les recherches de ressources bénéficient d'1d6 supplémentaire.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 heure.

Classe : Prêtre (Lanalawalan).

Coût : 3

CHANT D'AMITIÉ

Ce chant de Foi est si beau qu'il transforme les adversaires en personnages hostiles, les personnages hostiles en personnages neutres, les personnages neutres en amis, les amis en alliés ou amoureux.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 5 Foi, la durée passe à un jour.

Jet : Chaque personne touchée peut échapper à la condition en réussissant un jet de Personnalité.

Portée : Proche.

Durée : 1 heure.

Classe : Prêtre (Lanalawalan).

Coût : 5

ENCHEVÊTREMENT

Des racines jaillissent du sol, des branches se tendent et happent un adversaire du Prêtre. Tout cela empêche sa progression et il est considéré comme Encombré.

Énergie : 5 Foi.

Extension : Pour 8 Foi, l'effet s'étend à toutes les personnes présentes dans une zone (et choisies par le Prêtre).

Jet : Agilité pour s'en sortir.

Portée : À distance.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Lanalawalan).

Coût : 5

LITURGIES DE LAZARIO

Lazario est le Dieu impérial du conflit.

AGRESSION

Le personnage désigne une cible. Pendant la durée de l'effet, toutes les attaques contre celle-ci causent 1 point de dégât supplémentaire.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, le bonus passe à 2 points de dégât.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Lazario).

Coût : 4

QUERELLE

Cette Liturgie sème la zizanie entre deux individus. Les alliés ou amoureux deviennent amis, les amis deviennent neutres, les personnages neutres deviennent hostiles, les personnages hostiles deviennent des adversaires.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 5 Foi, la durée passe à un jour.

Jet : Chaque personne touchée peut échapper à la condition en réussissant un jet de Personnalité.

Portée : Proche.

Durée : 1 heure.

Classe : Prêtre (Lazario).

Coût : 5

RUMEUR

Le personnage raconte une histoire à quelqu'un en accomplissant cette Liturgie. Le lendemain, la rumeur s'est diffusée et tous les membres de la communauté auquel cet individu appartient en ont entendu parler. Cela ne signifie pas que toutes et tous y croient.

Énergie : 2 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : L'effet se déploie douze heures après la Liturgie.

Classe : Prêtre (Lazario).

Coût : 4

LITURGIES DE LEONASIA

Leonasia est la Déesse impériale de l'imagination.

INSPIRATION

Cette Liturgie fait naître des images inspirantes dans l'esprit des personnes à proximité, qui regagnent chacune 2 points d'Énergie, quelle qu'en soit la nature. Le personnage qui accomplit la Liturgie n'en profite pas lui-même.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, tout le monde regagne 3 Énergie.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Leonasia).

Coût : 5

ESPRIT CONTRE MATIÈRE

Le personnage laisse son imagination aux commandes. Pendant la durée de la Liturgie, il utilise son score en Intuition pour faire tous ses jets de Qualités.

Énergie : 4 Foi.

Extension : Pour 5 Foi, la durée est d'une heure.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Leonasia).

Coût : 6

MIRAGE

Le personnage peut faire apparaître une image issue de son imagination. Celle-ci est immatérielle, sans odeur, ni bruit, ni mouvement, mais elle est réaliste de tous les autres points de vue. Elle peut être au maximum de la taille Grande (à peu près de la dimension d'un cheval ou d'une charrette).

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, l'image est maintenue pendant une heure.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Leonasia).

Coût : 5

LITURGIES DE MABIACA

Mabiaca est la Déesse impériale de la transformation.

EFFACEMENT

Grâce à l'usage de cette Liturgie, le personnage et jusqu'à dix de ses alliés à proximité se fondent dans le décor. Un observateur extérieur voit qu'ils sont là, mais ne les reconnaît pas, et les prend pour des badauds sans importance. L'effet est brisé si le groupe se montre hostile, bruyant ou attire l'attention sur lui d'une autre manière.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : Une personne qui recherche activement le personnage a droit à un jet d'Intuition/Enquête pour s'apercevoir qu'ils sont là.

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Mabiaca).

Coût : 5

MASQUE

Le personnage peut modifier son apparence physique. Il peut ressembler à n'importe quel individu de son espèce, femme ou homme, et peut adapter sa taille d'environ 10% dans un sens ou dans l'autre. S'il souhaite ressembler à une personne en particulier, il doit réussir un jet de Personnalité/Représentation. Il s'agit d'une transformation réelle, pas d'une illusion.

Énergie : 3 Foi.

Extension : Pour 4 Foi, la durée passe à une heure.

Jet : Personnalité/Représentation pour ressembler à quelqu'un.

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Prêtre (Mabiaca).

Coût : 5

RÉVOLUTION DANS LA TÊTE

Le personnage est capable de projeter dans les pensées d'une cible des idées si révolutionnaires et si peu conventionnelles que celle-ci ne peut que s'éloigner et réfléchir jusqu'à la fin de l'effet. Il retrouve ses esprits s'il est attaqué.

Énergie : 3 Foi.

Extension : -

Jet : La cible peut se libérer de l'effet en réussissant un jet de Personnalité à chaque round.

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Mabiaca).

Coût : 5

LITURGIES DE MUO

Muo, la Première Montagne, est le Dieu du Bazzilisme, la religion des Lithiques.

CONTRAT

Deux individus (pas forcément le personnage lui-même) passent un contrat et engagent leur honneur devant les Dieux. Si l'un des deux rompt son engagement de quelque manière, il subit 1d6 points de dégâts et l'autre partie est immédiatement au courant des circonstances exactes de cette rupture de contrat.

Énergie : 2 Foi.

Extension : Pour 3 Foi, la durée passe à un mois.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une semaine.

Classe : Prêtre (Muio).

Coût : 4

PÉTRIFICATION

Cette Liturgie transforme en partie la cible en pierre. Celle-ci subit un malus de -6 à sa Mobilité et de -4 à ses attaques, parade et esquive pendant la durée d'effet, mais elle gagne 2 d'armure naturelle. La Liturgie ne fonctionne pas sur les créatures minérales.

Énergie : 5 Foi.

Extension : -

Jet : La cible fait un jet de Corps à chaque round pour se libérer de l'effet.

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Muio).

Coût : 7

SÉISME

Un violent séisme fait trembler la terre dans une aire centrée autour du personnage. Toutes les personnes situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Corps pour ne pas tomber et être À terre. Tous les objets et structures dans la zone subissent

l'équivalent de 10 points de dégât. S'il y a une pente dans la zone, la Liturgie peut causer un glissement de terrain.

Énergie : 5 Foi.

Extension : Pour 7 Foi, la portée est Éloigné.

Jet : Il faut réussir un jet de Corps pour ne pas tomber.

Portée : Proche.

Durée : Un round.

Classe : Prêtre (Muio).

Coût : 7

LITURGIES DE LA TRINITÉ OGRESQUE

Adanka-Le-Sang, Nchibo-Le-Songe et Uzuwaté-La-Bête forment la Trinité au cœur de la religion des Ogres.

ECHO DES ANCÊTRES

En puisant dans le savoir ancestral, le personnage apprend une information sur la région où il se trouve, son histoire, sa géographie, sa population, ou toute autre donnée susceptible de l'aider, à la discrétion du meneur de jeu. En général, on ne peut pas utiliser cette Liturgie plus d'une fois au même endroit.

Énergie : 1 Foi.

Extension : -

Jet : -

Portée : 10 kilomètres.

Durée : Instantané.

Classe : Prêtre (Trinité).

Coût : 3

PURETÉ

Pendant la durée de l'effet, toutes les personnes présentes qui sont de la même Espèce que le personnage ont +1 à toutes leurs actions, tous les autres ont -1.

Énergie : 4 Foi.

Extension : Pour 6 Foi, la portée passe à Éloigné.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Prêtre (Trinité).

Coût : 4

TERREUR

Grâce à cette Liturgie, le personnage paraît particulièrement terrifiant à la cible, qui est Effrayée.

Énergie : 3 Foi.

Extension : -

Jet : Voir description de l'état.

Portée : Proche.

Durée : Instantanée, respectivement jusqu'à la fin de l'effet.

Classe : Prêtre (Trinité).

Coût : 5

CAPACITÉS DE LA MAGIE

IMPLORATIONS D'INVOCATEUR

Un Invokeur, c'est avant toute chose un individu qui s'est spécialisé dans la convocation et la matérialisation de créatures en tous genres, dans le but de lui fournir toutes sortes de services : espionnage, actes de force, infiltration, combat, message, diversion, etc... Mais les êtres qu'il invoque ne viennent pas de nulle part : elles ont une vie, des buts, une personnalité et un certain degré de libre arbitre, y compris les animaux.

Pour les convaincre de faire ce qu'il dit, l'Invokeur dispose de cinq approches différentes. La plus douce consiste à parler à la créature invoquée (en se servant le cas échéant d'un sortilège de communication qui permet le dialogue), et soit de la convaincre que la cause est juste et mérite qu'elle s'y joigne, soit de lui offrir quelque chose qu'elle désire en échange de ses services. Ça, c'est pour la diplomatie : toutes les autres méthodes consistent à contraindre.

La première, c'est de posséder un échantillon du corps d'une créature identique à celle que l'on invoque : tant qu'il est en main de l'Invokeur, la créature doit faire ce qu'il dit, mais s'il la perd, celle-ci retrouve sa liberté. Naturellement, certains échantillons sont plus faciles à obtenir que d'autres et parfois coûteux. Une fois que l'entité invoquée disparaît, l'objet est détruit et il faut s'en procurer un autre. En l'absence de ce type d'ancrage palpable, l'Invokeur peut bloquer 3 Magie, en plus du coût de l'Invocation. Tant qu'ils seront investis, la créature invoquée sera sous la coupe du personnage et obéira à ses ordres, mais celui-ci ne pourra plus s'en servir pour autre chose. Invoquer une créature dans un Cercle de contrainte (voir ci-dessous) permet également d'obtenir l'obéissance. Enfin, s'il en a un à disposition, le personnage peut utiliser un autre moyen Magique de contrôle mental.

Comme toutes les personnes qui utilisent le Prodige de la Magie, les effets des Invokeurs sont accompagnés d'étincelles et autres effets lumineux et de tintements et autres signaux sonores.

ANIMATION DE CADAVRE

Pour autant qu'il dispose d'un cadavre de créature intelligente en relativement bon état, le personnage peut l'animer pour en faire un zombie. En bloquant l'Énergie dépensée, donc en la dépensant durablement sans possibilité de la récupérer jusqu'à

la fin de l'effet, il peut conserver son serviteur mort-vivant bien au-delà de la durée ordinaire. Les caractéristiques d'un zombie figurent dans le chapitre « Créatures ».

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure (indéfiniment si l'Énergie est bloquée).

Classe : Invokeur.

Coût : 5

ANIMATION D'OBJET

Le personnage choisit un objet de taille Petit auquel il donne vie. Contrairement à d'autres types d'invocation, celui-ci se montre obéissant sans qu'il soit nécessaire de prendre des dispositions supplémentaires. Il y a des caractéristiques pour ce genre d'invocation dans le chapitre « Créatures », mais le meneur de jeu est appelé à les modifier pour refléter les caractéristiques spécifiques de l'objet en question.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure.

Classe : Invokeur.

Coût : 5

ANIMATION DE SQUELETTE

Après avoir rassemblé suffisamment d'ossements pour former un squelette à peu près complet, le personnage peut lui donner vie. En bloquant l'Énergie dépensée, donc en la dépensant durablement sans possibilité de la récupérer jusqu'à la fin de l'effet, il peut conserver son serviteur mort-vivant bien au-delà de la durée ordinaire. Les caractéristiques d'un squelette figurent dans le chapitre « Créatures ».

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure (indéfiniment si l'Énergie est bloquée).

Classe : Invokeur.

Coût : 4

CAPTURE DE CRÉATURE

Grâce à cette puissante Imploration, le personnage est capable d'absorber une créature et de la réinvoquer au besoin. Pour que l'absorption soit possible, la cible doit être une créature au niveau d'intelligence inférieur à celui d'un être humain, typiquement un animal. Elle doit également être inconsciente. Le personnage dépense alors 5 Magie et la cible se volatilise et peut être stockée dans une dimension de poche, pour être utilisée au besoin. Il n'y a pas de limite de taille. Après avoir vaincu une louette, par exemple, le personnage peut l'absorber et en faire

son brave petit soldat. Il paraît même que certains Invokeurs se livrent à des combats de créatures invoquées...

Les 4 Magie sont bloqués tant que la créature est stockée, ce qui veut dire que ces points ne peuvent pas être régénérés et que le maximum d'Énergie du personnage est plus bas de 4 points. Il suffit alors de 1 Magie pour la rematérialiser. Au terme de la durée d'effet, la créature est à nouveau stockée. À n'importe quel moment, elle peut être libérée et rematérialisée sur le lieu de sa capture, le personnage récupérant alors ses points de Magie bloqués.

En ce qui concerne sa collaboration, les règles sont les mêmes que pour n'importe quelle autre invocation. Un personnage peut avoir plusieurs créatures capturées en stock, avec sa réserve de Magie comme plafond.

Énergie : 5 Magie pour la capture, 1 Magie pour l'invocation.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 1

Classe : Invokeur.

Coût : 7

CERCLE D'INVOCATION

La technique est optionnelle, mais elle est efficace et populaire : un personnage peut tracer à terre un Cercle d'invocation avant de faire apparaître la créature souhaitée. Il s'agit d'un schéma créé sur mesure, prévu pour une seule invocation, et dont la confection prend cinq minutes. Créer un tel cercle ne coûte pas de Magie, au contraire : il retranche 1 Magie du coût d'invocation d'une créature.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes pour tracer.

Classe : Invokeur.

Coût : 3

CERCLE DE CONTRAINTE

Un Cercle de contrainte peut être tracé au préalable à l'endroit où une créature va apparaître, ou autour d'un Cercle d'invocation, ou encore autour d'une entité sous l'effet d'un blocage, naturel ou surnaturel, afin de la maintenir en place. Cela prend cinq minutes. La créature qui se trouve dans un tel diagramme peut tenter un jet de Personnalité. Si elle échoue, elle tombe sous la domination du personnage pendant la durée d'effet. S'il préfère, l'utilisateur du Cercle peut choisir de dépenser 3 Magie en plus du coût de la créature invoquée, afin de s'assurer de sa collaboration sans jet.

Énergie : Aucune ou 3 Magie.

Jet : Cible : Personnalité pour se libérer.

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes pour tracer, 1 heure d'effet.

Classe : Invokeur.

Coût : 4

CONVOCATION

Le personnage fait apparaître une créature spécifique. Pour ce faire, il doit déjà l'avoir rencontrée et posséder un échantillon, soit des déchets organiques, soit un objet proche qui lui appartient. L'individu invoqué apparaît, mais ne peut pas être contrôlée comme la plupart des invocations, à moins que l'Invokeur utilise un Cercle de contrainte. L'individu invoqué ne retourne pas chez lui automatiquement, à moins que l'on utilise une Imploration de Révocation.

Énergie : 5 Magie.

Jet : -

Portée : 100 kilomètres.

Durée : Instantané.

Classe : Invokeur.

Coût : 5

ENCHANTEMENT DE CRÉATURE

Parfois, on a envie de donner un petit coup de pouce aux créatures invoquées. Cette Imploration permet de leur ajouter 5 points, qui peuvent être ajoutés librement à leurs Qualités, leurs Attributs de combat, leurs dégâts ou leur protection. On peut lancer cette Imploration une ou deux fois sur la même créature, mais pas trois, et elle est sans effet sur une créature que l'on n'a pas invoquée.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure.

Classe : Invokeur.

Coût : 5

FUSION

Exemple d'une des Implorations les plus spectaculaires et les plus controversées à la disposition des Invokeurs, cette formule permet de fusionner temporairement deux créatures pour n'en former qu'une. Cela ne fonctionne que sur les intelligences inférieures à celles d'un être humain, typiquement les animaux, végétaux et minéraux. Pour que l'effet fonctionne, les deux cibles ne doivent pas nécessairement être consentantes, mais elles doivent être immobiles, d'une manière ou d'une autre, et se situer côte-à-côte.

Un monstre fusionné est typiquement un peu plus grand que la plus grande des deux créatures. La méthode la plus simple pour la générer est de prendre les caractéristiques d'un des deux êtres, d'y ajouter la moitié des points de Vie de l'autre, ainsi qu'une de ses capacités spéciales. C'est ainsi que l'on peut fusionner un sanglier avec un moineau pour obtenir un gros sanglier à bec qui est capable de voler avec ses petites ailes, ou un requin qui grimpe aux arbres, en l'agglomérant avec un singe arboricole. Le meneur de jeu est encouragé à faire preuve d'ouverture d'esprit vis-à-vis des créations et de leurs capacités.

Énergie : 5 Magie pour la fusion, 1 Magie par heure supplémentaire.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une heure.

Classe : Invokeur.

Coût : 7

INVOCATION DE CÉLESTE

L'Invocateur est capable de faire appel à une entité en provenance du Plan cosmique, en particulier des démons de l'Envers et des Anges de l'Endroit. Plusieurs entités démoniaques et les services qu'elles sont susceptibles de rendre sont décrites dans la section « Créatures ». Attention, les démons en particulier sont plus retors que les autres et cherchent toujours à tromper les mortels qui les invoquent. Quant aux anges, ils refusent de suivre une cause immorale. Cette Imploration permet d'invoquer deux types de Célestes. Tout type supplémentaire coûte 1 Expérience.

Énergie : 8 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure.

Classe : Invocateur.

Coût : 7

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE

Le personnage est capable d'invoquer un Élémentaire, un Paraélémentaire ou un Cisélémentaire. Les caractéristiques de ces entités faites de Magie et d'éléments raffinés se trouvent dans la section « Créatures ». L'Imprécation ne permet d'invoquer qu'une seule créature à la fois. Lors de l'acquisition de l'Imploration, l'Invocateur peut choisir quatre types d'élémentaires qu'il sait invoquer. Chaque type supplémentaire coûte 1 Expérience.

Énergie : 6 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure.

Classe : Invocateur.

Coût : 6

INVOCATION D'ANIMAL

Grâce à cette Imploration, le personnage a la faculté d'invoquer un animal, un végimal ou un minérimal. S'il s'agit d'une créature qui vit dans l'environnement où elle doit apparaître, aucun jet n'est nécessaire. Si la créature vient d'ailleurs, il faut réussir un jet de Savoir. Des caractéristiques d'animaux sont disponibles dans le chapitre « Créatures ».

Énergie : 4 Magie.

Jet : Aucun ou Savoir.

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure.

Classe : Invocateur.

Coût : 6

MÉDIUM

Le personnage est capable de voir les fantômes, spectres et revenants, de les entendre et de leur parler, à supposer qu'ils aient au moins une langue en commun. À noter que tous les défunts ne deviennent pas des fantômes, et que ceux qui le deviennent ont généralement des choses à faire et des histoires à raconter.

Énergie : 4 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 5 minutes.

Classe : Invocateur.

Coût : 6

NUÉE DE VERMINE

Le personnage invoque un nuage d'insectes piqueurs nuisibles, d'arthropodes ou de vermines qui s'en prennent à la cible. L'Imploration cause 1d6 points de dégâts et la prochaine action de la victime se fait avec un malus de -4.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Un round.

Classe : Invocateur.

Coût : 5

PARLER AUX CRÉATURES SIMPLES

Le personnage est capable de communiquer avec tous les animaux, végimaux et minérimaux. Il peut aussi parler avec les plantes et même les roches. Cela dit, il faut réaliser que la conversation avec un morceau de calcaire ou avec un brin de luzerne risque d'être relativement limitée, même si on ne peut pas négliger un certain potentiel poétique.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 5 minutes.

Classe : Invocateur.

Coût : 5

PARLER AUX MORTS

Le personnage redonne vie temporairement à un cadavre, quel que soit son état, pourvu qu'il lui reste au moins une bouche et une oreille. Il peut alors avoir une petite conversation avec lui.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 5 minutes.

Classe : Invocateur.

Coût : 5

PROTECTION CONTRE L'INVOCATION

Habitué à invoquer toutes sortes de créatures, le personnage sait se prémunir du même genre de sort. Tant que l'Imploration est active, il ne peut pas être invoqué, à moins qu'il ne le souhaite.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Un jour.

Classe : Invocateur.

Coût : 4

RÉVOCATION

Parfois les invocations se passent mal. Cette Imploration permet de renvoyer contre sa volonté une créature invoquée à son lieu d'origine. Celle-ci peut tenter un jet de Corps pour résister, mais le personnage peut retenter le coup (en repayant l'Énergie) aussi souvent qu'il le souhaite.

Énergie : 2 Magie.

Jet : Cible : Corps pour résister.

Portée : Éloignée.

Durée : Une action.

Classe : Invocateur.

Coût : 4

TRANSFERT DE CONSCIENCE

Grâce à cette Imploration, le personnage est capable de transférer sa conscience dans le corps d'une autre créature, intelligente ou non, morte ou vivante. Il laisse son corps inanimé et contrôle la cible, en adoptant l'apparence et les caractéristiques physiques. Au terme de l'effet, la conscience du personnage retrouve son corps et la cible garde des souvenirs confus de l'expérience.

Énergie : 5 Magie.

Jet : Cible (vivante) : un jet de Personnalité toutes les cinq minutes pour retrouver le contrôle.

Portée : Éloignée.

Durée : Une heure.

Classe : Invocateur.

Coût : 7

TRANSFORMATION EN GRAND ANIMAL

Le personnage est capable de se métamorphoser instantanément en n'importe quel animal, végétal ou minéral de taille Moyen ou Grand. Il adopte les caractéristiques physiques de la créature ainsi que sa Vie et ses capacités naturelles.

Énergie : 5 Magie.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une heure ou jusqu'à ce qu'on reprenne sa forme originale.

Classe : Invocateur.

Coût : 7

TRANSFORMATION EN PETIT ANIMAL

Le personnage est capable de se métamorphoser instantanément en n'importe quel animal, végétal ou minéral de taille Petit. Il adopte les caractéristiques physiques de la créature ainsi que sa Vie et ses capacités naturelles.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une heure ou jusqu'à ce qu'on reprenne sa forme originale.

Classe : Invocateur.

Coût : 4

SORTILÈGES DE MAGICIEN

Lorsqu'un Magicien se sert de ses pouvoirs, il le fait de manière visible. En plus de l'utilisation de son focus, quel qu'il soit, ils produisent des effets visuels lumineux et des tintements reconnaissables.

ABRACADABRA

Le personnage est capable de produire toutes sortes d'effets magiques inoffensifs. Par exemple, il peut modifier la couleur d'un objet, d'yeux ou de cheveux, allumer ou éteindre une bougie, générer ou dissiper une odeur dans une pièce, faire flotter dans l'air un minuscule objet, réparer un objet capable de tenir dans une main, nettoyer, souiller, réchauffer ou refroidir un objet plus petit qu'un être humain, faire apparaître une inscription ou un symbole, conjurer une flammèche ou une étincelle sans effet particulier, générer de la lumière dans une pièce, changer le goût d'un aliment, etc...

Énergie : 1 Magie.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Magicien.

Coût : 2

ABSORPTION DE FOI

La Magie bloque la Foi, c'est un principe universel des Prodiges du Monde Hurlant. Ce Sortilège permet à un personnage d'absorber 1d6 points de Foi chez une cible qui en est pourvue, et de les convertir en Magie, ajoutée à son total.

Énergie : 1 Magie.

Jet : Savoir.

Portée : Éloigné.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 3

ACCÉLÉRATION

La cible (qui peut être le lanceur de sort lui-même), se déplace et agit beaucoup plus rapidement. Elle bénéficie de deux actions à chaque round, ainsi que d'un bonus de 4 à la Mobilité. Elle peut se déplacer de quatre zones en combat en cas de mouvement. Au terme de l'effet du Sortilège, la cible est Épuisée.

Énergie : 6 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 8

BROUILLARD

Ce Sortilège permet de faire apparaître une zone épaisse de brouillard qui prend à peu près les dimensions d'un cube de 10 mètres de côté, soit toute la zone « Proche ». Toutes les actions qui nécessitent la vue y subissent un malus de 6. Le lanceur de sort est le seul à y voir clair.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 5

BRUIT ILLUSOIRE

Grâce à ce Sortilège, le personnage peut engendrer n'importe quels types de bruits, à n'importe quel volume (même si le niveau sonore ne peut en aucun cas créer une gêne ou des dégâts). La source sonore peut être déplacée à volonté à l'intérieur d'une sphère d'une vingtaine de mètres de diamètre. Si le personnage souhaite imiter une voix spécifique, il doit réussir un jet d'Intuition/Représentation.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : Éloigné. Le bruit peut être déplacé à l'intérieur d'une sphère de 20 mètres.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 4

BULLE DE TRANSPORT

Le personnage fait apparaître une bulle transparente d'environ un mètre de diamètre. Il est possible d'y déposer et d'en retirer n'importe quels objets qui peuvent tenir à l'intérieur, pour un poids maximum de 200 kilos. La bulle suit le lanceur de sort à quelques mètres de distance, mais il peut lui ordonner de s'arrêter et de rester immobile à un endroit de son choix.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 jour.

Classe : Magicien.

Coût : 5

CONFUSION

Ce Sortilège installe dans la tête de la cible une mélodie agaçante ou un autre bruit parasite qui rend impossible toute concentration fine et intensive. La conséquence c'est que, pendant la durée d'effet, la cible est incapable d'utiliser une capacité spéciale de classe, quelle qu'elle soit.

Énergie : 4 Magie.

Jet : La cible peut mettre fin à l'effet en réussissant un jet de Personnalité (une tentative à chaque round).

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 6

CUIRASSE MAGIQUE

Un Sortilège qui crée un champ de protection qui dévie les coups et projectiles autour du personnage, et lui confère une protection de 3 pendant la durée.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 5

DÉTECTION DE LA VIE

Le personnage localise instantanément toutes les créatures vivantes dans la zone d'effet, quelle que soit leur taille, même celles qui sont cachées ou invisibles.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 5

DÉVERROUILLAGE

Ce Sortilège permet d'ouvrir toutes les portes, grilles, coffres et autres infrastructures fermées par un mécanisme conventionnel.

Énergie : 2 Magie.

Jet : Pour fonctionner, le personnage doit réussir un jet de Savoir.

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 4

DISSIPATION DE LA FOI

Grâce à ce Sortilège, le personnage peut désactiver tout effet de la Foi qui dépasse l'ordre commun. Il ne pourra pas désactiver une épée, mais si elle est bénite, il mettra un terme à cet état. Contre une créature de la Foi, telle qu'un Chérubin, le Sortilège ne suffit pas à la désactiver, mais il cause 3d6 points de dégâts.

Énergie : 5 Magie.

Extension : -

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 5

ENSORCELLEMENT

La cible est ensorcelée, complètement sous la coupe du personnage, qui peut lui donner des ordres pendant toute la durée du Sortilège. Elle obéira tant que ces ordres ne lui font pas subir un danger mortel. Au terme de l'effet, elle se souvient de tout ce qu'on lui a fait faire.

Énergie : 5 Magie.

Jet : À chaque round, la cible a l'occasion de vaincre l'effet en réussissant un jet de Personnalité.

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 7

ÉTINCELLES

Une nuée de petites explosions lumineuses entoure la cible et lui cause 1d6 points de dégâts, qui ignorent la Protection.

Énergie : 1 Magie.

Jet : Aucun, l'effet touche automatiquement la cible.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 action

Classe : Magicien.

Coût : 3

ILLUMINATION

Grâce à ce Sortilège, le personnage crée une boule de lumière qui permet d'y voir clair sur un rayon de 20 mètres. La boule peut être déplacée à volonté jusqu'à une distance à l'écart. La lumière a beau prodiguer un éclairage pour les personnes qui se situent à l'intérieur de son champ d'action, elle est invisible pour ceux qui se situent à l'extérieur, qui n'y voient que des ténèbres.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : 20 mètres.

Durée : 1 heure.

Classe : Magicien.

Coût : 4

ILLUSION PERSONNELLE

Ce Sortilège permet, de manière illusoire, de modifier l'apparence du personnage, ainsi que les bruits et les odeurs qu'il produit. Il ne peut pas adopter une forme qui soit plus de deux fois plus petite que sa forme originale, ni plus d'une fois et demie plus grande. S'il souhaite ressembler à quelqu'un de spécifique, il doit réussir un jet d'Intuition/Performance. Chaque personne qui assiste à la transformation a droit à un jet pour arriver à voir la véritable forme de l'utilisateur du Sortilège. Si celui-ci agit d'une manière susceptible d'attirer l'attention sur lui, tout le monde a droit à un nouveau jet. L'illusion ne confère aucune faculté que le lanceur de sort ne possède pas déjà.

Énergie : 4 Magie.

Jet : Jet d'Intuition pour voir la vraie forme.

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Magicien.

Coût : 6

INVISIBILITÉ

Le personnage se volatilise et devient invisible pendant la durée du Sortilège. Il redevient visible s'il attaque quelqu'un ou jette un autre sort. Ce sort ne supprime ni les bruits, ni les odeurs, donc il est toujours possible de détecter le personnage de cette manière.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 10 minutes.

Classe : Magicien.

Coût : 5

LÉVITATION

Le personnage est capable de s'élever verticalement dans le ciel jusqu'à la portée, de s'arrêter ou de redescendre à volonté pendant la durée du Sortilège. En s'aidant des mains, il peut s'accrocher à une surface pour se déplacer sur l'axe horizontal, à la vitesse d'un homme qui rampe.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : 100 mètres.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 4

MAÎTRISE DE LA BRUME

Mis au point par les Brumissaires de Wurmaaz, ce Sortilège de Maîtrise permet au personnage de contrôler un brouillard Magique dont la densité et la solidité peuvent être ajustés aux besoins. Il peut être utilisée de trois manières distinctes, décrites ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à contrôler la brume d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) Diffusion. Le personnage se transforme en un champ de brume épais. Il ne peut pas être atteint physiquement et limite la vue de toutes les personnes qui se situent à portée (-6 pour toutes les actions qui nécessitent de voir). Le personnage ne peut rien faire d'autre tant que l'effet est en cours, si ce n'est se déplacer à la vitesse du pas.

2) Intangibilité. Le personnage peut se transformer en brume sur le passage d'une arme, afin d'éviter d'être blessé par un coup ou un tir. Il actionne cette variante au moment où il devait pouvoir opter pour une Parade ou une Esquive. À la place, il est entièrement préservé du coup, sans avoir à faire de jet.

3) **Lame.** Le personnage peut faire apparaître dans sa main un sabre ou un cimeterre de brume solidifiée, qui fonctionne comme une arme normale pendant la durée de l'effet.

Énergie : 1) 4 Magie 2) 4 Magie 3) 1 Magie.

Jet : -

Portée : 1) Éloignée 2) Soi-même 3) Contact.

Durée : 1) Une minute 2) Instantané 3) 5 minutes.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DU CIEL

Grâce à ce Sortilège, l'utilisateur peut agir magiquement sur l'air et la météo. Cette formule peut être utilisée de trois manières distinctes, décrites ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à contrôler l'air et le climat d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) **Bourrasque.** Le personnage est capable de conjurer un courant d'air puissant. Celui-ci peut faire tomber la cible, qui se retrouve à terre. Il peut aussi rapprocher la cible du personnage, jusqu'à être au contact, lui faisant franchir plusieurs zones de portée, au besoin.

2) **Éclaircie.** Quelle que soit la météo, pour peu qu'elle soit naturelle, le personnage peut mettre fin aux précipitations et chasser les nuages au-dessus de lui et sur une zone de cinq kilomètres environ, pour installer un temps ensoleillé.

3) **Foudre.** Cette formule permet au personnage de décocher un éclair à partir de la paume de sa main. Celui-ci cause 1d6+3 points de dégâts à une cible, après un jet d'Attaque à distance réussi. S'il touche, une seconde cible à proximité est également touchée et reçoit 1d6 points de dégâts. Ces effets ignorent la Protection.

Énergie : 1) 2 Magie 2) 1 Magie 3) 3 Magie.

Jet : 1) – 2) – 3) Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DU CONTRÔLE MENTAL

En se servant de ce Sortilège, le personnage développe plusieurs possibilités de contrôler mentalement les actes et les pensées d'une ou plusieurs cibles et de leur imposer sa volonté. Trois utilisations sont répertoriées ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à utiliser ses pouvoirs de contrôle d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) **Air d'autorité.** Grâce à cette version du sortilège, le personnage parvient à se faire reconnaître par la ou les cibles de son choix comme un représentant d'une organisation officielle quelconque qui lui donne, lui et ses amis, le plein droit de se trouver là où il est, d'ouvrir les portes et de poser des questions.

2) **Marionnettiste.** Cette version très invasive du Sortilège permet au personnage de contrôler entièrement les faits et gestes de la cible, comme s'il s'agissait de son propre corps.

Pendant la durée d'effet, le corps du jeteur de sort est inconscient, inerte. Au cas où le personnage se retrouverait en État Mourant dans le corps de la cible, il se retrouve instantanément dans le sien, également Mourant.

3) **Suggestion.** Le personnage donne un ordre mental à plusieurs cibles de son choix (jusqu'à dix). Cet ordre est un simple commandement verbal (« tombe », « fuis », « tais-toi »), qui doit être obéi immédiatement.

Énergie : 1) 5 Magie 2) 6 Magie 3) 4 Magie.

Jet : 1) -) - Cible : Intuition pour annuler l'effet. 3) Cibles : Intuition pour annuler l'effet.

Portée : 1) Éloignée 2) Éloignée pour établir le lien, puis jusqu'à 10 kilomètres. 3) Éloignée.

Durée : 1) 1 heure. 2) 1 heure, renouvelable 3) 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DE L'EAU

En se servant de ce Sortilège, l'utilisateur est capable d'influencer l'eau et les autres liquides et de les modeler selon ses désirs. Trois utilisations différentes sont décrites ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à contrôler l'eau d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) **Jet d'eau.** Le personnage peut générer une grande quantité d'eau sous pression. La cible subit 1d6 points de dégâts et se retrouve À terre.

2) **Marcher sur l'eau ou séparer les eaux.** Deux pouvoirs en un : le personnage est capable de marcher à la surface de l'eau comme si celle-ci était solide. Il peut aussi écarter les flots d'un plan d'eau ou d'une rivière sur son passage pendant toute la durée d'action.

3) **Respirer sous l'eau.** Pendant la durée d'action, le personnage est capable de respirer sous l'eau ou n'importe quel liquide. Il ne souffre pas non plus des paliers de décompression.

Énergie : 1) 3 Magie 2) 2 Magie 3) 2 Magie.

Jet : 1) – 2) – 3) –

Portée : 1) Éloigné 2) Soi-même 3) Soi-même

Durée : 1) Instantané 2) 5 minutes 3) Une heure.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DU FEU

L'utilisateur peut, grâce à ce Sortilège, contrôler le feu, le générer, le modeler et le faire disparaître. La formule peut être utilisée de trois manières différentes, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à contrôler le feu d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) **Extinction.** Avec cette version du Sortilège, le personnage est capable d'absorber des flammes et de les éteindre sur une surface équivalente à 10 mètres sur 10.

2) **Jet de flammes.** Le personnage invoque un jet de flammes. Celui-ci cause 1d6+3 points de dégâts à une cible, après un jet

d'Attaque à distance réussi. L'effet ignore la Protection. La cible doit réussir un jet de Corps ou être Enflammée.

3) Mur de flammes. La formule crée une muraille de feu. Elle mesure 3 mètres de haut et jusqu'à 10 mètres de long, dans la forme souhaitée par le personnage. Il est impossible de la dissiper par des moyens conventionnels et on ne peut pas l'endommager. Toute personne qui tente de la traverser subit 2d6 points de dégâts.

Énergie : 1) 1 Magie 2) 3 Magie 3) 4 Magie.

Jet : 1) – 2) Attaque à distance 3) –

Portée : Éloignée.

Durée : 1) Instantané 2) Instantané 3) 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DE LA PIERRE

Le personnage obtient la capacité d'exercer une influence magique sur la pierre et le règne minéral. Trois usages sont détaillés ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à contrôler la pierre d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) Santé des minéraux. Le personnage peut soigner ou blesser à distance les roches et les créatures minérales. Il guérit ou inflige 1d6 points de dégâts.

2) Sculpture. Grâce à cette version du Sortilège, le personnage peut modeler à volonté la pierre, jusqu'à un volume de 5 mètres sur 5. Il peut par exemple faire apparaître des marches sur une pente, sculpter un portrait dans une paroi ou creuser un passage dans un mur.

3) Tentacules de pierre. Sous l'effet de cette formule, des tentacules de pierre enserrant les pieds de la cible. Celle-ci est incapable de se mouvoir jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à ce que les tentacules soient brisés.

Énergie : 1) 2 Magie 2) 2 Magie 3) 3 Magie.

Jet : –

Portée : Éloignée.

Durée : 1) Instantané 2) Instantané 3) 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DES PLANTES

Ce Sortilège permet à son utilisateur de contrôler les plantes et de les plier à sa volonté. Il peut être utilisé de trois manières différentes, décrites ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à contrôler les plantes d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) Barrière. Le personnage fait apparaître une haie de plantes, épaisse et pourvue d'épines. Elle mesure 3 mètres de haut et jusqu'à 10 mètres de long, selon le tracé souhaité par le lanceur du Sortilège. La haie est traitée comme un objet pourvu de 20 points de vie et de Protection 2 (voir règles sur les objets).

2) Entortiller. Le Sortilège fait apparaître des lianes qui clouent une cible sur place et se serrent progressivement. La cible ne peut plus bouger ni agir d'aucune manière avec ses bras et ses jambes. Elle reçoit 1 point de dégât par round jusqu'à ce qu'elle parvienne à se libérer.

3) Santé des plantes. Le personnage peut soigner ou blesser à distance les plantes et les créatures végétales. Il guérit ou inflige 1d6 points de dégâts.

Énergie : 1) 3 Magie 2) 4 Magie 3) 2 Magie.

Jet : 1) Attaque pour pénétrer la barrière 2) Corps pour se libérer 3) –

Portée : Éloignée.

Durée : 1) 1 minute 2) 1 minute 3) Instantané.

Classe : Magicien

Coût : 10

MAÎTRISE DE LA TÉLÉKINÉSIE

Par le biais de ce Sortilège, le personnage gagne la faculté de déplacer des objets par la puissance de son esprit. Cela lui ouvre trois possibilités d'action distinctes, qui sont listées ci-dessous, et qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à utiliser ses pouvoirs télékinétiques d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) Flotter. Le personnage est capable de marcher ou de courir dans l'air comme s'il bénéficiait d'une surface plane sous ses pieds. Il ne peut pas monter ou descendre, à moins qu'il ne s'appuie sur une structure existante.

2) Projectile. Cette version du Sortilège permet d'envoyer à grande vitesse un objet jusqu'à un poids de 2 kilos et de s'en servir comme arme. Le projectile cause 1d6+3 points de dégâts à une cible, après un jet d'Attaque à distance réussi. La formule permet également toutes sortes de manipulation fine et rapide d'objets à distance.

3) Soulever. Le personnage peut soulever et déplacer par la pensée, à la vitesse du pas, un objet jusqu'à 100 kilos. Les créatures vivantes qui sont déplacées contre leur volonté peuvent réussir un jet de Corps pour annuler l'effet.

Énergie : 1) 1 Magie 2) 2 Magie 3) 2 Magie

Jet : 1) – 2) Attaque à distance 3) Corps pour annuler l'effet.

Portée : 1) Soi-même 2) Éloignée 3) Éloignée.

Durée : 1) 1 minute 2) 1 round 3) 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DE LA TÉLÉPATHIE

En se servant de ce sortilège, le personnage a accès à différents moyens de connecter sa conscience à distance à celle d'autrui et à lire dans les pensées. Trois utilisations sont répertoriées ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à utiliser ses pouvoirs télépathiques d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) Intrusion. Le personnage gagne un accès total aux souvenirs de la cible et peut rechercher et revoir n'importe quelle information stockée dans une mémoire, pour autant qu'il ait une

idée générale de sa nature (quand l'événement a eu lieu, où, avec qui, etc...)

2) Lien. En se servant de cette version du sortilège, le personnage est capable d'établir un lien entre lui et jusqu'à dix personnes volontaires. Celles-ci peuvent ensuite converser librement entre elles dans leurs pensées pendant la durée d'effet.

3) Mouchard. Le personnage gagne accès au fil des pensées de la cible, qu'il peut écouter et visualiser tout au long de la durée d'effet, en parallèle au sien. Pour éviter de s'embrouiller entre les deux flux d'information, il peut se fixer des « alarmes », qui attirent son attention quand la cible rencontre une certaine personne, pénètre dans un certain lieu ou prononce un certain mot, par exemple.

Énergie : 1) 5 Magie 2) 1 Magie 3) 5 Magie.

Jet : 1) Cible : Intuition pour annuler l'effet. 2) - 3) Cible : Intuition pour annuler l'effet.

Portée : 1) Éloignée 2) Éloignée pour établir le lien, puis jusqu'à 10 kilomètres. 3) Éloignée pour établir le lien, puis jusqu'à 10 kilomètres

Durée : 1) 5 minutes 2) 1 heure, renouvelable 3) 1 heure.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MAÎTRISE DE LA TERRE

En faisant appel à ce Sortilège, l'utilisateur est capable d'influencer la terre, l'humus et les autres milieux meubles comme le sable, et de les façonner selon ses souhaits. Trois utilisations différentes sont décrites ci-dessous, qui fonctionnent comme trois Sortilèges indépendants, avec leurs effets, Énergie et autres détails qui leurs sont propres. Le Meneur de jeu peut, s'il le souhaite, autoriser le personnage à contrôler la terre et le sable d'une manière qui n'est pas détaillée ici, mais cet usage non-répertorié coûtera 10 Magie.

1) Abri. Le personnage fait apparaître une barrière d'humus ou de sable durci. Elle mesure 3 mètres de haut et jusqu'à 20 mètres de long, selon le tracé souhaité par le lanceur du Sortilège. La barrière est traitée comme un objet pourvu de 15 points de vie (voir règles sur les objets). L'utilisateur peut également modeler la matière pour en faire un abri capable de protéger jusqu'à six personnes des éléments.

2) Création d'objets. Grâce à cette version du Sortilège, le personnage peut conjurer n'importe quel type d'arme ou d'outil simple à partir de terre ou de sable durci. L'objet ainsi fabriqué cesse d'exister à la fin de l'effet.

3) Dune de transport. Le personnage manipule la terre ou le sable sous ses pieds pour former un petit monticule qui sert de plateforme mobile capable de servir de moyen de transport pour un groupe jusqu'à six personnes. La dune peut filer jusqu'à 50 kilomètres à l'heure.

Énergie :

Jet : 1) Attaque pour pénétrer la barrière 2) - 3) -

Portée : Éloignée.

Durée : 10 heures.

Classe : Magicien.

Coût : 10

MOQUEUSE MÉTAMORPHOSE

Grâce à ce sortilège, le personnage métamorphose la cible en un animal ordinaire, de taille Minuscule ou Petit. La personne affectée conserve sa conscience et sa mémoire, mais a l'apparence et les capacités physiques de l'animal choisi.

Énergie : 5 Magie.

Jet : La cible peut tenter un jet de Corps chaque minute pour se retransformer en sa forme originale.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 heure.

Classe : Magicien.

Coût : 7

MYRIADE

Le personnage décoche des projectiles enflammés qui touchent automatiquement jusqu'à dix adversaires à volonté. Il ne peut pas y avoir plus de projectiles que d'adversaires. Chaque cible reçoit 2 points de dégâts, qui ne sont pas réduits par la Protection.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 5

PAS DE CÔTÉ

Ce Sortilège permet au personnage d'ouvrir un portail qui mène à une zone adjacente du Grand Logoz de l'Omnipotentiel. Pour voyager de plusieurs zones, il est nécessaire d'ouvrir plusieurs portails de suite.

Énergie : 4 Magie.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Magicien.

Coût : 6

PERCEPTION DES ÉMOTIONS

Ce Sortilège permet de connaître l'état émotionnel de toutes les personnes visibles dans la zone, et en particulier si elles sont hostiles, neutres ou amicales.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 4

PERCEPTION PRODIGIEUSE

En se servant de ce Sortilège, le personnage est capable de jauger la puissance de n'importe qui, ainsi que son attachement à l'un ou l'autre des Prodiges. Il découvre le type d'Énergie de la cible,

son nombre de points actuels et son nombre de points maximum.

Énergie : 1 Magie.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 3

PEUR

Le personnage fait apparaître une image terrifiante. Toutes les personnes à portée, sauf lui, doivent réussir un jet de Personnalité ou être Effrayées. Si les alliés du lanceur de sort sont prévenus, ils bénéficient d'un bonus de +4 à leur jet.

Énergie : 4 Magie.

Jet : Les cibles doivent réussir un jet de Personnalité.

Portée : Proche.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 6

PROJECTILE OCCULTE

Le personnage décoche un projectile d'énergie mystique dont il peut se servir pour atteindre une cible de son choix. Le projectile cause 1d6+6 points de dégâts. Il ignore la Protection et les malus causés par la distance, mais le personnage doit réussir un jet d'Attaque à distance, sans quoi l'Énergie est dépensée en pure perte.

Énergie : 3 Magie.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 5

PROTECTION CONTRE LA FOI

Sous l'effet de ce Sortilège, l'utilisateur de toute capacité de Foi, toute création de la Foi et tout effet de la Foi qui dépasse l'ordre naturel doit réussir un jet de Personnalité, sans quoi ces objets et techniques restent sans effet. Même en cas de réussite, les cibles concernées font tous leurs jets en rapport avec la Foi à -1 pendant la durée d'effet.

Énergie : 3 Magie

Jet : Les cibles doivent réussir un jet de Personnalité.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 5

RALENTISSEMENT

La cible est ralentie, elle agit beaucoup moins vite. L'effet est le même que la condition Encombré.

Énergie : 3 Magie.

Jet : La cible peut mettre fin à l'effet à chaque round en réussissant un jet de Corps.

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 5

SOINS MAGIQUES

Le personnage referme les blessures de la cible (y compris lui-même) et lui permet de regagner 1d6 Vie.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 5

TÉLÉPORTATION DE COMBAT

Le personnage est capable de se téléporter instantanément d'un endroit à un autre du champ de bataille. Il peut se matérialiser à n'importe quel endroit qu'il est capable de voir, y compris en hauteur ou derrière un adversaire, et peut passer d'une portée à une autre sans faire de jet de Mobilité. Naturellement, ce Sortilège peut également être utilisé en dehors du combat, même si c'est surtout dans ce contexte qu'il est utile.

Énergie : 3 Magie.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 5

TÉLÉPORTATION D'URGENCE

En se servant de ce Sortilège, tout un groupe peut échapper à un danger et se transporter instantanément dans un lieu sûr. Le personnage et toutes les personnes qui lui donnent la main, ou qui donnent la main à celles-ci, dans une chaîne de dix personnes au maximum, se dématérialisent et se déplacent dans un lieu où ils ne courent aucun danger immédiat, choisi au hasard et situé à portée.

Énergie : 4 Magie.

Jet : Un individu qui ne souhaite pas être téléporté doit réussir un jet de Corps.

Portée : 10 kilomètres.

Durée : Instantané.

Classe : Magicien.

Coût : 6

TRANSPARENCE

Ce Sortilège permet au personnage et à lui seul de voir à travers la matière solide. Pendant la durée d'effet, il peut voir à volonté

à travers les portes, les murs et tout autre obstacle de moins d'un mètre d'épaisseur. On ne peut pas le voir en retour.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : 1 mètre.

Durée : 1 minute.

Classe : Magicien.

Coût : 4

VERROUILLAGE

Grâce à ce Sortilège, on peut fermer une porte, une grille, un coffre ou n'importe quel mécanisme comportant une serrure. Ainsi fermée, elle ne peut être ouverte que par un moyen Magique ou surnaturel.

Énergie : 2 Magie.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 1 heure.

Classe : Magicien.

Coût : 4

MANIFESTATIONS DE SICAIRE

La Magie du Sicaire se manifeste à travers une épée, ou une autre arme, préparée spécialement avec des inscriptions arcaniques. Chaque Manifestation modifie la nature de l'arme pendant une heure au maximum, et lui confère un certain nombre de propriétés extraordinaires, parmi lesquelles, automatiquement et sans conditions, un bonus de +1 aux dégâts de l'arme. Il y a un coût de Magie à payer pour enclencher une Manifestation, et des coûts supplémentaires pour utiliser certains effets.

Une Manifestation est de toute manière active pendant une heure, mais elle peut être suspendue ou troquée contre une autre. Un Geste suffit à passer de l'une à l'autre. Un Sicaire peut ainsi maintenir plusieurs Manifestations en même temps, s'il le souhaite et qu'il a suffisamment de Magie, mais une seule d'entre elle sera active à la fois.

ÉPÉE DE BOIS

L'arme du Sicaire prend l'apparence d'une branche noueuse, parfois ramifiée ou couverte de bourgeons. Si on y prête attention, on s'aperçoit qu'elle bouge et se transforme lentement, comme une créature vivante qui se déploie.

1) Coup de liane. Des lianes et des vrilles surgissent de l'arme de bois à l'impact. Jusqu'au prochain tour du personnage, elles empêchent la cible de se déplacer et lui infligent un malus de -4 sur toutes les actions physiques qui impliquent ses bras ou ses jambes.

2) Immunité au poison. Tant que la Manifestation est active, le personnage est complètement insensible aux effets du poison, quel qu'il soit.

3) Pérégrination naturelle. Le personnage progresse dans la forêt la plus impénétrable (ou tout autre milieu naturel équivalent), comme s'il n'avait ni entrave, ni obstacle. Il peut par ailleurs grimper aux arbres à la vitesse de la course et sans faire de jet.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 2 Magie 2) – 3) 2 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) –

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Soi-même.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une heure.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE DE FLAMMES

La lame ou la tête de l'arme du Sicaire se couvre de flammes perpétuelles brûlantes et rougeoyantes, qui ondulent comme un brasier à la surface du métal, ne s'éteignent pas et ne dégagent aucune fumée.

1) Coup ardent. Après un coup qui porte, la cible est Enflammée.

2) Immunité aux flammes. Le personnage peut marcher dans les flammes ou être exposé à une attaque de feu sans subir le moindre dommage.

3) Nova. À volonté, le personnage libère les flammes contenues dans son arme et génère une explosion de feu qui cause 3d6 dégâts à toutes les personnes proches. Celles-ci doivent réussir un jet d'Agilité ou être Enflammées.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 2 Magie 2) – 3) 6 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) Cible : Agilité pour éviter d'être enflammée.

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Proche.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une action.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE DE FOUDRE

L'arme du personnage se mue en un éclair flamboyant de très haute intensité, qui se tortille en tous sens et paraît incontrôlable. Il tire des arcs électriques en toutes direction dans une odeur d'ozone.

1) Coup électrique. Après un coup qui porte, 1d6 autres cibles Proches sont frappées par des décharges électriques et subissent 1 point de dégât.

2) Immunité à la foudre. Le personnage ne subit aucun dégât lié à l'électricité. Il peut également, en touchant un objet ou une zone électrifiée, la mettre à la terre et la désactiver pendant toute la durée du contact.

3) Contrôler les machines. Le personnage plonge son arme dans une machine qui fonctionne au moins en partie à l'électricité. S'il réussit un jet de Savoir, il peut la contrôler. Cela fonctionne également sur les automates et autres machines autonomes, qui ont toutefois droit à un jet de Personnalité à chaque minute pour retrouver leur autonomie.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 2 Magie 2) – 3) 2 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) Savoir / Cible : Savoir une fois par minute.

Portée : 1) Proche 2) Soi-même / Contact 3) Contact.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Jusqu'à la fin de la Manifestation.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE D'HIVER

Lorsque l'effet est actif, l'arme est couverte d'une couche épaisse de givre ou de glace et laisse une traînée de flocons à chaque mouvement.

1) Coup polaire. La cible est Gelée après un coup qui porte.

2) Immunité au froid. Le personnage ne subit pas l'état Gelé ni aucun désagrément lié au froid.

3) Verglas. Grâce à cet effet, le personnage touche le sol de sa lame et celui-ci se transforme instantanément en patinoire. Toutes les personnes proches (sauf lui) doivent réussir un jet d'Agilité ou tomber À terre à chaque round.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 1 Magie 2) – 3) 3 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) Cible : Agilité à chaque round pour ne pas tomber.

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Proche.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une minute.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE DE MER

L'arme adopte l'apparence d'une vague déferlante d'un bleu-vert profond, ourlée d'embruns et comme perpétuellement chahutée par les capricieux vents du large, dans un bruit de marée et une odeur saline.

1) Coup liquide. L'arme ignore la Protection de la cible.

2) Amphibie. Le personnage peut respirer et voir sous l'eau, ne souffre pas de paliers de décompression et bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets nécessaires à la natation.

3) Marée. En touchant le sol avec son arme, le personnage élève soudain le niveau de l'eau de cinq mètres au-dessus du sol jusqu'à une distance Éloignée. Toutes les personnes présentes dans la zone voient leurs préoccupations immédiates remplacées par la survie et la natation (voir règles Natation et Noyade).

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 2 Magie 2) – 3) 4 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) Cibles : Agilité/Natation + Noyade

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Éloignée.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une minute.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE LUNAIRE

La surface de l'arme reflète tour à tour et parfois en même temps les lueurs des trois lunes du Monde Hurlant : le froid éclat de

Solune, la pâleur de Grilune et l'ombre lugubre de Morlune, dans une sarabande qui évoque la folie et la déraison.

1) Coup de folie. La personne touchée par un coup qui porte perd très momentanément la tête et, pendant un round, se tourne agressivement contre son propre camp. L'effet ne fonctionne qu'une seule fois par combat et par personne.

2) Immunité contre le contrôle. Le personnage ne peut subir aucun contrôle mental, quel qu'en soit la nature. Toute tentative échoue automatiquement.

3) Champ de catastrophe. Pendant la durée de l'effet, toutes les personnes Proches déclenchent des catastrophes, non pas sur un 20, mais sur des échecs de 15-20. Le personnage peut libérer une personne de cette malédiction en la touchant avec son arme, ce qui nécessite un Geste.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 2 Magie 2) – 3) 4 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) –

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Proche.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une minute.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE DE MUSIQUE

La lame de l'arme ou sa partie la plus mortelle sont remplacée par une silhouette translucide, une simple vibration dans l'air, qui s'accompagne à chaque mouvement de légers accords de violon, de harpe ou de lyre, voire les voix de chœurs célestes et désincarnés.

1) Coup déconcertant. Pendant un round après un coup qui porte, la cible est incapable de se concentrer et ne peut utiliser aucune capacité extraordinaire.

2) Silence. Pendant toute la durée de la Manifestation, le personnage et son matériel n'émettent aucun bruit à moins qu'il ne le souhaite. Il bénéficie d'un bonus de +6 aux jets d'Intuition/Discretion dans toute situation où ce silence lui procure un avantage.

3) Mélodie de bataille. L'arme émet un air Magique capable de doper les capacités de combat du personnage et de tous ses alliés. Celui-ci procure un bonus de +2 à tous les Attributs de combat.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 2 Magie 2) – 3) 2 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) –

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Éloignée.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une minute.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE D'OMBRE

Une fois cette Manifestation en action, l'arme concernée prend une apparence sombre et diffuse, comme si elle était constituée d'une obscurité profonde et palpable. Elle semble absorber la lumière environnante et créer une aura ténébreuse autour d'elle.

1) Coup furtif. Ces attaques spéciales sont plus difficiles à anticiper. Les Parades et Esquives subissent un malus de -2.

2) Dissimulation. Le personnage est capable de se fondre dans l'ombre. S'il reste dans un endroit sombre sans attirer l'attention

sur lui, il bénéficie d'un bonus de +6 aux jets d'Intuition/Discretion pour éviter d'être repéré. Même une fois qu'il est aperçu, il peut se cacher à nouveau dans l'ombre et retrouver son bonus de dissimulation.

3) Saute-ombre. Avec cette formule, le personnage peut plonger dans un coin d'ombre à portée Proche et émerger instantanément dans un autre coin d'ombre visible.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 1 Magie 2) – 3) 2 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) –

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Visible/10 kilomètres.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une heure.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE DE SANG

L'épée ou l'arme choisie par le personnage voit sa lame ou sa partie dangereuse transformée en un flot de sang rouge et bouillonnant de vie. Elle ne se coagule jamais mais continue perpétuellement à bouillonner et à refléter son environnement d'une manière menaçante dans son fil lisse.

1) Coup vampirique. Chaque coup porté à la cible permet au personnage d'absorber 1 point de vie qui le guérit, sans pour autant dépasser son maximum.

2) Immunité aux maladies. Tant que dure la Manifestation, le personnage est immunisé à toutes les maladies et autres contagions. Une créature contagieuse qui tenterait de contaminer le personnage serait immédiatement guéri.

3) Régénération. Tant que la Manifestation est en fonction, le personnage régénère automatiquement 1 point de vie par minute, en plus de ceux qu'il gagne grâce à son coup vampirique. Il peut également faire goûter son Épée de sang à l'un de ses alliés pour lui faire profiter à son tour de ce pouvoir de guérison. Ainsi, à chaque minute, 1 Vie est régénérée, soit chez le personnage, soit chez quelqu'un d'autre.

Énergie : 8 Magie pour l'activation. 1) 1 Magie 2) – 3) –

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) –

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Soi-même/Contact.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une heure.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE SOLAIRE

La lame de l'épée, ou d'autres parties de l'arme de prédilection du personnage, brillent de mille feux, émettant une clarté à la fois dorée et bienfaisante, qui dégage une chaleur agréable et procure de l'espoir à celles et ceux qui la contemplent.

1) Coup aveuglant. Si le coup porte, la cible est Aveuglée par la lumière de la lame.

2) Vision nocturne. Le personnage est capable de voir dans l'obscurité comme en plein jour. Il peut au besoin éteindre l'éclat de sa lame pour éviter d'être repéré.

3) Champ de prouesse. Pendant la durée de l'effet, toutes les personnes Proches réalisent des prouesses, non pas sur un 20, mais sur des réussites de 1-5. Le personnage peut annuler cet

effet chez une cible Proche en la touchant avec son arme, ce qui nécessite un Geste.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 3 Magie 2) – 3) 4 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) –

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Proche.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une minute.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE DE SONGES

La silhouette de l'arme est remplacée par une succession rapide d'images, parmi lesquelles chacun croit reconnaître des fragments de souvenirs ou des rêves à demi-oubliés qui lui procurent une impression de déjà vu, mais également des émotions parfois vives.

1) Coup effrayant. La cible est Effrayée par le personnage et son épée, si le coup porte.

2) Réconfort. Pendant la Manifestation, le personnage ne peut pas être Effrayé. Toute personne Effrayée que le personnage touche avec sa lame (un Geste) est immédiatement rassurée.

3) Double illusoire. Le personnage fait apparaître un double de lui-même, une copie conforme qui semble tout à fait authentique. Il peut entreprendre les mêmes actions et causer les mêmes effets et dégâts. À partir du moment où la cible parvient à réaliser lequel est le faux, les points perdus sont restitués. Si le double « tue » une cible, celle-ci est Assommée.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 3 Magie 2) – 3) 4 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) Cible : Intuition une fois par round pour cesser d'y croire.

Portée : 1) Proche 2) Soi-même/Contact 3) Éloignée.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Une heure 3) Une minute.

Classe : Sicaire.

Coût : 10

ÉPÉE DE VENT

Lorsqu'elle est active, la lame semble formée d'air comprimé, créant une transparence délicate qui donne l'impression que l'arme est à la fois diaphane et insaisissable. Parcourue de gouttelettes, de brume et d'éclairs, elle évoque l'image d'une tempête enfermée dans la forme d'une lame.

1) Coup renversant. Projetée par une bourrasque, la cible touchée par le coup subit des dégâts et tombe à terre.

2) Bulle d'air. Le personnage peut créer une bulle assez grande pour accueillir six personnes, dans laquelle ceux-ci peuvent respirer, quoi qu'il se passe à l'extérieur.

3) Pas nuageux. Le personnage peut avancer dans les airs, à la vitesse du pas. Il peut se tenir debout et progresser, soutenu par des formations nébuleuses, même s'il n'a pas de sol sous les pieds. Il peut également s'élever ou descendre verticalement, à la même vitesse, comme s'il parcourait un escalier.

Énergie : 5 Magie pour l'activation. 1) 1 Magie 2) – 3) 2 Magie.

Jet : 1) Attaque au corps-à-corps 2) – 3) –

Portée : 1) Proche 2) Soi-même 3) Soi-même.

Durée : Manifestation : une heure. 1) Une action 2) Jusqu'à une heure 3) Une minute.

Classe : Sicaire.

Coût : 10.

CAPACITÉS DE LA SCIENCE

MANŒUVRES DE CHASSEUR

ACCROCHAGE À DISTANCE

En frappant un adversaire, le personnage s'arrange pour en aligner un second dans sa mire. Après un coup porté, il cause 2 points de dégâts supplémentaires à une seconde cible.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

ATTERRISSAGE EN DOUCEUR

Le personnage sait tomber et se recevoir pour minimiser les conséquences sur sa santé. Lorsqu'il utilise cette Manœuvre et qu'il chute, il subit 1d6 points de dégâts pour trois mètres de chute au lieu de deux.



Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Un round.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

CAMOUFLAGE

Capable de se fondre dans la nature, le personnage qui consacre au moins un round à se cacher ne peut pas être aperçu, à moins qu'il attire lui-même l'attention sur lui. Une personne qui le recherche activement doit réussir un jet d'Intuition à -4.

Énergie : 2 Science.

Jet : Cible : Intuition à -4.

Portée : Soi-même.

Durée : Un round pour se cacher. Cinq minutes d'effet.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

CHASSE

Habitué à survivre dans la nature, le personnage obtient deux fois plus de ressources alimentaires grâce à la chasse, la cueillette et la pêche, et ce, quel que soit le milieu dans lequel il se situe. Il jette donc 2d6 plus qu'un seul pour chaque demi-journée de recherche.

Énergie : 1 Science.

Jet : Savoir/Survie

Portée : Soi-même.

Durée : Une demi-journée.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

COORDINATION

Habitué des battues et du travail de groupe, le personnage est capable de coordonner les efforts d'un collectif. S'il est impliqué dans une tâche de groupe, les personnes qui aident le personnage ou tout autre individu qui accomplit l'action lui procurent un bonus de +2, pour un maximum possible de +10, soit le double de l'habitude.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

EMBUSCADE

Prendre sa proie par surprise et lui fondre dessus en groupe, c'est une des spécialités du personnage. Cette Manœuvre représente deux capacités en une pour refléter cette expertise.

1) Le personnage peut consacrer cinq minutes, 1 Science et une ressource naturelle à confectionner un appât spécifiquement destiné à attirer sa proie. La cible doit réussir un jet d'Intuition ou être irrésistiblement attiré par la curiosité vers le lieu où l'appât a été déposé.

2) Après avoir passé au moins un round à se coordonner et avoir dépensé 2 Science, le personnage et son groupe bénéficient tous d'un bonus de +4 à tous les jets d'Intuition/Discrétion destinés à fondre sur une proie.

Énergie : 1) 1 Science 2) 2 Science.

Jet : 1) Cible : Intuition 2) Intuition/Discrétion

Portée : 1 kilomètre.

Durée : Cinq minutes.

Classe : Chasseur.

Coût : 5

FLAIR

Capable de sentir la peur dans l'air et de lire l'attitude corporelle de ses proies, le personnage peut déterminer l'état émotionnel de toute personne ou créature à portée, et s'ils sont animés d'intentions hostiles ou non.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Un Geste.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

INÉVITABLE

Entraîné à anticiper tous les mouvements de ses cibles lors d'une traque, le personnage, lors de ce coup, tire un projectile qui ne peut pas être esquivé et ignore la Protection.

Énergie : 3 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

INFATIGABLE

Si le personnage souffre de la condition Épuisé, il utilise cette Manœuvre pour reprendre son souffle et met fin immédiatement à la condition. Ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

LIRE LES TRACES

En jetant un œil à un lieu en extérieur où une ou plusieurs créatures sont passées moins de 24 heures auparavant, le personnage parvient à déterminer combien elles étaient, de quelles espèces elles faisaient partie, comment elles étaient armées, ce qu'elles ont fait et dans quelle direction elles sont parties.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action (traces de moins de 24 heures).

Classe : Chasseur.

Coût : 3

MAÎTRISE CHASSERESSE

Chevronné, le personnage est capable d'utiliser plusieurs Manœuvres de combat en même temps. Sur un coup, il peut se servir de divers effets, par exemple un Accrochage qui est aussi Inévitable. Il dépense en une fois tous les coûts en Énergie.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Chasseur.

Coût : 4

MENEUR DE PELOTON

Parmi ses alliés qui sont engagés dans un combat à l'arme de jet ou de lancer (ou autres effets à distance), le personnage délivre ses instructions, ses encouragements et ses conseils. Tous les alliés de son camp qui combattent à distance bénéficient d'un bonus de +1 à Attaque à distance ainsi qu'un bonus de +1 aux dégâts.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : À l'écart.

Durée : 1 Geste.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

MÊLÉE IMPROVISÉE

Expert en combat à distance, le personnage se sert de son expertise pour se servir d'une de ses armes à distance en mêlée. Le temps d'une attaque, il utilise son score d'Attaque à distance pour faire une attaque au Corps-à-Corps. Celle-ci cause les dégâts ordinaires de l'arme utilisée, sans malus.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

PARADE IMPROVISÉE

Le Chasseur est entraîné à évoluer en mêlée sans trop souffrir : il est capable de faire des Parades avec une arme à distance en mains, comme s'il s'agissait d'une arme de corps-à-corps.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Chasseur.

Coût : 4

PIÈGE

Habitué à chasser dans la nature en confectionnant des pièges, le personnage est capable de fabriquer différents dispositifs en se servant de son environnement. Elles peuvent toutes être combinées. Les descriptions ci-dessous concernent des pièges en milieu naturel. Pour un piège en intérieur, il suffit de substituer des Ressources naturelles par des Ressources technologiques.

1) Un piège simple consomme une Ressource naturelle et 1 Science et prend cinq minutes à installer. Il est actif sur une surface d'un mètre carré. Pour augmenter la surface, il suffit de multiplier les Ressources et l'Énergie, la durée ne varie pas. Toute créature qui passe par ce piège subit 2d6+3 dégâts. Un individu qui cherche activement des pièges peut en repérer un en réussissant un jet d'Intuition/Survie.

2) Pour 1 Science supplémentaire (par mètre carré), le piège entrave la cible, qui ne peut plus bouger les pieds tant qu'elle n'a pas réussi un jet d'Agilité (un par round).

3) Pour 1 Ressource naturelle et 2 Science supplémentaire (par mètre carré), le piège utilise du poison. En plus des dégâts de base, il subit un malus de -4 à toutes ses actions et 1 point de dégâts par round, jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Corps (un par round). Il conserve un malus de -2 à toutes ses actions jusqu'à son prochain repos complet.

Énergie : 1) 1 Science par mètre carré 2) 1 Science par mètre carré 3) 2 Science par mètre carré.

Jet : 1) Cible : Intuition/Survie pour repérer le piège 2) Cible : Agilité pour se dépêtrer 3) Cible : Corps pour résister au poison.

Portée : Contact.

Durée : Cinq minutes par mètre carré pour installer le piège. Celui-ci reste en place jusqu'à ce qu'il soit déclenché ou démantelé, au maximum une semaine.

Classe : Chasseur.

Coût : 6

PLUIE DE FLÈCHES

Le personnage tire cinq flèches en l'air, qui retombent sur ses adversaires. Il fait donc cinq jets d'Attaque à distance et, en cas de réussite, tire cinq fois les dégâts. Une cible peut être touchée par plusieurs flèches.

Énergie : 5 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 7

PROJECTILE IMPROVISÉ

Entre les mains d'un Chasseur, n'importe quel objet peut se transformer en projectile. Il peut lancer un caillou, une pomme-de-pin, une branche ou une souris morte, par exemple. Il parviendra à causer 1d6+2 points de dégâts, au lieu de 1d3+1.

Énergie : 3 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

PUISSANCE D'ARTILLERIE

Les Chasseurs connaissent par cœur les armes à distance et savent en tirer le meilleur. Ils causent +2 dégâts chaque fois qu'ils en utilisent une. Ce bonus s'applique en permanence, même en cas d'utilisation d'une autre Manœuvre.

Énergie : -

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : -

Classe : Chasseur.

Coût : 5

PUISSANCE D'ARTILLERIE SUPÉRIEURE

Capable de se montrer encore plus féroce qu'un archer ordinaire, le personnage bénéficie d'un bonus de +5 aux dégâts d'un coup, au lieu du +2 habituel.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

RECYCLAGE

Le Chasseur connaît suffisamment ses proies pour être capable d'en tirer des Ressources. Il lui suffit de chercher une minute sur une dépouille pour en tirer une Ressource naturelle ou alimentaire (mais pas davantage). Cela fonctionne pour les animaux ou les créatures apparentées. S'il fouille un corps civilisé, il peut en tirer une Ressource technologique.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

REMODELER LE TERRAIN

Accoutumé à se servir de son environnement de manière créative lors d'un combat. En extérieur, il est capable de tirer parti de tous les éléments naturels, de faire chuter des troncs et des branches, de provoquer des glissements de terrain, de dérouter des ruisseaux, de faire s'effondrer les ruines, etc...La Manoeuvre peut être utilisée de deux manières, à choix : comme arme, le personnage provoque la chute ou le mouvement d'un élément qui fait 2d6+4 points de dégâts à 1d3 cible ; comme protection, il profite du déplacement d'une partie du décor pour bénéficier pour un round de 4 Protection. Le meneur de jeu est invité à faire preuve de largesse d'esprit face à la proposition du joueur, et à tenir compte du réaménagement de la pièce lors des rounds suivants.

Énergie : 6 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 7

RESPECT DES ANIMAUX

Pendant la durée d'effet, aucun animal (ou végétal, ou minéral) n'attaque le personnage ou ses alliés, à moins d'une provocation ou d'un comportement ouvertement hostile, ou s'il s'agit d'un animal dressé qui reçoit un ordre.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une minute.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

SONNER LE COR

De toutes ses forces, le personnage souffle dans son cor de chasse. Tout personnage à portée est immédiatement au courant de sa position exacte et de son état émotionnel général (par exemple s'il est en colère ou apeuré). Par ailleurs, une fois que le cor a sonné, le personnage et tous ses alliés présents gagnent 1 Énergie (une fois par jour maximum).

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : 5 kilomètres.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

SPÉCIALISTE D'ARME À DISTANCE

Le personnage est entraîné à tirer le meilleur d'un type d'arme de jet ou de lancer en particulier (par exemple les arcs, ou les arquebuses, ou les frondes). Lorsqu'il en utilise une, il réussit des

Prouesses sur 1-2 plutôt qu'uniquement sur un. On peut acquérir cette technique plusieurs fois pour plusieurs armes.

Énergie : -

Jet : Attaque à distance.

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Chasseur.

Coût : 4

SPÉCIALISTE D'ARMURE

Entraîné tout spécialement avec un type d'armure en particulier, le personnage est plus à l'aise dans ses mouvements. Une armure qui Encombre devient une armure qui Charge, et une armure qui Charge n'occasionne aucun malus.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Chasseur.

Coût : 4



SPRINT

Le personnage est très rapide sur le champ de bataille. Il est capable de franchir quatre zones en un seul jet de Mobilité.

Énergie : 1 Science.

Jet : Mobilité.

Portée : Soi-même.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

TIR MONTÉ

Le personnage est entraîné à combattre sur un cheval ou toute autre forme de monture. Il peut tirer à l'arc ou lancer un projectile tout en menant sa monture, sans subir le moindre malus à l'attaque ou à la manœuvre d'équitation.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

TIR D'ACCROCHAGE

Quand un adversaire tente de s'enfuir ou de se dégager, le personnage peut essayer de lui tirer dessus, en une action bonus, en faisant ses dégâts normaux.

Énergie : 2 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

TIR PRÉCIS

Avec autant d'exactitude que possible, le personnage décoche un tir plus précis mais moins dangereux que d'habitude. Il gagne +3 en Attaque à distance, mais subit un malus de -2 aux dégâts pour ce coup.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

TIR SANGLANT

Cherchant à atteindre les organes vitaux de sa cible, le personnage décoche un tir plus dangereux mais moins précis que d'ordinaire. Il gagne +3 points de dégâts mais perd un malus de -2 à l'Attaque à distance pour ce coup.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 4

VISÉE

Le personnage prend le temps d'aligner correctement sa cible. En prenant un round entier pour viser, il inflige les dégâts maximums de son tir, comme s'il s'agissait d'une Prouesse. Si en plus il s'agit d'une Prouesse, il double le bonus (par exemple une arme infligeant 1d6+3 de dégâts cause 6+3+3=12 points de dégâts).

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque à distance.

Portée : Éloignée.

Durée : Un round + une action.

Classe : Chasseur.

Coût : 3

SECRETS DE COLLECTIN

Les Secrets de Collectin dépendent d'un conditionnement intellectuel peu courant, qui ne peut pas être émulé en temps normal par un esprit ordinaire. Un membre d'une autre Classe de Science peut accéder à n'importe laquelle des Capacités de cette liste (avec un coût d'achat majoré de 1), mais il ne pourra en apprendre qu'une seule au cours de sa vie, et pas davantage.

ACCOINTANCES

Au cours des dizaines de vies des individus qui forment sa conscience collective, le personnage a croisé la route d'énormément de monde. Il a la capacité de trouver une personne qui répond à un profil précis au sein d'une population donnée. Par exemple, il peut obtenir le nom et l'adresse d'une spécialiste de la pêche au maquereau dans la ville dans laquelle il se trouve. Ces individus ne se souviennent pas du personnage (qui n'est plus le même que quand il les a rencontrés) et n'ont pas nécessairement de bonnes dispositions vis-à-vis de lui.

Ce Secret permet de trouver une personne d'un profil extrêmement spécifique (un expert en explosifs Blemmye avec un seul bras) dans une grande ville. Plus le profil est vague, plus il a d'adresses potentielles. Dans une petite ville, il pourra trouver au maximum un profil précis (un généalogiste spécialisé dans les dynasties impériales). Dans un village, un profil général (un pêcheur).

Énergie : 5

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 7

ANECDOTE

Les Collectins ont de nombreuses spécialisations, mais ils ont aussi quelques lacunes. Ce Secret leur permet de se souvenir d'une anecdote qui leur procure un bonus de +2 dans une Spécialisation où, normalement, ils n'ont aucun bonus.

Énergie : 2

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Un jet.

Classe : Collectin.

Coût : 5.

ASOMNIE

Une partie des consciences du Collectin sont mises en sommeil pendant que les autres assurent le fonctionnement du corps, avant de céder leur tour. Cela, plus des techniques de rationnement de l'énergie musculaire fait que le personnage n'a besoin que de deux heures de sommeil par nuit.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Collectin.

Coût : 4.

BOURLINGUEUR

Au cours de ses vies multiples, un Collectin a beaucoup voyagé. En arrivant dans un nouveau lieu, il peut demander au meneur de jeu une information d'ordre général à son sujet, ou spécifier un domaine spécifique (« Qu'est-ce que je sais du système de défense de cette ville ? »). Il ne peut pas s'agir d'un secret connu de très peu de gens. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par lieu et par domaine (mais on peut l'utiliser plusieurs fois pour le même lieu, dans des domaines différents). Au meneur de jeu de délivrer l'information la plus utile possible.

Énergie : 4

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 4.

CERTITUDE

Les Collectins sont très cultivés, mais plutôt que de tenter de fouiller dans sa mémoire, cette capacité leur permet de connaître immédiatement la bonne réponse à une question de culture générale. Ils réussissent automatiquement un jet de Savoir de leur choix. Cela ne leur permet pas de deviner des informations tenues secrètes.

Énergie : 1

Jet : Savoir

Portée : Soi-même.

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 4.

CIBLAGE

Le personnage est capable d'analyser en temps réel les techniques de combat et la manière de bouger d'une cible. Au cours du combat, il gagne un bonus de +1 pour n'importe quelle attaque qui vise sa victime, pour un maximum de +5 au cinquième round.

Énergie : 4.

Jet : Attaque au Corps-à-Corps, Attaque à distance, Parade, Esquive.

Portée : Soi-même.

Durée : Un combat.

Classe : Collectin.

Coût : 6.

DANGEROUSITÉ

Le groupe met sur pied un plan, ou déclare de simples intentions, et le personnage peut estimer le danger qu'il représente. Le meneur de jeu répond, au plus près de sa bonne foi, classant le danger encouru comme « Peu dangereux », « Assez dangereux », « Très dangereux » ou « Extrêmement dangereux ». Il peut même préciser, si nécessaire, en mentionnant des catégories (« Ce plan est assez dangereux pour votre vie et extrêmement dangereux pour votre liberté »).

Énergie : 4

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 6.

DÉSORIENTER

Le Collectin est capable de briser les rythmes internes d'un combattant en les anticipant. Lorsqu'un adversaire fait une action de mobilité en sa présence, réussie ou ratée, il peut faire en sorte qu'elle se termine par un accrochage de tous ses adversaires présents (mais ceux-ci infligent 3 dégâts plutôt que 2). Alternativement, il peut faire en sorte que le Mouvement s'achève par une Chute.

Énergie : 3.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 Geste.

Classe : Collectin.

Coût : 6.

EXPLOITER UN POINT FAIBLE

Le Collectin est capable de repérer et d'exploiter un point faible dans l'armure d'un adversaire. Il peut ignorer la Protection de celui-ci jusqu'à la fin du combat. Cette connaissance ne peut pas être transmise.

Énergie : 6.

Jet : -

Portée : Vue.

Durée : 1 action / 1 combat.

Classe : Collectin.

Coût : 7.

GESTALT

En partitionnant de manière draconienne ses différentes consciences, le personnage est capable d'apprendre des capacités qui ne font pas partie de la Science. Il peut en théorie mélanger des pouvoirs issus de toutes les classes, et les alimenter avec son pool de point de Science. Toutefois, cela lui réclame de plus grands efforts et toutes ses Capacités réclament 1 Énergie de plus.

Énergie : +1

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Collectin.

Coût : 10

LECTEUR

Le personnage lit très vite et peut extrapoler les informations importantes à partir d'une lecture partielle d'un document ou d'un ouvrage. Il lit environ 5 pages par seconde, donc un volume de 500 pages en moins de deux minutes. Alternativement, il peut parcourir une bibliothèque ou un répertoire qui n'a pas de répertoire et l'indexer en cinq minutes.

Énergie : 1

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Collectin.

Coût : 6.

MAESTRIA

Capacité que les Collectins ont tous en commun, ce Secret permet au personnage d'obtenir des Spécialisations plus poussées que n'importe qui d'autre. Celles-ci peuvent atteindre +2, +4, +6 et +6+, plutôt que +2, +4 et +4+.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 10.

MÉTROLOGIE

Le Collectin est capable d'estimer très précisément les dimensions d'un objet ou d'une créature, sa taille, son volume, ou combien de temps s'est écoulé depuis un moment qui sert de point de repère. Il faut utiliser la discipline pour chaque donnée souhaitée.

Énergie : 1

Jet : -

Portée : Vue.

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 2.

MULTITÂCHE : COMBAT

En situation de combat, le personnage est capable de partitionner ses différentes consciences pour leur assigner des tâches différentes. Il peut utiliser autant de capacités qu'il le souhaite simultanément. Il lui suffit pour cela de s'acquitter du prix en Science de ce Secret et de toutes autres capacités utilisées en même temps.

Énergie : 2

Jet : -

Portée : Soi-même,

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 10

MULTITÂCHE : TRAVAIL

Le Collectin peut assigner une tâche en toile de fonds à une partie de ses consciences pendant qu'il continue à fonctionner normalement. Il est capable de mener une action intellectuelle (réflexion, analyse, recherche) en même temps que ses tâches ordinaires. Il est également capable de contrôler différentes parties de son corps en même temps, par exemple d'écrire deux choses différentes avec chacune de ses mains. Il existe plusieurs manières d'utiliser ce Secret, le principal étant la possibilité de mener deux tâches plutôt qu'une entre chaque aventure.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même,

Durée : -

Classe : Collectin.

Coût : 10

ORCHESTRATION

Génie tactique, le personnage peut modifier l'ordre d'initiative à volonté.

Énergie : 2

Jet : -

Portée : Vue.

Durée : 1 Geste.

Classe : Collectin.

Coût : 2.

PALAIS MENTAL

Le personnage est capable de reconstituer mentalement une scène qu'il a aperçu au cours de sa vie, même fugitivement. Il peut alors s'y promener virtuellement et l'examiner dans les moindres détails.

Énergie : 4

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Collectin.

Coût : 5.

POLYGLOTTE

Dans l'instant, le Collectin est capable d'identifier, de comprendre, de parler et de lire et écrire n'importe quelle langue.

Énergie : 2

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 5 minutes.

Classe : Collectin.

Coût : 3.

POUBELLE MENTALE

Le Collectin est capable de se débarrasser de certaines atteintes psychologiques en les concentrant dans une de ses consciences. Il peut ainsi annuler les effets Effrayé et Sonné à volonté, ainsi que n'importe quel trauma ou état nuisant à son équilibre psychologique. En se servant de ce Secret, le personnage peut aussi annuler l'effet Assommé : il garde alors 1 Vie et peut continuer à agir s'il le souhaite.

Énergie : 2

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Collectin.

Coût : 4.

PROFILAGE

En rencontrant un individu, le personnage est capable de déduire trois informations à son sujet. Il ne s'agit pas de données qu'il aurait mémorisées, mais qu'il déduit dans l'instant en observant l'attitude, les tics, l'habillement ou la manière de composer les phrases de la cible. Avec cette discipline, on peut donc obtenir trois informations parmi les suivantes : âge approximatif, genre, lieu de résidence, origine ethnique, situation familiale, niveau socio-économique, actes criminels, parcours professionnel, trajectoire privée, loisirs, lieux favoris, manies, besoins psychologiques ou rituels, objets fétiches, addictions et compulsions, etc... Le Collectin peut donc se trouver face à sa cible et lui dire : « Vous êtes père de deux filles, très endetté et vous dilapidez votre argent au champ de course »).

Énergie : 4

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : 1 action.

Classe : Collectin.

Coût : 10.

RÉFLÈXE PHOTOGRAPHIQUE

Un Collectin est capable de copier une Capacité de la Science qui est utilisée en sa présence (ou un don d'un PNJ qui peut y être apparenté) et à l'utiliser librement jusqu'à la fin du combat.

Énergie : 5

Jet : -

Portée : Vue

Durée : 1 action / 1 combat.

Classe : Collectin.

Coût : 7

RESISTANCE MENTALE

Lorsqu'il est victime d'une intrusion mentale (télépathie, hypnose, contrôle psychologique, etc...), le personnage peut s'arranger pour qu'une seule de ses consciences soit affectée et ainsi continuer à fonctionner normalement. Il peut même tenter d'enfermer la conscience de l'intrus avec lui pendant quelques instants, l'empêchant d'agir.

Énergie : 3

Jet : L'intrus doit réussir un jet de Personnalité à chaque round ou rester piégé.

Portée : Soi-même.

Durée : Variable.

Classe : Collectin.

Coût : 3

SIGNET

Le joueur demande au meneur de jeu de lui rappeler une info qui a été mentionnée, et miraculeusement, le personnage s'en souvient.

Énergie : 1

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Collectin.

Coût : 4,

TECHNIQUES DE GUERRIER

ACCROCHAGE DE MÊLÉE

En frappant un adversaire, le personnage prolonge son geste pour en blesser un second. Après un coup porté, il cause 2 points de dégâts supplémentaires à un second adversaire.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

ACCROCHAGE SUPÉRIEUR

Quand un adversaire Proche tente de s'enfuir ou de se dégager, le personnage peut tenter une attaque contre lui, en une action bonus.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

ATTAQUE EN FORCE

Donnant tout ce qu'il a, le personnage assène un coup puissant mais moins précis que d'ordinaire. Il gagne +3 points de dégâts mais perd un malus de -2 à l'Attaque au Corps-à-Corps pour ce coup.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

ATTAQUE SOURNOISE

Entraîné à profiter de la distraction de ses victimes, le personnage bénéficie d'un bonus de 1d6 dégâts s'il parvient à attaquer sa cible sans se faire détecter. Il doit pour cela ne pas avoir été vu jusque là et réussir un jet de Dextérité/Discretion contre Intuition. Il peut également compter sur ce bonus quand la cible n'est pas en mesure de se défendre, par exemple lorsqu'elle est à terre, aveuglée ou paralysée

Énergie : 1 Science.

Jet : Dextérité/Discretion contre Intuition, puis Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 4

ARME IMPROVISÉE

Entre les mains d'un Guerrier, n'importe quel objet peut se transformer en arme. Il peut s'armer d'une bouteille, d'une brique, d'un barreau de chaise ou d'un tuyau de poêle, il parviendra à causer 1d6+2 points de dégâts, au lieu de 1d3+1.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

CRIS DE GUERRE

Le personnage pousse un braillement ou prononce une phrase destinée à effrayer l'adversaire et à fouetter le sang de ses alliés. Lui et tous ses camarades à portée gagnent +1 aux dégâts pendant la durée d'effet, alors que les adversaires ont un malus de -1 aux dégâts.

Énergie : 4 Science.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : 1 minute.

Classe : Guerrier.

Coût : 6

CONNAÎTRE L'ENNEMI

Puisant dans ses connaissances tactiques, le personnage se rappelle certains détails au sujet de son adversaire. Le meneur de jeu le laisse jeter un coup d'œil sur les caractéristiques de combat de la cible.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Éloignée.

Durée : Instantané.

Classe : Guerrier.

Coût : 4

DÉSARMER

Grâce à une manœuvre astucieuse, le personnage parvient à faire en sorte que l'adversaire lâche son arme ou son bouclier. Bien sûr, ça ne fonctionne pas avec les armes naturelles.

Énergie : 1 Science.

Jet : Intuition.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

DESTRUCTION D'ARME

De toutes ses forces, le personnage frappe l'arme de son adversaire qui se brise en mille morceaux. Cela ne fonctionne pas contre certaines armes à la résistance surnaturelle.

Énergie : 3 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 5

DESTRUCTION DE BOUCLIER

En frappant aussi fort que possible, le personnage assène un coup directement dans le bouclier de son adversaire, qui se brise et reste inutilisable. Cette technique ne fonctionne pas contre certaines armes à la résistance surnaturelle.

Énergie : 3 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 5

DUR À CUIRE

Entraîné à la dure, le personnage résiste à tout. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets destinés à résister aux effets d'une Liturgie, d'un Sortilège ou toute autre capacité.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Instantané.

Classe : Guerrier.

Coût : 4

ESPRIT DE DÉCISION

Capable d'évaluer la situation de combat, le personnage peut, à n'importe quel round de combat, prendre la tête de l'ordre d'initiative.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Instantané.

Classe : Guerrier.

Coût : 4

ÉVALUER UNE MENACE

Face à un adversaire, le personnage est capable d'estimer dans quel état il se trouve. Cette technique permet de savoir combien de Vie et d'Énergie il lui reste, ainsi qu'éventuellement de quelles conditions il souffre, et pour combien de temps. Le personnage obtient également une estimation de l'état émotionnel de la cible, et si elle est hostile ou non.

Énergie : 1 Science.

Jet : Cible : Personnalité pour résister à percevoir son état émotionnel.

Portée : Éloignée.

Durée : Instantanée.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

FEINTE

Avec autant de minutie que possible, le personnage assène un coup précis mais moins puissant que d'habitude. Il gagne +3 en Attaque au Corps-à-Corps, mais subit un malus de -2 aux dégâts pour ce coup.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

GRIMACE DE GUERRE

Fixant l'un de ses adversaires dans les yeux avant le combat, le personnage affiche son implacable détermination et tente de faire perdre son courage à la cible. S'il réussit son jet, il gagne 1d6 à la Mobilité pour tout le combat, y compris pour l'initiative, alors que la cible perd 1d6.

Énergie : 1 Science.

Jet : Personnalité.

Portée : Proche.

Durée : Un combat.

Classe : Guerrier.

Coût : 3



LANCER IMPROVISÉ

Expert en combat rapproché, le personnage se sert de ses connaissances pour lancer une arme de mêlée et s'en servir comme arme à distance. Le temps d'une attaque, il utilise son score d'Attaque au corps-à-corps pour faire une attaque à distance. Celle-ci cause les dégâts ordinaires de l'arme utilisée.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : À l'écart.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

MAÎTRISE MARTIALE

Aguerri, le personnage est capable d'utiliser plusieurs Techniques de combat en même temps. Sur un coup, il peut se servir de divers effets, par exemple un Accrochage qui est aussi une Attaque en force. Il dépense en une fois tous les coûts en Énergie.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Guerrier.

Coût : 4

MÊLÉE MONTÉE

Le personnage est entraîné à combattre sur un cheval ou toute autre forme de monture. Il peut asséner un coup au corps-à-corps sans subir le moindre malus à l'attaque ou à la manœuvre d'équitation.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

MENEUR DE BRIGADE

Au milieu de la mêlée, le personnage délivre ses conseils, ses encouragements et ses instructions à ses camarades. Tous les alliés de son camp qui combattent en mêlée bénéficient d'un bonus de +1 à Attaque au Corps-à-Corps ainsi qu'un bonus de +1 aux dégâts.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : À l'écart.

Durée : 1 Geste.

Classe : Guerrier.

Coût : 4

PARADES MULTIPLES

Vif comme l'éclair, le Guerrier a une vitesse de réaction telle qu'il est capable de tenter une Parade pour toutes les attaques au corps-à-corps qui le visent, plutôt qu'une seule par round, comme c'est le cas normalement. La discipline est active pour tout un round, on paye le coût en Science une fois pour toute la durée, pas pour chaque Parade.

Énergie : 2 Science.

Jet : Parade.

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Guerrier.

Coût : 5

PAS TOUT À FAIT MORT

Lorsque le personnage arrive à zéro point de vie et que l'adversaire qui l'a terrassé choisit de le tuer, plutôt que passer directement à l'état Mourant, il parvient à rester debout et à continuer à combattre. Il peut même continuer à le faire tant qu'il a des points de Science. Au final, lorsque le combat est terminé, que le personnage choisit d'arrêter ou qu'il n'a plus d'Énergie, il finit malgré tout par s'écrouler et par devenir Mourant.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : Un round.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

POINT FAIBLE

Expert en armes comme en armure, le personnage est capable de frapper exactement entre les jointures pour viser les points faibles d'une cible protégée. Son coup ignore la Protection. C'est également valable pour les armures naturelles.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque au Corps-à-Corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

POUSSER

Au cours de son attaque, le personnage pousse la cible et la fait tomber À terre, en plus des dégâts causés par l'assaut.

Énergie : 1 Science.

Jet : Cible : Agilité pour rester sur ses pieds (les quadrupèdes ont +4).

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

PUISSANCE MARTIALE

Les Guerriers sont habitués aux armes de corps-à-corps et savent en tirer le meilleur. Ils causent +2 dégâts à chacun de leurs coups. Ce bonus s'applique en permanence, même en cas d'utilisation d'une autre Manœuvre.

Énergie : -

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : -

Classe : Guerrier.

Coût : 5

PUISSANCE MARTIALE SUPÉRIEURE

Capable de se montrer encore plus dévastateur qu'un guerrier ordinaire, le personnage bénéficie d'un bonus de +5 à un coup, au lieu du +2 habituel.

Énergie : 1 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût :

REDÉCORER L'INTÉRIEUR

Le personnage s'est habitué à utiliser son environnement de manière créative lors d'un combat. En intérieur, il est capable de tirer à parti tous les éléments de décoration et de maçonnerie à son avantage, les portes, les tables, les poutres, les statues, les chandeliers, etc... La Technique peut être utilisée de deux manières, à choix : comme arme, le personnage provoque la chute ou le mouvement d'un élément qui fait 2d6+4 points de dégâts à 1d3 cibles ; comme protection, il profite du déplacement d'une partie du décor pour bénéficier pour un round de 4 Protection. Le meneur de jeu est invité à faire preuve de largesse d'esprit face à la proposition du joueur, et à tenir compte du réaménagement de la pièce lors des rounds suivants.

Énergie : 6 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 8

RIPOSTE

Après avoir subi une attaque qui lui a causé des dégâts, le personnage peut utiliser son Geste du round pour administrer une Riposte à son assaillant, qui fonctionne comme une seconde attaque de mêlée ordinaire, hors du tour de jeu.

Énergie : 3 Science.

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Proche.

Durée : Un Geste.

Classe : Guerrier.

Coût : 5

ROULÉ-BOULÉ

Dans le prolongement d'une Parade ou une Esquive réussie, le personnage peut enchaîner sur un Mouvement. Typiquement, de une ou deux cases, sauf circonstances extraordinaires. Ce Mouvement ne demande aucun jet, ne cause aucun accrochage et ne constitue pas une action.

Énergie : 2 Science.

Jet : Parade réussie ou Esquive réussie.

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Guerrier.

Coût : 3

SPÉCIALISTE D'ARME DE MÊLÉE

Le personnage est entraîné à tirer le meilleur d'un type d'arme de corps-à-corps en particulier (par exemple les épées à une main, ou les hallebardes, ou les poignards). Lorsqu'il en utilise une, il réussit des Prouesses sur 1-2 plutôt qu'uniquement sur un 1. On peut acquérir cette technique plusieurs fois pour plusieurs armes.

Énergie : -

Jet : Attaque au corps-à-corps.

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Guerrier.

Coût : 4

SPÉCIALISTE D'ARMURE

Entraîné tout spécialement avec un type d'armure en particulier, le personnage est plus à l'aise dans ses mouvements. Une armure qui Encombe devient une armure qui Charge, et une armure qui Charge n'occasionne aucun malus.

Énergie : -

Jet : -

Portée : Soi-même.

Durée : -

Classe : Guerrier.

Coût : 4

SPRINT

Le personnage est très rapide sur le champ de bataille. Il est capable de franchir quatre zones (de Éloigné à Proche ou inversement) en un seul jet de Mobilité.

Énergie : 1 Science.

Jet : Mobilité.

Portée : Soi-même.

Durée : Une action.

Classe : Guerrier.

Coût : 3

THÉORIES DE SAVANTS

ABSORPTION DE MAGIE

La Science bloque la Magie, c'est un principe universel des Prodiges du Monde Hurlant. Cette Théorie permet à un personnage d'absorber via son Omni 1d6 points de Magie chez une cible qui en est pourvue, et de les convertir en Science, ajoutée à son total.

Énergie : 1 Science.

Extension : -

Jet : Intuition.

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Savant.

Coût : 3

AMÉLIORATION ET CONSTRUCTION D'ARMES

Le personnage est capable de construire des armes (voir règles sur la fabrication et l'amélioration d'objets Scientifiques).

Énergie : Variable.

Jet : Dextérité/Artisanat ou Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Variable.

Classe : Savant.

Coût : 5

AMÉLIORATIONS ET CONSTRUCTION D'ARMURES

Le personnage est capable de construire des armures et costumes (voir règles sur la fabrication et l'amélioration d'objets Scientifiques).

Énergie : Variable.

Jet : Dextérité/Artisanat ou Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Variable.

Classe : Savant.

Coût : 5

AMÉLIORATIONS ET CONSTRUCTION D'AUTOMATES

Le personnage est capable de construire des automates (voir règles sur la fabrication et l'amélioration d'objets Scientifiques).

Énergie : Variable.

Jet : Dextérité/Artisanat ou Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Variable.

Classe : Savant.

Coût : 5

AMÉLIORATIONS DE CRÉATURES

Le personnage est capable de modifier et faire muter des créatures (voir règles sur la fabrication et l'amélioration d'objets Scientifiques).

Énergie : Variable.

Jet : Dextérité/Artisanat ou Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Variable.

Classe : Savant.

Coût : 5

AMÉLIORATIONS ET CONSTRUCTION DE VÉHICULES

Le personnage est capable de construire des véhicules (voir règles sur la fabrication et l'amélioration d'objets Scientifiques).

Énergie : Variable.

Jet : Dextérité/Artisanat ou Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Variable.

Classe : Savant.

Coût : 4

BRICOLAGE

Muni de quelques outils, le personnage est capable de procéder à une modification ultrarapide, mais de courte durée. Il ne peut altérer que les objets des catégories pour lesquelles il connaît la Théorie, à l'exclusion des créatures.

En cinq minutes de travail, il procède à une modification (et une seule), listée ci-dessous. Il doit pour cela faire un jet de Dextérité/Science et utiliser le bon nombre de ressources. Cela lui bloque 3 Science de plus que la quantité indiquée sous l'option choisie. Il y ajoute obligatoirement un Défaut, choisi par le meneur de jeu ou tiré au hasard, qui ne retire aucun point de Science du total. À la première Catastrophe ou au plus tard une heure après la mise en fonction, le bricolage cesse de fonctionner.

Énergie : Variable.

Jet : Dextérité/Science

Portée : Contact.

Durée : Une heure.

Classe : Savant.

Coût : 6

CHAMP DE FORCE

Cette Théorie crée, grâce à l'Omni, un champ d'énergie lumineuse solide et translucide. Celui-ci forme un mur de 3 mètres de haut et jusqu'à 10 mètres de long, dans la forme souhaitée par le personnage. Il est impossible de la dissiper par des moyens conventionnels mais il est possible de la briser (30 Vie/ 4 Protection).

Jet : 4 Science.

Jet : -

Portée : Éloigné.

Durée : 1 minute.

Classe : Savant.

Coût : 6

COUPER/COLLER

L'Omni est configuré afin d'être capable de désintégrer une forme cubique d'un mètre cube de matière inerte. Cela ne fonctionne pas si de la matière vivante est contenue dans la zone. Ce qui a été coupé reste dans la mémoire de l'appareil et peut être collé ailleurs pendant la durée de l'effet. Si ce n'est pas le cas, au terme de cette durée, elle réapparaît à son emplacement initial.

Énergie : 4 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : 5 minutes.

Classe : Savant.

Coût : 6

CUEILLETTE

Lorsque le personnage recueille des Ressources naturelles, il en obtient 2d6 plutôt que 1d6.

Énergie : 1 Science.

Jet : Intuition/Survie.

Portée : Proche.

Durée : Une demi-journée.

Classe : Savant.

Coût : 3

DISSIPATION DE MAGIE

Grâce à cette Théorie, le personnage peut désactiver tout effet de la Magie qui dépasse l'ordre commun. Il ne pourra pas désactiver une épée, mais si elle est enchantée, il parviendra à ce qu'elle cesse de fonctionner. Contre une créature de Magie, telle qu'un démon, la Théorie ne suffit pas à la désactiver, mais elle cause 3d6 points de dégâts.

Énergie : 5 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Savant.

Coût : 5

ÉCLAIRAGE

Grâce à son Omni ou un autre objet Scientifique, le personnage est capable de produire de la lumière. Celle-ci peut être multidirectionnelle jusqu'à la Portée ou dirigée en faisceau. Son intensité peut être réduite et sa couleur modifiée.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : 20 mètres.

Durée : Une heure.

Classe : Savant.

Coût : 3

ESPIONNAGE

Le personnage est capable d'utiliser son Omni comme un puissant instrument d'espionnage. Il peut écouter et visualiser à distance tout ce qui se dit, comme s'il se trouvait à un point fixe situé à portée. Le point ne peut pas être déplacé, il faut dépenser à nouveau le coût en Énergie si on souhaite changer la localisation.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : 1 kilomètre.

Durée : 5 minutes.

Classe : Savant.

Coût : 4

EXPLOSIFS RAPIDES

Le personnage est capable de fabriquer un explosif en cinq minutes plutôt qu'en une demi-journée.

Énergie : 2 Science.

Jet : Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Cinq minutes.

Classe : Savant.

Coût : 4

GOÛTEUR

En goûtant une substance ou même un objet avec sa langue, le personnage est capable d'en identifier immédiatement la composition précise, et de dire si, par exemple, il a affaire à du poison, une matière toxique, radioactive ou dangereuse pour une autre raison. Il peut également faire la différence entre les vraies matières précieuses et le toc.

Énergie : 1 Science.

Jet : -

Portée : Contact.

Durée : Une action.

Classe : Savant.

Coût : 3

PAS DE CÔTÉ

Cette Théorie permet au personnage d'ouvrir un portail qui mène à une zone adjacente du Grand Logoz de l'Omnipotentiel. Pour voyager de plusieurs zones, il est nécessaire d'ouvrir plusieurs portails de suite.

Énergie : 4 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Une action.

Classe : Savant.

Coût : 6

PIÈCES DÉTACHÉES

Entraîné à tirer le meilleur des objets Scientifiques, le personnage, lorsqu'il récolte des Ressources technologiques dans une décharge, sur un appareil en panne, une épave ou n'importe quelle autre source, obtient 2d6 Ressources plutôt que 1d6.

Énergie : 1 Science.

Jet : Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Une demi-journée.

Classe : Savant.

Coût : 3

POTIONS RAPIDES

Le personnage est capable de fabriquer une potion en cinq minutes plutôt qu'en une demi-journée.

Énergie : 2 Science.

Jet : Intuition/Science.

Portée : Soi-même.

Durée : Cinq minutes.

Classe : Savant.

Coût : 4

PROTECTION CONTRE LA MAGIE

Sous l'effet de cette Théorie, l'utilisateur de toute capacité de Magie, toute création de la Magie et tout effet de la Magie qui dépasse l'ordre naturel doit réussir un jet de Savoir, sans quoi ces objets et techniques restent sans effet. Même en cas de réussite, les cibles concernées font tous leurs jets en rapport avec la Magie à -1 pendant la durée d'effet.

Énergie : 3 Science

Jet : Les cibles doivent réussir un jet de Savoir.

Portée : Éloigné.

Durée : 1 minute.

Classe : Savant.

Coût : 5

RÉPARATION DE FORTUNE

Lorsqu'un appareil arrive à 0 Vie et est désactivé, ou subit une Catastrophe ou un autre type d'avarie qui l'empêche de fonctionner, le personnage est capable de lui donner un coup de pied ou de maillet ou un petit coup de tournevis pour le relancer un moment. L'objet fonctionne à nouveau pendant 1d6 minutes, après quoi une véritable réparation est nécessaire.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : Contact.

Durée : 1d6 minutes.

Classe : Savant.

Coût : 4

RÉPARATION D'OBJET

Le personnage répare un objet, ce qui permet à celui-ci de récupérer 2d6 Vie.

Énergie : 3 Science.

Jet : -

Portée : Contact.

Durée : Une action.

Classe : Savant.

Coût : 5

RÉPARATION DE CRÉATURE

Le personnage referme les blessures de la cible (y compris lui-même) et lui permet de regagner 1d6 Vie.

Énergie : 2 Science.

Jet : -

Portée : Proche.

Durée : Instantané.

Classe : Savant.

Coût : 4

TÉLÉCOMMANDE

À l'aide de son Omni, le personnage est capable de prendre le contrôle à distance de n'importe quel objet de Science pendant une durée limitée. Les objets qui ont des Qualités, comme les automates, peuvent faire un jet de Corps à chaque round pour reprendre le contrôle d'eux-mêmes. L'utilisateur est capable, entre autres, de désactiver un dispositif, de l'enclencher ou de lui donner des instructions simples auxquelles il doit obéir.

Énergie : 4 Science.

Jet : Cible : Corps à chaque round pour reprendre le contrôle.

Portée : Éloignée.

Durée : 1d6 rounds.

Classe : Savant.

Coût : 6

ASPECTS DES RÉALISATIONS SCIENTIFIQUES

Bien qu'ils aient d'autres capacités, les Savants sont particulièrement spécialisés dans la fabrication et la modification d'objets de Science. La marche à suivre pour y parvenir est simple et est détaillée ci-dessous.

Il y a deux situations de départ : le personnage peut partir d'un objet existant et le modifier, ou tout construire à partir de zéro. L'objet à modifier peut simplement être acheté dans le commerce, ou auprès d'un artisan. C'est le cas des armes, des armures et des véhicules. Les automates doivent être entièrement construits, ce qui nécessite pour commencer l'assemblage d'un Châssis (voir ci-dessous). Si le personnage le souhaite, il peut également fabriquer lui-même ses armes, armures et véhicules avec le matériel approprié et en faisant des jets de Dextérité/Artisanat. Le cas des créatures est à part. Le Savant ne peut pas en fabriquer, il doit trouver des sujets d'expérience (y compris lui-même), qu'ils soient volontaires ou non.

Le personnage sélectionne ensuite dans la liste ci-dessous quelles modifications et aspects il souhaite apporter à sa création. Pour être réalisé, chacun nécessite quatre choses : des Ressources technologiques, du temps, des points d'Énergie

Science et un jet de Dextérité/Science. Le nombre de Ressources nécessaires figure dans la description de chaque option, à retrouver ci-dessous. Le temps est de un jour de travail pour chaque Ressource. Le nombre de Science nécessaire est également mentionné ci-dessous. Si le jet est raté, le temps, les Ressources et la Science sont perdus. Si le jet est réussi, l'objet ou l'option sont fabriqués, et les points de Science sont bloqués.

Afin d'abaisser le nombre de points bloqués, le Savant peut rajouter des défauts à sa création, en puisant dans la liste ci-dessous ou en inventant d'autres avec le concours du meneur de jeu. Ceux-ci diminuent le total de Science bloqués par un objet technologique.

Une ambitieuse création peut réclamer un très grand nombre de points de Science et le joueur peut avoir l'impression que cela représente un handicap pour son personnage. Il existe trois méthodes pour rendre la contrainte moins désagréable. La première, c'est que, lorsque l'objet fabriqué est transmis à un autre personnage aligné sur le Prodige de la Science, c'est lui qui peut bloquer ces points à la place du Savant. Deuxième option : grâce à un ajustement qui prend cinq minutes, un objet peut être désactivé temporairement. Il est inutilisable jusqu'à ce qu'on le réactive (ce qui prend aussi cinq minutes), et il disparaît du décompte des points de Science bloqués. Enfin, troisième option : une option peut être démontée (et encore une fois, ça prend cinq minutes). Pour la réutiliser, il faut toutefois entièrement la reconstruire.

Naturellement, un Savant ne cesse jamais de bricoler : un objet peut toujours être modifié après coup en se servant des mêmes règles.

Quand un objet est endommagé, le Savant bénéficie de trois options : il peut le rafistoler en un round (un jet de Dextérité/Science) et lui rendre 1d6 Vie (une fois par jour et par objet), il peut utiliser la Théorie Réparation d'objets (voir ci-dessus) et/ou dépenser une Ressource technologique et une heure pour le réparer complètement et lui rendre tous ses points de Vie.

En plus des possibilités détaillées ci-dessous, il est possible d'ajouter toute une gamme d'effets extraordinaires à des Réalisations scientifiques en y incluant des Ressources anormales obtenues dans les différentes Sphères de l'Omnipotentiel. Les règles à suivre figurent en fin de chapitre sur l'Omnipotentiel.

Le système est délibérément vague et modulaire. Le fonctionnement exact de certaines créations doit être décidé en bonne intelligence avec le meneur de jeu.

Enfin, notez que les réalisations des Savants sont des bricolages un peu dingues et hauts en couleur. Sentez-vous libres de les décrire avec panache. Ainsi, un bonus aux dégâts à une épée n'est pas un simple modificateur de chiffres : il peut s'agir d'une scie circulaire ajoutée à l'extrémité ou, par exemple, d'une unité à vapeur qui fait vibrer la lame. Si le meneur de jeu est d'accord, donnez-vous en à cœur joie.

ARME DE CORPS-À-CORPS

Une arme de corps-à-corps intégrée à l'objet et actionnable par l'utilisateur ou l'automate. À noter que oui, si le cœur vous en dit, vous pouvez très bien rajouter une arme à une autre arme, par exemple un poignard à une arquebuse, pour faire une baïonnette.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

ARME À DISTANCE

Une arme à distance intégrée à l'objet et actionnable par l'utilisateur ou l'automate. Là aussi, il est tout à fait possible d'ajouter une arme à une autre arme, par exemple une fronde à une lance, pourquoi pas, hein ?

Coût en Science : 1

Ressources : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

ATTRIBUTS DE COMBAT

L'automate est capable de participer à un combat. Le personnage répartit entre ses cinq Attributs (Mobilité, Attaque au Corps-à-Corps, Attaque à distance, Parade et Esquive) les scores suivants : 10, 10, 5, 5, 2.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

AUTONOMIE

L'intelligence d'un automate, sa faculté d'abstraction et de résolution de problèmes, est définie par son score en Intuition. Cela dit, sa capacité d'autonomie est une notion distincte. Sans ajout, un être mécanique ne fera que ce qu'on lui dit de faire, et pas davantage. Pas besoin de lui indiquer chaque geste, mais dans un combat, il ne fera rien tant que son maître ne lui dira pas quelque chose comme « attaque la cible la plus proche avec ta tronçonneuse ». Même à ce niveau d'autonomie, il est toutefois possible de lui indiquer qui sont les personnes qu'il doit considérer comme des alliés et lesquels peuvent lui donner des ordres.

Au deuxième niveau d'autonomie, en plus des ordres directs, les maîtres de l'autonome peuvent lui fixer des directives générales, rassemblées en modes : agression contre les ennemis, protection des alliés, auto-préservation, exploration, garder la position, veille. Au troisième niveau, il a la même autonomie qu'un être humain, un être humain très fidèle et obéissant à son maître, mais enfin il peut prendre des initiatives le cas échéant.

Cette option peut également être ajoutée aux armes, armures et aux véhicules, mais dans leurs cas, il faut commencer par payer le premier niveau, qui n'est pas livré en série. Cela permet, par exemple, de fabriquer une tourelle autonome ou une armure qui se bat toute seule (mais cela nécessite de leur ajouter des Attributs de combat et peut-être des Qualités).

Coût en Science : 1 et 2 (ou 1, 2 et 3 pour les armures et les véhicules).

Ressources : 1 dans tous les cas.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Véhicules.

BONUS D'ATTRIBUTS DE COMBAT

L'objet peut obtenir (ou conférer à son utilisateur) un bonus à n'importe quel Attribut de combat de +1, +2 ou +3.

Coût en Science : 1, 2 ou 3.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures.

BONUS DE QUALITÉS

L'objet peut obtenir (ou conférer à son utilisateur) un bonus à n'importe quelle Qualité de +1, +2 ou +3.

Coût en Science : 1, 2 ou 3.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures.

BONUS DE DÉGÂTS

L'objet peut obtenir (ou conférer à son utilisateur) un bonus à n'importe quelle Qualité de +2, +4 ou +6. Si l'objet est équipé de plusieurs armes différentes, il faut décider auquel il s'applique.

Coût en Science : 1, 2 ou 3.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

BONUS DE VIE

L'objet peut obtenir (ou conférer à son utilisateur) un bonus de points de vie de +10, +20 ou +30.

Coût en Science : 1, 2 ou 3.

Ressources : 2, 4, 8.

Catégories : Automates, Créatures, Véhicules.

CHÂSSIS

Cette catégorie est obligatoire pour les automates et les véhicules, puisque c'est elle qui fixe leur taille et leur nombre de points de vie de départ. Ainsi, le personnage a le choix entre Petit (10 Vie), Moyen (20 Vie) ou Grand (40 Vie). En ce qui concerne les véhicules, la taille du châssis détermine également le nombre maximum de passagers, respectivement 1, 3 et 8.

Coût en Science : 1, 2 ou 3.

Ressources : 2, 4 ou 8.

Catégories : Automates, Véhicules.

COFFRE

Le véhicule possède un compartiment verrouillable qui permet d'y glisser deux valises ou, par exemple, un être humain adulte. Cette option n'est disponible que pour les véhicules Moyens ou Grands.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Véhicules.

COMMUNICATION

Par défaut, un automate possède comme unique moyen d'expression une lumière clignotante qui permet de répondre aux questions par oui ou par non. Il est possible de moderniser un peu tout ça et de la troquer contre un petit écran où s'affichent des texte (impossibles à lire de loin, cela dit), ou par une voix. Dans tous les cas, l'automate est capable d'entendre et dans une certaine mesure de comprendre les ordres verbaux.

Coût en Science : 1 ou 2.

Ressources : 1 dans les deux cas.

Catégories : Automates.

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE

Une option qui permet d'émettre une décharge électrique à portée Proche, qui cause 3d6 points de dégâts à une cible (jet d'Attaque à distance nécessaire), une fois par minute maximum. La décharge, si elle frappe un objet qui fonctionne à l'électricité, cause 4d6 dégâts.

Coût en Science : 2.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

DÉTECTION

Par défaut, un Automate possède des yeux capables de voir à peu près comme un être humain. On peut leur ajouter différentes options : la première lui permet de voir dans l'obscurité comme en plein jour, la deuxième permet de voir la chaleur dégagée par les créatures vivantes, y compris à travers les murs, la troisième est un radar qui permet de détecter le schéma des bâtiments et les créatures qui se trouvent dans un rayon de 100 mètres. Chaque option peut être ajoutée indépendamment. Elles peuvent également être acquises pour d'autres catégories d'objets.

Coût en Science : 1 chacun.

Ressources : 1 chacun.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Véhicules.

EXTINCTEUR

Un équipement qui permet de mettre fin à la condition Enflammé d'une créature et qui peut éteindre un incendie dans toute la zone Proche en un round.

Coût en Science : 1.

Ressources : 2.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

LANCE-FLAMME

Une fois par minute, cette option lance un panache de flammes qui cause 3d6 points de dégâts à 1d6 cibles Proches (un jet

d'Attaque à distance est nécessaire). Celles-ci doivent réussir un jet de Corps ou être Enflammées.

Coût en Science : 2.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

LANCE-FROID

Cette option permet de lancer une fois par minute un panache de froid glacial. Il cause 3d6 points de dégâts à une cible (un jet d'Attaque à distance est nécessaire). Celle-ci doit réussir un jet de Corps ou être Gelé pour cinq minutes.

Coût en Science : 2.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

LOCOMOTION

Il existe plusieurs options qui permettent à une création technologique de se déplacer. Par défaut, celles-ci sont immobiles. Le premier stade, c'est d'y ajouter des roues, qui lui permettent de se déplacer à la vitesse de la course à pied, soit 10 kilomètres à l'heure. Ce n'est pas idéal pour évoluer sur les terrains difficiles et ne permet pas, par exemple, de parcourir des marches ou de grimper. Deuxième stade : des jambes (deux ou quatre, selon les cas), qui permettent de courir jusqu'à 20 kilomètres à l'heure, de sauter et de grimper. Il existe également d'autres options, qui peuvent y être ajoutées ou s'y substituer : la capacité de voler à 50 kilomètres à l'heure dans toutes les directions et de faire du surplace au besoin, ou celle d'avancer à la même vitesse sur ou sous l'eau (ce qui nécessite de rendre l'objet étanche).

Coût en Science : Roues : 1, jambes : 2, vol : 2 : aquatique : 1.

Ressources : 2.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Véhicules.

MAGNÉTISME

Grâce à cette option, il est possible, par magnétisme, de soulever et de déplacer à distance (Éloignée), à la vitesse du pas, un objet majoritairement métallique d'un poids de 100 kilos maximum. Les créatures déplacées contre leur volonté doivent réussir un jet de Corps pour annuler l'effet.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

QUALITÉS

Cette option est obligatoire pour construire un Automate, puisqu'elle définit ses Qualités de base par défaut. Le joueur répartit comme il le souhaite entre les six Qualités (Agilité, Dextérité, Corps, Intuition, Savoir, Personnalité) les scores suivants : 12, 12, 10, 10, 6, 4.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Automates.

PASSAGERS

Cette option permet de fixer le nombre de passagers dans un véhicule, en plus du conducteur ou du pilote. Le maximum est fixé par la taille du Châssis.

Coût en Science : 1 dans les trois cas.

Ressources : 1, 2 ou 3.

Catégories : Véhicules.

PROGRAMMATION

Diverses connaissances spécialisées sont ajoutées à la programmation de l'automate. Ce module ajoute six points de Spécialisations à rajouter selon les souhaits du personnage. Cette option peut être ajoutée plusieurs fois.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Automates

PROTECTION

L'objet peut obtenir (ou conférer à son utilisateur) un bonus de Protection de +1, +2 ou +3. Celui-ci n'occasionne pas d'effets d'encombrement.

Coût en Science : 1, 2 ou 3.

Ressources : 1, 2 ou 3.

Catégories : Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

RÉGÉNÉRATION

L'objet se régénère ou régénère son utilisateur (l'un ou l'autre à choix) au rythme de 1 Vie par heure.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Armures, Automates, Créatures.

SOINS

La création scientifique qui possède cette option est équipée d'un dispositif qui permet de soigner les créatures vivantes. Elle peut faire regagner 1d6 Vie à une personne par heure. Si elle est utilisée par un personnage qui a des points de Science, celui-ci peut dépenser 2 points à chaque fois qu'il souhaite se servir de cette option en-dehors de ces utilisations gratuites.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

SUBMERSIBLE

L'objet de cette modification est étanche ou amphibie et peut subsister indéfiniment sous l'eau ou dans un autre liquide. Dans la plupart des cas, il faut y ajouter un système de locomotion sous-marine.

Coût en Science : 1.

Ressources : 1.

Catégories : Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

DÉFAUTS DES RÉALISATIONS SCIENTIFIQUES

ATTIRE LES ANIMAUX

En cas de Catastrophe lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci produit un bruit ou une odeur qui attire 1d6 animaux se situant à proximité, qui peuvent être curieux ou hostiles.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

ATTIRE LA FOUDRE

En cas de Catastrophe lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci attire la foudre sur le Savant, ou sur une autre cible proéminente située dans un rayon Éloigné. La cible touchée subit 4d6 points de dégâts.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

ÉTINCELLES

En cas d'échec lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci produit des étincelles qui électrisent l'utilisateur et causent 1d6 dégâts.

Bénéfice en Science : 2

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

DÉTONATION

Pour fonctionner, la Machine nécessite une mise en marche très bruyante, audible par tout le monde dans un rayon de 5 kilomètres.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Véhicules.

FLASH

Lorsqu'on l'enclenche, la Machine produit un éclat de lumière visible à 100 mètres. Toutes les personnes à 5 mètres qui ne s'attendent pas à son allumage doivent réussir un jet de Corps ou être aveuglées pendant 1d6 rounds.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Véhicules.

FUITES

Pendant son utilisation, la Machine perd un liquide visqueux, par exemple de l'huile. En-dehors de l'aspect insalubre, on peut s'en servir pour suivre le Savant à la trace.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

FUMÉE

Pendant son utilisation, la Machine produit un panache de fumée visible et odorante.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

INFLAMMABLE



En cas d'échec lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci prend feu et toutes les personnes Proches souffrent du statut Enflammé.

Bénéfice en Science : 2

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

INTELLIGENCE MALVEILLANTE

La Machine est le vecteur d'une intelligence malveillante qui tente d'influencer les actions de l'utilisateur. Celui-ci entend des voix dans sa tête qui lui font des suggestions malveillantes. Tous les 1d6 jours, l'intelligence peut agir à la place du héros, au moment qu'elle choisit.

Bénéfice en Science : 2

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

MAUVAIS POUR LA SANTÉ

En cas de Catastrophe lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci dispense des rayonnements qui rendent l'utilisateur Épuisé.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

MISE EN ROUTE COMPLEXE

Pour entamer son utilisation, le Savant doit consacrer 2 rounds à lancer la Machine et réussir un jet d'Intuition/Science.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

MUTAGÈNE

En cas de Catastrophe lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci modifie le fonctionnement de son corps. Le héros gagne au hasard un bonus de +1 à une Qualité et subit un malus de -3 à une autre, jusqu'à la prochaine phase de sommeil.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

ODEUR NAUSÉABONDE

Pendant qu'elle fonctionne, la Machine produit des odeurs nauséabondes et très inconfortables. Si elle reste dans une pièce fermée et mal aérée pendant plus d'une heure, tous ses occupants subissent un malus de -2 à toutes leurs actions.

Bénéfice en Science : 2

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

OFFENSE DIVINE

En cas de Catastrophe lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci offense les Dieux et tous les usagers de la Foi sur un kilomètre en sont avisés. Les effets Divins subissent un malus de 1 dans un rayon Éloigné mètres pendant 1 minute.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

OFFENSE MAGIQUE

En cas de Catastrophe lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci déchire la trame astrale et tous les usagers de la Magie sur un kilomètre en sont avisés. Les effets Magiques subissent un malus de 1 dans un rayon Éloigné mètres pendant 1 minute.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

PANNES

En cas d'échec lors de l'utilisation de la Machine, en plus des conséquences usuelles, celle-ci cesse de fonctionner et nécessite un jet d'Intuition/Science et une heure de travail pour fonctionner à nouveau.

Bénéfice en Science : 2

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

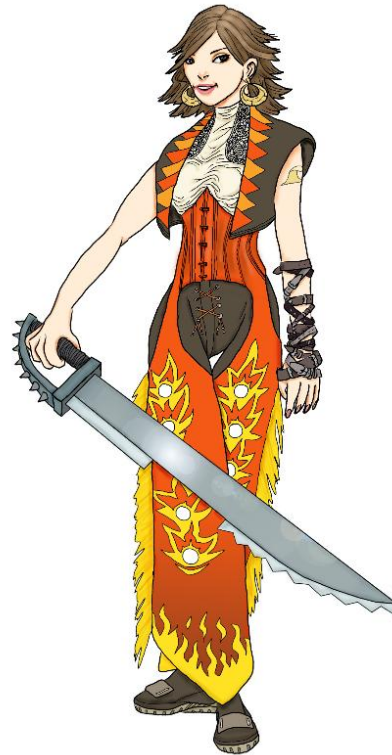
PEU FIABLE

La Machine souffre d'un malus de -2 à une Qualité ou un Attribut de combat, ou le confère à son utilisateur.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

VACARME



Pendant tout son fonctionnement, la Machine produit un bruit audible par tout le monde dans un rayon de 50 pas.

Bénéfice en Science : 1

Catégories : Armes, Armures, Automates, Véhicules.

VIBRATIONS

Pendant qu'elle fonctionne, la Machine produit des vibrations qui confèrent un niveau de confusion à l'utilisateur, qui occasionne un malus de -2 à toutes ses actions.

Bénéfice en Science : 2

Catégories : Armes, Armures, Automates, Créatures, Véhicules.

EXPÉRIENCE

À la fin d'une aventure, chaque personnage reçoit un certain nombre de points d'expérience qui reflètent son développement et sa capacité d'apprentissage. Ceux-ci peuvent être dépensés pour améliorer ses scores dans différentes caractéristiques chiffrées ou pour acquérir de nouvelles Capacités.

Les points d'expérience qui ne sont pas attribués immédiatement peuvent être stockés indéfiniment pour être utilisés plus tard.

GAGNER EN EXPÉRIENCE

C'est le meneur de jeu qui décide combien de points d'expérience il attribue à chaque personnage. C'est entièrement de sa responsabilité, même si les joueurs sont naturellement parfaitement libres d'argumenter qu'ils mériteraient d'en recevoir davantage. Cela dit, voici quelques indications qui peuvent aider à calibrer cette répartition au plus près de la philosophie du jeu.

De manière générale, la formule suivante fonctionne assez bien :

3 + 1/partie + 0-2 de bonus

Un personnage reçoit 3 points d'expérience à la fin du scénario, plus 1 point par partie jouée dans le cadre de cette aventure (donc minimum +1), et 0, 1 ou 2 points bonus en fonction de l'excellence de l'engagement et de la contribution du joueur. Au final, la récompense va tourner autour de 5, et c'est le nombre autour duquel la table d'expérience ci-dessous est calibrée, afin de garantir une amélioration constante mais lente.

Un groupe qui souhaiterait développer les personnages plus rapidement que cela n'aurait qu'à décider d'attribuer davantage de points, ou, par exemple, d'en donner à la fin de chaque partie plutôt qu'à la fin de chaque aventure. Il est toutefois conseillé de mettre sur pied quelques critères de répartition semblables à ceux qui sont esquissés ci-dessus, afin d'éviter de sombrer dans l'arbitraire le plus complet. Naturellement, il est aussi possible de réduire le nombre de points d'expérience distribués en fin d'aventure.

UTILISER L'EXPÉRIENCE

Le joueur dispose de ses points d'expérience comme il l'entend. Il ne peut toutefois le faire qu'entre deux parties, pendant son temps libre. En effet, chaque amélioration est liée à un temps d'étude, dans des livres, ou d'entraînement, auprès d'un maître, voire à du recueillement ou de la méditation.

On rappelle ici encore ce principe fondamental : un personnage peut acquérir n'importe quelle Capacité qui fait partie de la liste de sa Classe, au prix qui est notée dans la description. Il peut obtenir n'importe quelle autre Capacité du même Prodiges et donc de la même Énergie pour le prix indiqué, plus un. À l'exception des personnages qui se servent de la Fiction, il n'est pas possible d'obtenir des Capacités qui ne font pas partie de son Prodiges.

Notons encore que les Collectins progressent dans les Spécialisations en dépensant deux fois moins de points d'expérience.

La table suivante indique combien de points coûtent les différentes améliorations.

Amélioration	Points d'expérience
Un niveau de Qualité ou Attribut de combat jusqu'à 10	1
Un niveau de Qualité ou Attribut de combat jusqu'à 15	3
Un niveau de Qualité ou Attribut de combat jusqu'à 20	5
Un point de Spécialisation	2
Un point de Vie	3
Un point d'Énergie	2
Un nouveau groupe d'armes	5
Un nouveau groupe d'armures	5
Une nouvelle Capacité	Variable
Une nouvelle Capacité hors-Classe	Variable+1

TEMPS LIBRE

Que font les personnages entre deux aventures ? Tout dans la vie d'un habitant du Monde Hurlant n'est pas sensationnel, merveilleux ou dangereux : en-dehors des moments mémorables détaillés lors des parties, chacun connaît des expériences moins hautes en couleur, mais qui contribuent à donner du relief à sa trajectoire de vie.

Le temps libre tel qu'il est défini ici est toute étendue de temps, d'une durée comprise entre un jour et un mois, pendant laquelle le personnage n'est pas actif dans une aventure.

Ci-dessous, vous trouverez deux sections qui vous permettront de donner un peu de substance à ces moments creux. La première aborde le train de vie du personnage et les conséquences de celui-ci. Le second propose une série d'activités qui peuvent être sélectionnées afin de remplir le temps libre des personnages.

LE TRAIN DE VIE

L'argent ne sert pas qu'à acheter des objets. Entre deux aventures, un personnage va se loger, se nourrir, se divertir, bref : profiter de la vie et de son argent.

Deux cas de figure peuvent se présenter : dans le premier, le personnage n'a pas de point de chute permanent, il n'est pas propriétaire, ni en son nom propre, ni de manière collective, et doit louer une chambre dans une auberge, une hôtellerie ou toute autre institution afin de bénéficier d'un toit au-dessus de sa tête. Dans le second, les circonstances ont fait que le personnage peut compter sur un logement sans avoir à s'acquitter de frais de location, soit qu'il s'agisse d'un bâtiment qui lui appartient en propre, soit de droits d'usage sur un logement qui appartient à d'autres, ou qui est la propriété du groupe de manière collective.

Dans le premier cas, le personnage peut choisir chaque semaine le niveau de confort de son logement, de sa nourriture et de son divertissement. Il opte librement pour un style de vie économique, moyen ou onéreux. Pour chaque semaine de temps libre entre deux aventures, il peut passer librement d'un niveau à un autre.

En revanche, dans le second cas, le niveau de confort du logement est fixe et ne peut pas être changé. Une ruine que les personnages ont choisi d'aménager n'offre qu'un niveau de vie économique, alors que le manoir familial d'un aristocrate permettra de compter sur un niveau onéreux. Naturellement, un personnage

propriétaire peut très bien, s'il le souhaite ou si les circonstances l'exigent (par exemple s'il est loin de chez lui), agir comme un personnage locataire, par exemple en s'offrant une semaine dans un établissement luxueux, même s'il possède par ailleurs un logement de standing inférieur.

Chaque niveau de confort a trois caractéristiques distinctes : premièrement, un prix par semaine, en écus (différent pour les personnages locataires ou propriétaires) ; deuxièmement, un bonus ou un malus à l'Énergie, applicable au début de la prochaine aventure (les bonus et malus de toutes les semaines de temps libre sont cumulés) ; troisièmement, le choix d'un train de vie peut faire partie des conditions à remplir pour s'adonner à certaines activités hors-aventures, comme on peut le voir dans la section suivante.

Niveau de confort	Prix locataire (écus)	Prix propriétaire (écus)	Énergie
Minimal	5	2	-2
Moyen	20	10	-
Onéreux	200	100	+2

ACTIVITÉS HORS-AVENTURES

En règle générale, entre deux aventures, chaque personnage choisit une et une seule activité. Le temps libre peut avoir une durée très variable, entre un jour et un mois, mais on n'en retient qu'une activité significative, qui est celle qui pourra déployer ses effets lors de l'aventure qui suit. Si le meneur de jeu le souhaite, lorsque l'interruption est plus longue, ou en vertu de circonstances particulières, il peut être possible qu'un personnage opte pour plus d'une activité entre deux aventures.

Pour pouvoir opter pour une activité, il faut, dans certaines circonstances, remplir certaines conditions, détaillées ci-dessous. Une fois la période de temps libre terminée, le personnage pourra bénéficier de certains effets ou avantages.

Dans tous les cas, le meneur de jeu peut déclarer qu'une activité ne peut pas être choisie, en raison de circonstances exceptionnelles : par exemple, impossible de trouver un maître pour s'entraîner si on se trouve sur une île déserte.

S'il ne trouve pas quelque chose qui lui convient, le joueur peut proposer une activité qui ne figure pas dans la liste ci-dessous. Il en fixe alors les modalités, en complicité avec le meneur de jeu. Par exemple, un personnage qui souhaite passer son temps hors-

aventure à se fabriquer un vêtement ou à lire un grimoire pourra en discuter avec le MJ.

AVENTURE SOLO

Plutôt que choisir de prendre du bon temps ou de se livrer à des préparatifs qu'il n'a pas le temps de mener lorsqu'il agit au sein de son groupe, le personnage décide de partir à l'aventure tout seul : en fonction de sa situation, il peut accepter un contrat, partir en expédition, se voir confier une mission par la structure qui l'emploie, renforcer un autre groupe, ou toute autre activité similaire à celle qui l'occupe habituellement.

Conditions : -

Avantages : Le personnage reçoit 1 point d'expérience et 1d6x10 écus.

COMMUNAUTÉ

Le personnage prend du temps pour contribuer de manière positive à la communauté dans laquelle il vit : il s'intègre, donne des coups de main, rend des services, participe à des activités communautaires et fait en sorte d'améliorer la vie des gens qui vivent dans le voisinage. En échange, il peut compter sur le soutien matériel et moral des autres membres du voisinage. On qualifie de « communauté » un village, un quartier, un rassemblement nomade ou tout groupe unifié socialement et géographiquement, jusqu'à 500 personnes.

Conditions : Être propriétaire au sein de la communauté.

Avantages : Chaque fois que le personnage se met ainsi au service de sa communauté, il constitue une réserve de 2 Énergie de son choix, qu'il peut utiliser comme s'ils faisaient partie de sa réserve personnelle et qui se régénère de la même manière et au même rythme. Cette réserve est uniquement à son usage personnel, et elle ne peut pas dépasser 10.

CONTACT

Le personnage utilise son temps libre pour établir un lien de confiance avec un informateur. Une fois que cette relation est établie, ce dernier devient un contact, qui peut, éventuellement en échange d'un service ou d'un paiement, délivrer une information-clé par aventure.

Le contact est lié à un lieu, une communauté et à une strate sociale : inférieure, moyenne ou supérieure. Ainsi, au moment d'établir le profil de l'informateur, le personnage pourra opter pour un contact dans les milieux défavorisés d'un quartier d'une grande ville, ou par exemple au sein de

l'aristocratie d'un village campagnard. Le joueur et le meneur de jeu définissent ensemble le profil du nouveau PNJ récurrent.

Conditions : Le personnage doit passer la phase de temps libre au cours de laquelle il noue contact avec son informateur dans le niveau de confort correspondant : minimal pour les couches défavorisées, moyen pour les couches moyennes, onéreux pour les couches supérieures.

Avantages : Accès à une information fiable par aventure,

DIVERTISSEMENT

Plutôt que de faire quelque chose d'utile, le personnage choisit de consacrer son temps libre à s'amuser, à pures fins de divertissement. Le type d'activité peut être très divers : faire la fête de manière arrosée, se promener dans la nature, jouer au jeu de la séduction, faire du sport, peindre, méditer, ou n'importe quoi d'autre qui lui permette de se ressourcer.

Conditions : -

Avantages : Au cours de l'aventure suivante, chaque fois que le personnage gagne de l'Énergie, il reçoit 1 Énergie supplémentaire. Par exemple, un Prêtre qui prie pendant 10 minutes reçoit 3 Foi plutôt que 2.

ENTRAÎNEMENT

Afin d'améliorer ses capacités, le personnage passe son temps à s'entraîner, à suivre une formation, à développer ses capacités en suivant un enseignement particulier, taillé sur mesure pour ses besoins.

Conditions : Le personnage doit trouver un maître capable de lui enseigner les capacités qu'il souhaite développer. Celui-ci doit avoir des scores dans les Qualités, Spécialisations, ou Attributs de combat en question supérieurs au personnage, ou connaître les techniques que celui-ci compte acquérir. En règle générale, un entraînement particulier de ce genre coûte environ 100 écus. Un autre personnage-joueur peut faire office de maître. Il doit alors consacrer son Activité hors-aventure à cela et ne reçoit aucun avantage, à moins d'être payé.

Avantages : Le personnage reçoit 2 points d'expérience.

FABRICATION DE CONSOMMABLES

Un personnage formé à fabriquer des potions, cataplasmes, grenades et autres consommables à usages uniques peut consacrer son temps libre à

cette activité. Il peut créer plusieurs exemplaires du même type de produit, ou, s'il en est capable, fabriquer des produits différents.

Conditions : Posséder les Spécialisations nécessaires à la fabrication de consommables, le lieu et les ressources nécessaires.

Avantages : Fabrication de 1d6+3 consommables.

FABRICATION D'OBJETS BÉNIS OU ENCHANTÉS

Un personnage qui a la capacité de créer des objets bénis ou enchantés peut utiliser la pause entre deux aventures pour travailler sur une bénédiction ou un enchantement. Il faut une semaine pour tenter d'obtenir une bénédiction ou un enchantement équivalent à +1.

Conditions : Posséder les Spécialisations nécessaires à la bénédiction ou à l'enchantement, les lieux et les ressources nécessaires.

Avantages : Bénédiction ou Enchantement d'objet.

GUÉRISON

Quand un personnage a, au cours de la dernière aventure, été amené à 0 Vie, il doit prendre du temps pour se reposer afin de récupérer de ses blessures sur le plan physique et mental. Tant qu'il ne le fait pas, toutes ses blessures guériront deux fois plus lentement que normal.

Conditions : Niveau de confort Moyen ou Onéreux.

Avantages : Récupère une capacité de guérison normale.

RECHERCHES

Pour une raison ou une autre, le personnage possède des indications sur ce qui l'attend lors d'une prochaine aventure : il sait où elle va se dérouler, par exemple, ou a eu vent du nom d'une personnalité ou d'une faction qui devrait être impliquée. Il peut dès lors choisir de mener des recherches pour en apprendre autant que possible sur ce lieu, ce groupe ou cette personne.

Conditions : Accès à une bibliothèque, les archives d'une gazette, un réseau d'informateurs ou toute autre source d'informations fiables sur le sujet.

Avantages : Pendant la prochaine aventure, le personnage gagne un bonus de +2 pour tous les jets qui concernent le lieu, le groupe ou le personnage en question.

RÉCOLTE DE RESSOURCES

Le personnage choisit de passer son temps libre à collecter et conserver des ressources alimentaires,

naturelles ou technologiques, dans la nature ou dans d'autres milieux qui s'y prêtent.

Conditions : Posséder la ou les Spécialisations nécessaires.

Avantages : Récolte de 2d6+3 ressources.

RECRUTEMENT

Parfois, un groupe d'aventuriers a besoin de faire appel aux services d'un spécialiste. Cette activité hors-aventure permet de se mettre à la recherche d'une personne qui convient à la tâche et de conclure un contrat qui convienne aux deux parties. Cela permet par exemple d'embaucher un garde, un majordome, un artisan, un palefrenier, un guérisseur, un cuisinier, ou tout autre professionnel qui possède au moins une compétence précieuse pour s'occuper de la vie quotidienne du personnage.

Cette activité permet également de recruter un individu pour un mandat spécifique, plutôt que sur la durée, par exemple si le groupe a besoin d'un spécialiste de l'ouverture des serrures ou quelqu'un qui maîtrise un dialecte ancien.

Conditions : En règle générale, les gages d'un spécialiste avoisinent les 20 écus par semaine. Ils peuvent grimper bien plus haut si l'employé possède des compétences multiples ou sont particulièrement compétents dans leur domaine.

Avantages : Le personnage peut bénéficier des services de la personne qu'il a recruté.

RÉPUTATION

Le personnage cherche à se faire bien voir au sein de sa communauté. Il fréquente les lieux publics, il noue des relations privilégiées avec les habitants, il rend des petits services, il apprend à connaître et à apprécier celles et ceux qui vivent à proximité, tout cela dans le but d'améliorer sa réputation. On qualifie de « communauté » un village, un quartier, un rassemblement nomade ou tout groupe unifiée socialement et géographiquement, jusqu'à 500 personnes.

Conditions : Être propriétaire au sein de la communauté.

Avantages : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour toutes les interactions sociales, politiques, légales et économiques avec les membres de la communauté. Il est possible de choisir cette activité jusqu'à trois fois, pour un bonus de +6, qui correspond à une réputation extraordinaire. Au cas où les circonstances auraient mené à ce que le personnage ait une mauvaise réputation dans sa

communauté, choisir cette activité permet également d'annuler celle-ci.

SCIENCE

Un Savant ou un autre personnage lié à la Science qui souhaite créer ou modifier une réalisation scientifique pourra le faire entre deux aventures. Une période de temps libre permet une intervention jusqu'à un total de points de Science bloqués de 10. Si le Savant souhaite créer quelque chose de plus ambitieux, il devra poursuivre sa création après l'aventure suivante.

Conditions : Bénéficier des théories Scientifiques nécessaires, avoir un Omni, utiliser les ressources de Science nécessaires.

Avantages : Réalisation Scientifique.

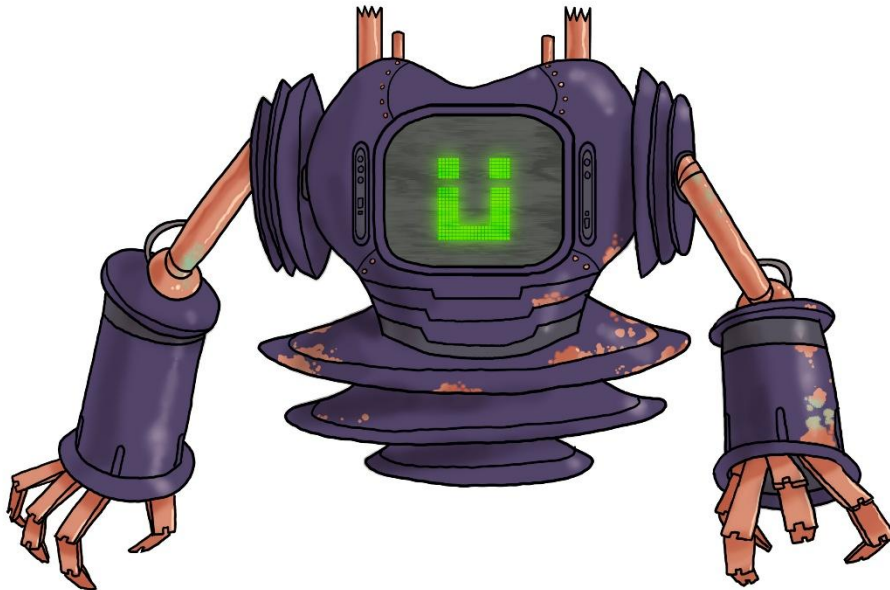
SOCIALISATION

Deux personnages peuvent choisir de cultiver le lien qui les unit en partageant des activités privilégiées

pendant leur temps libre. Il peut s'agir d'un lien familial, amical, amoureux, ou même par exemple d'une respectueuse rivalité. Les deux personnages doivent choisir l'activité de Socialisation en même temps. À partir de ce moment-là, ils partagent un lien. Chaque personnage ne peut avoir qu'un seul lien à la fois. Si on décide ultérieurement de socialiser avec quelqu'un d'autre, le nouveau lien remplace l'ancien.

Conditions : Les deux personnages consacrent en même temps leur temps libre pour socialiser ensemble.

Avantages : À partir de ce moment, un Lien est constitué. Chaque fois où un des deux personnages est en position d'encourager activement l'autre ou de lui faire bénéficier d'un soutien moral ou même d'un conseil, il lui procure un bonus de +2.



CRÉATURES

Le Monde Hurlant est peuplé de toutes sortes de créatures hostiles ou dangereuses que les personnages peuvent croiser lors de leurs aventures.

CAPACITÉS DES CRÉATURES

BONDIR

Une attaque où la créature fait subir des dégâts ordinaires à sa cible. En plus, celle-ci doit réussir un jet d'Agilité ou se retrouver À terre au terme de l'assaut.

CHARME

La créature hypnotise la cible et peut contrôler celle-ci, mais ne peut pas lui demander d'entreprendre une action immédiatement mortelle. À chaque minute, la victime peut faire un jet de Personnalité pour briser la domination.

CONTRÔLE

La créature peut prendre le contrôle mental d'une cible en la touchant ou par l'entremise d'une créature déjà contrôlée. La victime fait un jet de Personnalité. S'il est raté, elle devient la marionnette de la créature jusqu'à sa mort (la sienne ou celle de la créature).

CRI EFFRAYANT

La créature pousse un cri qui glace le sang des victimes Proches. Celles-ci doivent réussir un jet de Personnalité ou être Effrayées.

EFFRAYANT

L'apparence de la créature est si hideuse qu'elle effraye toutes les personnes qui la contemplent. Celles-ci doivent réussir un jet de Personnalité ou être Effrayée, mais elles ne s'habituent pas à son apparence et doivent triompher de leur peur à chaque round. À volonté, la créature peut choisir d'apparaître sous n'importe quelle forme non-effrayante aux personnes de son choix.

ESSAIM

Les créatures qui ont la capacité Essaim se battent en groupe. Du point de vue du combat, on les traite comme une créature unique, qui n'occupe qu'un seul emplacement. Ils sont immunisés à toutes les capacités qui visent un individu spécifiquement (viser, pousser, contrôle mental, etc...). Les armes

conventionnelles ne leur font que la moitié des dégâts. Une fois qu'elles sont à la moitié de leur Vie, elles ne font que la moitié des dégâts.

FANTÔMATIQUE

La créature provient d'une des Sphères du Plan Vital, généralement du Jouxte-Sombre ou du Jouxte-Songe. Elle est capable à volonté d'approcher la membrane qui sépare sa Sphère de la réalité physique. Lorsqu'elle le fait, elle est dans un état fantomatique. Elle peut traverser la matière solide et est complètement immunisée aux dégâts physiques en tous genres : armes, feu, froid, électricité, acide, son et autres, mais peut être touchée par les effets mentaux et par les effets d'énergie pure, tels que les pouvoirs des Champions ou un sortilège comme Projectile occulte. Une autre possibilité est de se déplacer dans la Sphère où il est physiquement présent et il est alors possible de s'attaquer à lui directement.

Cela fonctionne dans les deux sens : les créatures fantomatiques ne peuvent pas affecter la réalité physique à moins d'avoir des pouvoirs qui lui permettent explicitement de le faire.

Un personnage fantomatique est généralement diaphane mais visible. Pour se rendre invisible, il lui suffit de s'éloigner de la membrane.

FUSION

La créature en question est capable de s'agglomérer. Plusieurs d'entre elles peuvent produire une créature plus grande, et ainsi de suite.

IMITATION

La créature a la capacité d'imiter à la perfection n'importe quel son ou cri d'animal. Si elle n'est pas elle-même capable de parler, elle ne peut pas reproduire des propos articulés, même si elle parviendra à former des mots comme « Houra ! » ou « Y a quelqu'un ? ». Pour convaincre, elle doit réussir un jet de Personnalité/Performance.

IMMOBILISATION

Une attaque de la créature lui permet de saisir sa victime et de s'accrocher à elle. Une fois que c'est fait, elle peut continuer à s'attaquer à elle à chaque round. En face, la cible ne peut tenter aucune action à part tenter de se dégager (Corps, une tentative par round).

MÂCHOIRES SPECTRALES

La créature qui a des mâchoires spectrales draine toute l'Énergie de la cible. Tant que la victime n'a pas régénéré son Énergie, celle-ci ne peut plus s'en servir.

MÉLODIE APAISANTE

La créature chante ou diffuse une mélodie qui sape la volonté de se défendre de ses adversaires. Tant que l'on est en mesure de l'entendre, on subit un malus de -2 à tous les Attributs de combat.

PIÉTINER

La créature peut tenter de blesser sa cible en lui marchant dessus. Si celle-ci est À terre, elle peut tenter une attaque avec un bonus de +2, et toute défense se fait à -2. Une attaque réussie fait les dégâts maximums, comme pour une Prouesse.

RAGE

La créature devient folle furieuse. Dans certaines circonstances, elle cause des dégâts doublés, mais subit un malus de -2 aux jets d'Attaque.

RETOUR À LA VIE

Certains morts-vivants reviennent à la vie 1d6 rounds après avoir été « tués ». Ils récupèrent alors 1d6 points de vie. Cette comédie dure tant qu'ils n'ont pas été tués par le feu ou l'acide.

VOL

La créature peut voler librement dans les airs. À chaque round, au début de son tour, elle peut se situer librement dans n'importe quelle case, sans avoir à faire de jets de mobilité. Elle peut également prendre de la hauteur et se situer À distance de toutes les cases, à la verticale, hors de portée des attaques au corps-à-corps.

ALGEA

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Larme.

Comportement : Prédateur/territorial

Groupe : Solitaire

Vie : 40

AGI 14 COR 14 DEX 12

INT 14 SAV 12 PER 15

MOB 14 ACA 14 AAD 6

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Dague (1d6+3, deux attaques par round).

Protection : -

Capacités : Absorber l'énergie (toute personne dans la même case que l'Algea perd 1 Énergie par round), Repousser (action, toutes les cibles sont repoussées d'une case, 2 fois par combat), Marmonnement triste (toute personne à une case ou moins de l'Algea est sonnée, Personnalité annule).

Se présentant généralement comme des femmes en pleurs, constamment enveloppées dans la nuit, quelle que soit la luminosité de l'endroit où elles se trouvent, et portant des robes faites de corbeaux vivants, les Algea sont des esprits de dépression qui vivent dans le Jouxte-Larme. On les rencontre parfois dans le monde physique, là où une intense tristesse s'est manifestée.

ALP

Taille : Moyen.

Habitat : Partout.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Solitaire.

Vie : 80

AGI 15 COR 18 DEX 14

INT 16 SAV 15 PER 20

MOB 17 ACA 15 AAD 10

PAR - ESQ 12

Dégâts : Griffes 1d6+5 (2x par round), Absorption d'Énergie 1d6.

Protection : 6.

Capacités : Charme (à volonté), Métamorphose en Humain (1 round, à volonté), Métamorphose en papillon / nuée de papillons (1 round, à volonté), Transformation de créature en Énigmeuse.

L'Alp est un vampire de rêve. Son apparence est celle d'une créature d'Humain, avec une face rouge et monstrueusement étirée. Il est capable de se transformer à volonté en un ou plusieurs papillons noirs. S'il s'attaque à une jeune fille ou une jeune femme, qu'il la Charme et qu'il lui absorbe toute son Énergie, celle-ci se transforme en Énigmeuse après 1d6 minutes.

ANGE (AMOUR)

Taille : Moyen.

Habitat : Endroit.

Comportement : Guérisseur/protecteur.

Groupe : Multitude.

Vie : 30.

AGI 14 COR 12 DEX 12

INT 15 SAV 13 PER 15

MOB 15 ACA 12 AAD 6

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Masse (1d6+2)

Protection : 1.

Capacités : Guérison (action, 1d6 Vie), Baiser (action, annule une condition néfaste), Vol

Les Anges d'amour se présentent généralement comme des figures féminines portant des robes sobres, avec une cage à oiseaux à la place de la tête (les oiseaux qu'elle contient parlent

pour elle), et des ailes faites d'enchevêtrement de pattes d'insectes. Les Invokeurs les font venir pour leurs capacités de guérisseuses.

ANGE (HONNEUR)

Taille : Grand.

Habitat : Endroit.

Comportement : Protecteurs, sentinelles

Groupe : Multitude.

Vie : 60.

AGI 13 COR 16 DEX 11

INT 11 SAV 11 PER 12

MOB 13 ACA 13 AAD 5

PAR 12 ESQ 6

Dégâts : Épée 1d6+2, arc 1d6+1, deux attaques par round.

Protection : 5

Capacités : Bouclier (action, peut conférer +3 Protection à une cible, maximum 3 cibles en tout), vol.

Les anges d'honneur ne sont pas humanoïdes. Ce sont de grands amas faits de dizaines d'ailes de cygnes et de bras. Sentinelles de l'Envers, ils protègent les opprimés et les victimes de l'injustice.

ANGE (VALEUR)

Taille : Grand.

Habitat : Endroit.

Comportement : Courageux

Groupe : Légion.

Vie : 40.

AGI 12 COR 15 DEX 10

INT 13 SAV 12 PER 14

MOB 13 ACA 15 AAD 9

PAR 8 ESQ 5

Dégâts : Épée 1d6+5 + déplace la cible d'une case, deux attaques par round.

Protection : 3

Capacités : Vol.

Les anges de valeur ressemblent à de très grandes silhouettes masculines faites d'une douce lumière, avec de larges ailes formées de branches d'arbres morts dépourvues de feuilles. Ce sont les punisseurs et les protecteurs de l'Endroit.

ANGE (VÉRITÉ)

Taille : Moyen.

Habitat : Endroit.

Comportement : Juste/curieux

Groupe : Multitude.

Vie : 20.

AGI 11 COR 12 DEX 13

INT 17 SAV 15 PER 12

MOB 13 ACA 12 AAD 8

PAR 6 ESQ 4

Dégâts : Épée 1d6+2

Protection : 2.

Capacités : Perception (automatique, ils détectent automatiquement tout mensonge ou illusion, Enquête +4+

Les anges de vérité ont une silhouette humanoïde constituée d'un amas de feuilles de papier en tous genres, surmontées d'un fin croissant de lune en guise de tête. Ce sont les enquêteurs et les juges de l'Endroit.

ARACHNORBE

Taille : Moyen.

Habitat : Forêts, plaines.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Famille.

Vie : 20.

AGI 12 COR 14 DEX 11

INT 4 SAV 2 PER 4

MOB 10 ACA 13 AAD 13

PAR – ESQ 9

Dégâts : Mandibules 1d6+3

Protection : 5

Capacités : Marcher au mur et au plafond, Vision dans le noir, Toile adhésive (action. Agilité annule. La cible ne peut plus bouger ni les bras ni les jambes, dégager l'un et l'autre réclame deux jets de Corps distincts), Toile corrosive (action, 1 fois par combat, acide).

Au repos, une arachnorbe ressemble à une sphère parfaite en roche terne, translucide ou nacré, de la taille d'un melon. À volonté, ces créatures étonnantes peuvent déployer des faisceaux d'énergie brillants solides qui ressemblent et fonctionnent comme les pattes et les mandibules d'une araignée géante. Elles sont capables de projeter des toiles d'énergie qui peuvent être, au choix, adhésives ou corrosives. Personne ne sait quelle est l'origine de cette étrange créature.

ARAIGNÉE DES MARAIS

Taille : Petite.

Habitat : Marais, étangs, lacs.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Meute.

Vie : 15.

AGI 13 COR 11 DEX 10

INT 6 SAV 4 PER 5

MOB 9 ACA 12 AAD -

PAR – ESQ 9

Dégâts : Mandibules 1d6+3 (poison).

Protection : 5

Capacités : Marcher au mur et au plafond, Respirer sous l’eau, Bondir, Toiles (couvrent de vastes zones dans l’eau. Agilité ou -2 à toutes les actions qui réclament un mouvement, passe à -4 si on continue à bouger).

Les araignées des marais sont de très gros arachnides de plus de cinquante centimètres d’envergure, qui se sont adaptés à une vie amphibie. Elles vivent au bord des lacs, dans des étangs ou sur les berges des rivières. Elles tissent leur toile à la surface et sont capable de bondir hors de l’eau pour attraper des proies.

ARAIGNÉE-CRÂNE GÉANTE

Taille : Moyen.
Habitat : Forêts, souterrains.
Comportement : Prédateur.
Groupe : Meute.
Vie : 30.
AGI 12 COR 12 DEX 12
INT 10 SAV 6 PER 7
MOB 11 ACA 13 AAD 13
PAR – ESQ 8
Dégâts : Mandibules 1d6+4
Protection : 2

Capacités : Marcher au mur et au plafond, Vision dans le noir, Discrétion +4, Piège (action, immobilise et cause -4 de bonus à toutes les actions qui nécessitent de bouger, Intuition/Survie pour voir le piège, il faut réussir un jet de Corps et un jet d’Agilité pour se dégager (un jet par round).)

L’araignée-crâne géante est un arachnide qui a évolué pour occuper la niche écologique d’un loup ou autre prédateur similaire. Ces créatures à huit pattes font plus d’un mètre cinquante de long et vivent dans les forêts (la variante brune) ou les souterrains (la grise). On les appelle « araignée-crâne » en raison de la forme de leur tête, qui rappelle un crâne humain. Elles sont incapables de tisser des toiles mais se servent de leurs glandes à soie pour créer des pièges qui empêchent leurs victimes. Très malignes pour des invertébrés, elles posent des pièges sur le passage supposé de leurs ennemis et se cachent à proximité, pour fondre sur leur proie au moment opportun. Elles n’ont aucun intérêt pour les créatures minérales.

ARBRE-MASQUE

Taille : Immense.
Habitat : Forêt.
Comportement : Prédateur.
Groupe : Solitaire.
Vie : 100
AGI 5 COR 24 DEX 9
INT 14 SAV 12 PER 17
MOB 11 ACA 14 AAD 5
PAR 8 ESQ 3
Dégâts : Branche 1d6+5 (deux attaques par round)
Protection : 5
Capacités : Mélodie apaisante, Immobilisation.

L’arbre-masque est présent dans la forêt de Boissilence et dans d’autres zones similaires. Il ressemble à un grand saule pleureur capable de se déplacer, et auquel sont attachés des masques en résine. L’arbre hypnotise ses victimes avec son chant, puis les tue, avant de faire un moulage de leur visage. Certains collectionneurs considèrent que certains de ces trophées sont de grande valeur.

AUTOMATE (COMPOSITE)

Taille : Minuscule / Moyen / Grand.
Habitat : Variable
Comportement : Créature asservie.
Groupe : Essaim.
Essaim :
Vie : 10
AGI 13 COR 5 DEX 4
INT 9 SAV 8 PER 6
MOB 9 ACA 10 AAD -
PAR – ESQ 13
Dégâts : Décharge électrique 1d6+2
Protection : -
Capacités : Essaim, Fusion, Vol (2).
Moyen aggloméré :
Vie : 30
AGI 10 COR 14 DEX 11
INT 9 SAV 8 PER 6
MOB 12 ACA 13 AAD 6
PAR 7 ESQ 4
Dégâts : Pique 1d6+3 + Sonné (Corps annule), Éclair 2d6 (action, une fois par combat, à distance).
Protection : 5.
Capacités : Fusion., Régénération 3.
Grand aggloméré :
Vie : 100.
AGI 6 COR 18 DEX 8
INT 9 SAV 8 PER 6
MOB 10 ACA 12 AAD 9
PAR 7 ESQ 4
Dégâts : Pique 1d6+6 + Sonné (Corps annule), Éclair 2d6 (à distance).
Protection : 5
Capacités : Deux attaques par round (une fois par combat), Régénération 5
Pendant la dernière guerre, de nombreux Savants ont été employés par les belligérants pour construire de gigantesques automates de guerre, des colosses métalliques redoutables et destructeurs. Il en reste aujourd’hui, qui n’attendent qu’à être réactivés par des fanatiques ou qui, en l’absence de leurs maîtres, deviennent fous. Ils sont dangereux mais leur immense stupidité leur joue parfois des tours.

AUTOMATE (GUERRE)

Taille : Grand.

Habitat : Champs de bataille

Comportement : Routines programmées, folie

Groupe : Solitaire, régiment.

Vie : 120

AGI 5 COR 22 DEX 7

INT 3 SAV 4 PER 5

MOB 9 ACA 15 AAD 10

PAR 12 ESQ 6

Dégâts : Tronçonneuse 2d6+5, Éclair 2d6 (à distance), Lance-foudre (action, une fois par combat, 3d6 dégâts sur 1d6 cibles).

Protection : 10

Capacités : Deux attaques par round.

Les automates composites sont généralement employés comme gardiens par de puissants Savants. Ce sont des essaims d'automates volants de la taille d'une mouche qui peuvent évoluer tout seuls, mais qui peuvent également s'agglomérer pour former une créature mécanique, qui prend une forme humanoïde, serpentine ou arachnoïde. Trois automates composites peuvent fusionner pour en former un de grande taille.

BIGRE

Taille : Grand.

Habitat : Jungle, plaines tropicales.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Famille.

Vie : 50

AGI 15 COR 14 DEX 6

INT 11 SAV 3 PER 13

MOB 12 ACA 12 AAD -

PAR - ESQ 11

Dégâts : Griffes 1d6+6, Double mâchoires 2d6+6 (une fois par combat).

Protection : -

Capacités : Discrétion +4, Bondir.

Le bigre est un des plus redoutés des grands fauves du Monde Hurlant. Ce félin ressemble à un énorme tigre au pelage d'un brun verdâtre, rayé de noir, et surtout il est pourvu de deux têtes voraces.

BRAISINE

Taille : Minuscule.

Habitat : Tous.

Comportement : Charognard.

Groupe : Essaim.

Vie : 6-20

AGI 12 COR 4 DEX 2

INT 3 SAV 1 PER 3

MOB 14 ACA 9 AAD -

PAR - ESQ 16

Dégâts : Toucher brûlant 1d6+1.

Protection : -

Capacités : Essaim, Vol (1).

Les braisines sont des minérimaux très courants partout dans le Monde Hurlant. Ces petites boules de charbon enflammé cherchent des cadavres d'animaux ou des déchets organiques et les consomment. Si elles n'en trouvent pas, elles peuvent s'attaquer à des créatures vivantes, parfois en essaims très impressionnants. Il arrive que des nuages de braisines s'en prennent aux cultures avant la récolte.

CENTIMANE

Taille : Grand.

Habitat : Forêt.

Comportement : Prédateur/contrôle.

Groupe : Solitaire.

Vie : 80.

AGI 10 COR 14 DEX 11

INT 17 SAV 20 PER 24

MOB 15 ACA 12 AAD 5

PAR 4 ESQ 3

Dégâts : Poing 1d6+2.

Protection : 3.

Capacités : Invisible, Contrôle (seulement sur les enfants).

On ignore s'il existe un seul ou plusieurs Centimanes. Cette créature de légende est un colosse invisible qui ne participe pas au combat directement. À la place, il se bat à travers ses « Mains », des enfants sur lesquels il exerce un contrôle total. Son seul but est d'en capturer de plus en plus.

CAUCHEMAR

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Songe.

Comportement : Prédateur/territorial

Groupe : Solitaire

Vie : 40

AGI 14 COR 14 DEX 12

INT 14 SAV 12 PER 15

MOB 14 ACA 14 AAD 6

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Toucher stupéfiant (1d6+4, sonné, Personnalité pour empêcher)

Protection : 3

Capacités : Fantomatique, Effrayant, Changement d'apparence (1 geste), Attirer (action, une cible est attirée d'une case vers le cauchemar).

Un cauchemar est un esprit d'imaginaire natif du Jouxte-Songe, qui concentre des idées négatives issues des cauchemars des personnes qui dorment. Il peut prendre diverses formes : ombre aux yeux lumineux, jouets d'enfants, prédateur, voire une image taillée sur mesure pour ses victimes. Certains cauchemars sont indépendants, mais d'autres sont liés à un dormeur spécifique et peuvent être détruits en le réveillant. Les cauchemars ne sont pas des morts-vivants.

CHANQ

Taille : Moyen.
Habitat : Steppes, déserts.
Comportement : Civilisé/agressif.
Groupe : Armée.
Vie : 40.
AGI 13 COR 14 DEX 10
INT 12 SAV 11 PER 14
MOB 14 ACA 15 AAD 10
PAR 10 ESQ 7
Dégâts : Sabre 1d6+3, Arc long 1d6+2.
Protection : 3

Capacités : Survie +2, Rage, Régénération 4 Vie/round, immunité au contrôle mental.

Rejetons des Titanides, les Chanqs sont tous différents : ils ressemblent à des assemblages hideux de crustacés, de reptiles et d'insectes. Il s'agit pourtant d'une espèce civilisée, qui a bâti une civilisation dans le Grand Nord et qui compte bien un jour prendre sa revanche contre les enfants des Dieux. Par ailleurs, des graines de Chanq sont semées dans le sol de tout le continent, prêtes à germer et à se transformer en monstres à l'initiative d'individus qui trouveraient le moyen d'y parvenir.

CHAT

Taille : Petit.
Habitat : Partout.
Comportement : Domestique/méfiant.
Groupe : Solitaire/famille.
Vie : 6
AGI 14 COR 7 DEX 10
INT 5 SAV 2 PER 10
MOB 16 ACA 12 AAD -
PAR – ESQ 13
Dégâts : Griffe 1d6
Protection : -
Capacités : Discrétion +4

Le chat domestique, un compagnon apprécié dans toutes les fermes du Monde Hurlant et qui s'est installé partout où vivent les Humains.

CHEVAL

Taille : Grand.
Habitat : Partout.
Comportement : Domestique/craintif.
Groupe : Troupeau.
Vie : 30.
AGI 14 COR 13 DEX 2
INT 4 SAV 2 PER 6
MOB 10 ACA 10 AAD -
PAR – ESQ 4
Dégâts : Coup de sabot 1d6+4
Protection : -

Capacités : Acrobatie +4 pour sauter, Athlétisme +4, Piétiner.
Parmi les nombreux animaux domestiqués au sein du Monde Hurlant pour servir de montures, les chevaux sont depuis toujours les plus populaires parmi les Humains.

CHIEN

Taille : Petit.
Habitat : Partout.
Comportement : Domestique/agressif.
Groupe : Solitaire/famille.
Vie : 10
AGI 10 COR 11 DEX 6
INT 6 SAV 2 PER 9
MOB 12 ACA 10 AAD -
PAR – ESQ 11
Dégâts : Morsure 1d6+1
Protection : -
Capacités : -

Le chien est un compagnon fidèle de l'humanité en tant que gardien, partenaire de chasse ou compagnon. En fonction de la race, les caractéristiques ci-dessus peuvent être différentes.

CHROMOVORE

Taille : Grand.
Habitat : Plaines, collines.
Comportement : Prédateur.
Groupe : Solitaire.
Vie : 60
AGI 12 COR 16 DEX 8
INT 11 SAV 4 PER 11
MOB 11 ACA 14 AAD -
PAR – ESQ 8
Dégâts : Griffes 1d6+6, mâchoires 1d6+4, Mâchoires spectrales. Deux attaques par round.

Protection : 4

Capacités : Mâchoires spectrales (attaque).

Le chromovore est un énorme prédateur quadrupède des plaines à la large mâchoire bordée de dents et avec de grosses pattes griffues. Il a une seconde mâchoire sous la première, diaphane et constituée d'énergie spectrale, qui lui permet, en une attaque de drainer toute l'Énergie de la cible. Celle-ci ne peut plus s'en servir tant qu'elle ne l'a pas régénérée. La victime perd ses couleurs, y compris celles de ses vêtements, et est en noir et blanc tant qu'elle n'a pas récupéré son Énergie, ce qui a donné à cette espèce son nom de mangeuse de couleurs.

CRABE DE MONTE

Taille : Grand.

Habitat : Bord de rivières, grands lacs.

Comportement : Domestique/craintif.

Groupe : Troupeau.

Vie : 20.

AGI 7 COR 14 DEX 2

INT 3 SAV 2 PER 3

MOB 4 ACA 7 AAD-

PAR 11 ESQ 3

Dégâts : Pince 1d6+4

Protection : 4.

Capacités : -

Le crabe de monte est un énorme crustacé qui peut emmener jusqu'à quatre personnes sur son dos. Il n'est pas rapide mais le voyage est particulièrement stable, raison pour laquelle il est souvent utilisé pour le transport urbain.

DÉMON (JALOUSIE)

Taille : Moyen.

Habitat : Envers.

Comportement : menteur/séducteur.

Groupe : Légion.

Vie : 30.

AGI 14 COR 12 DEX 15

INT 14 SAV 12 PER 9

MOB 15 ACA 13 AAD 6

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Griffes 1d6+3, armes empruntées (divers)

Protection : 1.

Capacités : Chapardage (action, peut prendre un objet que sa cible a en main ou sur elle, pas de jet pour l'empêcher), Copie (action, une fois par combat, peut reproduire une capacité qui vient d'être utilisée).

Les démons de la jalousie, les Phthonoroï, sont des créatures de taille humaine à 17 bras, dont le corps est taillé dans une pierre verte et qui portent toutes sortes de masques différents, dont ils changent régulièrement. Ils sont utilisés comme voleurs par celles et ceux qui les invoquent. Comme tous ceux de leur

engeance, ils ne font que mentir et le pouvoir constitue leur unique motivation.

DÉMON (MENSONGE)

Taille : Petit.

Habitat : Envers.

Comportement : menteur/lâche.

Groupe : Légion.

Vie : 15.

AGI 22 COR 11 DEX 16

INT 13 SAV 12 PER 13

MOB 15 ACA 13 AAD 8

PAR 6 ESQ 14

Dégâts : Griffes 1d6+2

Protection : 1

Capacités : Course rapide (600 kilomètres à l'heure), Invisible.

Parmi les Démons de l'Envers, les démons du mensonge, ceux que les Humains ont baptisés Arthrodactyles sont utilisés comme messagers et espions. C'est également comme ça que les Invokeurs s'en servent en général. Constamment en mouvement, ces farfadets sont difficiles à visualiser autrement que comme une traînée floue. En plus, ils peuvent se rendre invisibles à volonté. Ceux qui les ont aperçus décrivent des pattes griffues et un crâne de vautour en guise de tête. Encore plus que les autres, Arthrodactyle ne s'intéresse qu'au pouvoir et ne connaît que le mensonge.

DÉMON (PEUR)

Taille : Moyen.

Habitat : Envers.

Comportement : menteur/menaçant.

Groupe : Légion.

Vie : 20.

AGI 14 COR 13 DEX 14

INT 14 SAV 13 PER 17

MOB 15 ACA 14 AAD 8

PAR 6 ESQ 4

Dégâts : Morsure 1d6+4, Empoisonné.

Protection : 2.

Capacités : Effrayant, Illusion personnelle.

C'est la capacité des démons de la peur, les Phobomorensis à effrayer, qui est l'atout principal de cette variété de Démons. Pour cette raison, les Archidémons les envoient souvent en mission dans le Monde Hurlant, et les Invokeurs les convoquent pour cela. Les Démons de cette espèce peuvent apparaître sous n'importe quelle forme aux personnes de leur choix, mais leur réelle apparence est si terrifiante qu'elle fait fuir les plus courageux. Comme tous les Démons, ceux-ci ne sont motivés que par le pouvoir et passent leur temps à mentir.

DÉMON (STUPRE)

Taille : Moyen.

Habitat : Envers.

Comportement : menteur/séducteur.

Groupe : Légion.

Vie : 30.

AGI 14 COR 12 DEX 13

INT 14 SAV 14 PER 18

MOB 15 ACA 12 AAD 6

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Griffes 1d6+5.

Protection : 1.

Capacités : Charme, Illusion personnelle.

Parmi les Démons, les démons du stupre, baptisés Succubes ou Incubes, se sont spécialisés dans la manipulation par la séduction. Ils sont capables de revêtir l'apparence la plus susceptible de plaire à leur cible, même si celle-ci n'est pas consciente qu'elle nourrit ce type d'attirance. Comme tous les Démons, les Succubes ne sont motivés que par le pouvoir et passent leur temps à manipuler les mortels.

DÉMON (VIOLENCE)

Taille : Grand.

Habitat : Envers.

Comportement : menteur/agressif.

Groupe : Légion.

Vie : 50.

AGI 12 COR 15 DEX 10

INT 13 SAV 12 PER 14

MOB 13 ACA 15 AAD 9

PAR 8 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+4 + Enflammé si cible rate jet de Corps, Queue 1d6+5, deux attaques par round.

Protection : 3

Capacités : Immunité aux dégâts de feu.

Le Carnamonas, démon de violence, est un type de Démon particulièrement impressionnant, qui est principalement utilisé comme troupe de choc par l'Envers et comme garde du corps par les Invokeurs qui en font l'usage. Sa silhouette rappelle celle du gorille, en beaucoup plus grand, à cela près que sa peau est écorchée et sanglante et que ses poings sont perpétuellement enveloppés de flammes. Il a une queue préhensile qui se termine par un fléau d'armes énorme. Comme tous les Démons, il n'est motivé que par le pouvoir et passe son temps à mentir.

ÉCREVACHE

Taille : Moyen.

Habitat : Lacs et rivières.

Comportement : Craintif/agressif.

Groupe : Troupeaux.

Vie : 13

AGI 4 COR 15 DEX 3

INT 4 SAV 3 PER 3

MOB 4 ACA 8 AAD -

PAR - ESQ 4

Dégâts : Pincés 1d6+2.

Protection : 3.

Capacités : -

Crustacé domestiqué de la taille d'un mouton, l'écrevache est un animal amphibie qui vit dans des troupeaux au bord des lacs ou des rivières. On l'apprécie pour son lait ou sa chair délicieuse. Ils ont un sale caractère et une mauvaise vue et peuvent facilement charger les intrus.

ÉLÉMENTAIRE (AIR)

Taille : Grand.

Habitat : Bordciel.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 40.

AGI 15 COR 8 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 15 ACA 4 AAD 12

PAR 8 ESQ 7

Dégâts : Jet d'air 1d6+3.

Protection : -

Capacités : Pousser, ne subit que la moitié des dégâts des attaques physiques, peut créer une bulle d'air pour un allié.

Un élémentaire d'air ressemble généralement à une petite tornade localisée, parcourue d'éclairs et de débris en mouvement rapides. Ils font partie des assistants courants des Invokeurs.

ÉLÉMENTAIRE (EAU)

Taille : Grand.

Habitat : Bordemer.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 35.

AGI 10 COR 14 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 10 ACA 12 AAD 6

PAR 8 ESQ 4

Dégâts : Jet d'eau 1d6+3

Protection : -

Capacités : Bondir, ne subit que la moitié des dégâts des attaques physiques, peut mettre fin à la condition Enflammé.

Les élémentaires d'eau sont de grosses vagues vivantes, dont l'allure est vaguement humanoïde. Certains Invokeurs élémentalistes ont un faible pour leur flexibilité.

ÉLÉMENTAIRE (FEU)

Taille : Grand.

Habitat : Bordeflamme.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 35.

AGI 14 COR 11 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 10 ACA 12 AAD 6

PAR 8 ESQ 4

Dégâts : Poings 1d6+2 + Enflammé si cible rate jet de Corps, boules de flammes 1d6+4 + Enflammé si cible rate jet de Corps.

Protection : 2

Capacités : Immunité aux dégâts de feu.

Les plus impressionnants parmi les élémentaires, ceux du feu ont l'apparence de grandes silhouettes humanoïdes faites de feu solide. Les Invokeurs qui aiment laisser une impression favorisent cette variété.

ÉLÉMENTAIRE (PIERRE)

Taille : Grand.

Habitat : Borderoche.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 50.

AGI 10 COR 14 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 10 ACA 12 AAD 6

PAR 8 ESQ 4

Dégâts : Poings 1d6+4.

Protection : 4

Capacités : -

Les élémentaires de pierre peuvent avoir différentes apparences, mais en général ils ressemblent à de gros colosses de granite à la silhouette très vaguement humanoïde. À moins de voyager dans le Grand Logoz, on ne les aperçoit qu'au service d'un Invokeur.

ÉNIGMEUSE

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Violent/fanatique.

Groupe : Escouade.

Vie : 40.

AGI 15 COR 13 DEX 12

INT 13 SAV 11 PER 14

MOB 14 ACA 15 AAD 11

PAR 11 ESQ 8

Dégâts : Dague 1d6+3 (2 attaques par round)

Protection : -

Capacités : Invisibilité (à volonté), Téléportation d'urgence (1x/combat).

Les Énigmeuses sont des jeunes filles transformées en tueuses par l'intervention d'un Alp. Elles portent des masques-miroir et s'expriment exclusivement en posant des questions. On les retrouve à la solde de différents criminels et fanatiques.



ERMITIER

Taille : Immense.

Habitat : Plaine, littoral, mer.

Comportement : Territorial/paisible.

Groupe : Communauté.

Vie : 200.

AGI 3 COR 40 DEX 5

INT 6 SAV 3 PER 5

MOB 5 ACA 13 AAD 2

PAR 6 ESQ 2

Dégâts : Pincés 2d6+8

Protection : 10 (avant), 0 (arrière sans protection)

Capacités : -

L'ermite est une gigantesque créature de métal herbivore et amphibie, dont l'apparence rappelle celle d'un crustacé. Vers l'avant, leur corps est en acier très résistant, mais à l'arrière, il est fait de roche très friable. Cette caractéristique pousse ces minérimaux, comme les Bernard-l'ermite, à chercher à renforcer leur protection. Eux le font en déracinant des maisons et des immeubles et en s'en servant comme armures pour leur arrière-train. Ils ne sont pas agressifs mais leur fâcheuse tendance à démolir des villages fait qu'ils sont souvent chassés. La technique de chasse consiste à les frapper à l'arrière-train, soit en s'infiltrant dans la maison, soit en la démolissant.

FANTÔME (HUMAIN)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Sombre.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire

Vie : 25

AGI 12 COR 11 DEX 10

INT 12 SAV 13 PER 10

MOB 11 ACA 12 AAD 5

PAR 5 ESQ 4

Dégâts : Toucher spectral (1d6, affecte la réalité physique)

Protection : -

Capacités : Fantomatique, cri effrayant (1x/combat)

Esprit d'un Humain condamné à errer dans le Jouxte-Sombre parce qu'il est incapable de renoncer à ses liens avec un lieu ou avec une personne, un fantôme est un mort-vivant qui n'est généralement pas hostile, à moins qu'on lui mette des bâtons dans les roues.

FARANDRIEN (HARMONIAIARQUE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/religieux.

Groupe : Congrégation.

Vie : 20

AGI 9 COR 10 DEX 8

INT 11 SAV 12 PER 14

MOB 11 ACA 8 AAD 4

PAR 4 ESQ 2

Dégâts : Lance 1d6+2, Fléchette 1d6.

Protection : -

Capacités : Cercle de guérison (à volonté), Rayon aveuglant (1x/combat), Chant d'amitié (1x/combat).

Les Harmoniarques sont les Prêtres de l'Alliance Farandrienne. On en trouve partout dans le Monde Hurlant, occupés à toutes sortes de missions au nom de leur Divinité Lanalawalan.

FARANDRIEN (MÉLODIARQUE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/magicien.

Groupe : Collège.

Vie : 20

AGI 8 COR 9 DEX 10

INT 12 SAV 14 PER 11

MOB 11 ACA 8 AAD 4

PAR 4 ESQ 2

Dégâts : Gourdin 1d6, Fléchette 1d6.

Protection : -

Capacités : Brouillard (1x/combat), Étincelles (à volonté), Invisibilité (1x/combat).

Regroupés au sein de la caste des Mélodiarques, les Magiciens Farandriens lancent leurs Sortilèges à l'aide de chants sacrés.

FARANDRIEN (RYTHMARQUE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/militaire.

Groupe : Brigade.

Vie : 30

AGI 13 COR 13 DEX 9

INT 10 SAV 11 PER 8

MOB 11 ACA 13 AAD 5

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Hallebarde 1d6+6.

Protection : 4 (cotte de maille).

Capacités : Accrochage de mêlée (à volonté).

Les experts de la guerre de l'Alliance Farandrienne sont regroupés au sein de la caste des Rythmarques.

FARANDRIEN (SILENCIARQUE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/espion.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20

AGI 13 COR 13 DEX 9

INT 10 SAV 9 PER 11

MOB 11 ACA 13 AAD 5

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Épée 1d6+5

Protection : 2 (cuir liquide).

Capacités : **Lame d'Ombre** : Coup furtif (à volonté), **Lame d'Ombre** : Dissimulation (à volonté), **Lame d'Ombre** : Saute-Ombre (à volonté)

Maître des ombres, les Silenciarques sont les espions et les assassins des Arpèges Majeurs de l'Alliance Farandrienne.



FARANDRIEN (SONARQUE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/scientifique.

Groupe : Laboratoire.

Vie : 20

AGI 9 COR 10 DEX 8

INT 13 SAV 12 PER 12

MOB 11 ACA 4 AAD 8

PAR 4 ESQ 2

Dégâts : Couteau 1d6, Escopette (2d6), Grenades flash.

Protection : 2 (cuir).

Capacités : -

Les scientifiques de l'Alliance Farandrienne sont regroupés au sein de la petite caste des Sonarques.

FÉ

Taille : Minuscule.

Habitat : Jouxte-Joie.

Comportement : Curieux/farceur.

Groupe : Essaim.

Vie : 10-20

AGI 14 COR 4 DEX 11

INT 12 SAV 9 PER 11

MOB 14 ACA 11 AAD -

PAR - ESQ 14

Dégâts : Toucher (1d6, confusion (le personnage est perdu et part dans une direction au hasard, Personnalité évite), Retour à la vie.

Protection : -

Capacités : Essaim, Vol (2), Lumière, Illusion (action, à volonté, permet de faire apparaître une image mouvante et/ou un son. Intuition pour ne pas y croire).

Les Fés sont des esprits semi-intelligents, très courants dans le Jouxte-Joie, qu'on rencontre également occasionnellement dans des endroits reculés du Monde Hurlant. Ces minuscules créatures humanoïdes volantes et lumineuses, possédant certains traits insectoïdes, volent en essaims et apprécient de jouer des tours aux mortels.

FRA

Taille : Petit.

Habitat : Collines.

Comportement : Territorial/possessif.

Groupe : Village.

Vie : 10.

AGI 12 COR 6 DEX 12

INT 8 SAV 9 PER 11

MOB 10 ACA 10 AAD 5

PAR 6 ESQ 4

Dégâts : Dague 1d6+1, fronde 1d6.

Protection : -

Capacités : Rage (protéger le trésor).

Ces petits lutins aux yeux cruels sont attirés par les pierres précieuses et par tout ce qui brille. Ils accumulent collectivement leurs trouvailles pour les admirer dans les souterrains où ils vivent, et deviennent très agressifs quand on essaye de leur subtiliser leur bien.

GAOGAO

Taille : Grand.

Habitat : Montagnes.

Comportement : Domestique/curieux.

Groupe : Troupeau.

Vie : 25.

AGI 15 COR 11 DEX 12

INT 6 SAV 2 PER 6

MOB 9 ACA 10 AAD -

PAR - ESQ 7

Dégâts : Coup de patte 1d6+3

Protection : -

Capacités : Escalade +4+

Animal de monte surtout populaire dans les régions montagneuses de la République Lithique, le gaogao est un grand singe à la fourrure noire, montée sur quatre larges pattes préhensiles qui lui permettent d'évoluer avec beaucoup d'aisance le long des pentes rocheuses des massifs.



GOLEM (GLAISE)

Taille : Moyen.

Habitat : Variable.

Comportement : Créature asservie.

Groupe : Solitaire ou escadron punitif.

Vie : 50

AGI 8 COR 20 DEX 9

INT 6 SAV 6 PER 6

MOB 8 ACA 15 AAD 8

PAR 10 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+5, Lancer 1d6 + déplacer d'une case et à terre (Agilité annule), Absorption de Science (1d6 Science en moins).

Protection : 4

Capacités : Résistance à la Science (toutes les attaques et capacités de Science se font à -4)

Le golem de glaise ressemble à un énorme colosse fait en terre glaise, grossièrement façonné dans une forme humanoïde, avec des inscriptions sacrées là où devrait se trouver son visage. Ces créatures artificielles ont été créées par certains fanatiques religieux pour faire la chasse aux Savants.

GOLEM (PIERRE)

Taille : Moyen.

Habitat : Lieux saints.

Comportement : Créature asservie.

Groupe : Galerie

Vie : 80

AGI 9 COR 22 DEX 7

INT 6 SAV 5 PER 4

MOB 7 ACA 15 AAD 5

PAR 11 ESQ 5

Dégâts : Épée de pierre 1d6+6

Protection : 6

Capacités : Immobile (tant qu'il ne bouge pas, est impossible à distinguer d'une statue), Réparation miraculeuse (action, une fois par combat, 2d6+6 Vie), Frappe bénie (action, une fois par combat, tous les alliés font 1d6 dégâts de plus pendant un round).

On appelle « golems de pierre » des créatures artificielles créées traditionnellement par des religieux en tous genres. Lorsqu'elles sont immobiles, elles ont exactement la même apparence que des statues. On les place dans des lieux sacrés pour les protéger pendant des siècles. Parfois, elles dépendent du fonctionnement d'une source d'énergie de Foi extérieure et cessent de fonctionner si celle-ci est déconnectée.

GOULE

Taille : Moyen.

Habitat : Cimetières, nécropoles.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Meute.

Vie : 40

AGI 15 COR 13 DEX 11

INT 13 SAV 12 PER 12

MOB 13 ACA 14 AAD 5

PAR 6 ESQ 5

Dégâts : Masse (1d6+3), morsure (1d6+1), arc court /1d6+1)

Protection : 2

Capacités : Forme alternative (action)

Forme alternative : Vie 50, morsure 1d6+4, mouvement rapide (sur toutes les cases).

Les goules sont des morts-vivants nécrophages, vifs et intelligents, qui chassent en meute. Ils sont reconnaissables à leur tête rouge et aux cris qu'ils poussent, qui ressemblent à des rires. Ils mangent les cadavres et déterrent les tombes, mais peuvent également s'attaquer à d'autres morts-vivants. Ils sont capables de se transformer en une créature monstrueuse quadrupède dont l'apparence rappelle celle d'une hyène.

GRAND-MÈRE AUX DENTS ROUGES

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Peur.

Comportement : Prédateur

Groupe : Solitaire

Vie : 60

AGI 14 COR 15 DEX 14

INT 12 SAV 11 PER 14

MOB 14 ACA 15 AAD 11

PAR 7 ESQ 5

Dégâts : Griffes (1d6+6, dégât augmenté de 1 par personne effrayée à vue), Asphyxier (à distance, 1d6 par round, Corps annule).

Protection : -

Capacités : Effrayante (mais pas toujours visible. Effet uniquement quand une attaque contre elle touche), Cachée (ne peut-être vue qu'en vision périphérique ou dans des miroirs, toute attaque se fait à -4), téléportation à vue (action), Immunité à tous les effets psychiques.

Créature mythique, qu'on invoque pour faire peur aux enfants, la Grand-mère aux dents rouges existe bel et bien dans le Jouxte-Peur. Elle ressemble à une très vieille dame à la peau grise, avec du sang qui coule de ses gencives. On ne peut l'apercevoir qu'en vision périphérique ou dans des reflets. Elle n'existe que pour terroriser.

GROBIAN (GUERRIER)

Taille : Moyen.

Habitat : Montagnes, souterrains.

Comportement : Grégaire/pessimiste.

Groupe : Tribus.

Vie : 25.

AGI 10 COR 14 DEX 11

INT 11 SAV 12 PER 10

MOB 11 ACA 13 AAD 6

PAR 6 ESQ 2

Dégâts : Sabre 1d6+3.

Protection : 4.

Capacités : Crachat acide (1x par combat).

Sortes de petits Hommes-Iguanes de nature minérale, au corps recouvert d'écailles de métal, les Grobian sont d'anciens souffre-douleurs des Lithiques, qui ont du mal à trouver leur place au sein d'une société où ils sont libres mais où personne ne veut d'eux.

HÉRICENDRE

Taille : Grand.

Habitat : Forêts, plaines.

Comportement : Curieux/prédateur.

Groupe : Famille.

Vie : 90.

AGI 8 COR 18 DEX 6

INT 9 SAV 6 PER 10

MOB 11 ACA 14 AAD -

PAR - ESQ 7

Dégâts : Griffes 1d6+6 (deux attaques par round), Explosion de piquants (action. Toute personne jusqu'à Éloigné subit 1d6 dégâts à moins qu'elle ne s'abrite de manière préventive, deux fois par combat).

Protection : 4

Capacités : -

Les héricendres sont un peu l'équivalent minéral des ours. Ils sont toutefois plus malins que ceux-ci et bien plus grands (ils peuvent mesurer jusqu'à 4 mètres de long). Leur corps en pierre ressemble autant à celui d'un hérisson géant qu'à celui d'un ours. À volonté, ils peuvent éjecter en tous sens les piquants d'obsidienne qui poussent sur leur corps. Techniquement omnivores, ces créatures se contentent généralement de se nourrir de minéraux. Leurs déjections, de parfaites sphères métalliques, sont appelées des « perles d'héricendres » et sont prisées par les joailliers.

HOMONCULE (BOIS)

Taille : Moyen.

Habitat : Variable.

Comportement : Créature asservie.

Groupe : Solitaire.

Vie : 40

AGI 12 COR 11 DEX 13

INT 7 SAV 7 PER 8

MOB 10 ACA 13 AAD 11

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Branches 1d6+3 (au corps-à-corps ou à distance)

Protection : 3

Capacités : Discrétion +4, Avance deux fois plus vite dans la forêt, Attirer (action, permet à l'homoncule d'amener la cible près d'elle, Agilité annule).

L'homoncule de bois est un assemblage magique plutôt courant chez les Mélodiarques, une sorte d'épouvantail en bois qui sert généralement de sentinelle ou d'espion.

HOMONCULE (PAPIER)

Taille : Moyen.

Habitat : Bibliothèque.

Comportement : Créature asservie.

Groupe : Solitaire.

Vie : 15

AGI 14 COR 8 DEX 14

INT 9 SAV 14 PER 6

MOB 10 ACA 9 AAD -

PAR 4 ESQ -

Dégâts : Armes 1d6+1.

Protection : -

Capacités : Métamorphose (action. L'homoncule peut se plier et se déplier pour assumer n'importe quelle forme. Il peut ainsi

passer sous une porte, se doter de mains ou même d'armes, et même se changer en avion et voler), Vol.

Employés principalement dans des bibliothèques ou des archives, les homoncles de papier sont des origamis vivants, qui n'ont pas de voix et ne peuvent communiquer qu'en changeant de formes.

HUMAIN (ASSASSIN)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Criminel/agressif.

Groupe : Solitaire.

Vie : 30

AGI 14 COR 13 DEX 11

INT 12 SAV 9 PER 12

MOB 11 ACA 14 AAD 8

PAR 8 ESQ 5

Dégâts : Dague 1d6+4+poison

Protection : 2 (cuir).

Capacités : Point faible (à volonté).

Un descriptif typique d'un coupe-jarret à la solde d'un syndicat du crime.

HUMAIN (CULTISTE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Agressif/Fanatique.

Groupe : Secte.

Vie : 20

AGI 9 COR 10 DEX 8

INT 11 SAV 12 PER 14

MOB 11 ACA 8 AAD 4

PAR 4 ESQ 2

Dégâts : Dague 1d6+1, Fléchette 1d6.

Protection : -

Capacités : Soutien martial (à volonté), Tentacules (1x/combat).

Ce genre d'individu occupe l'échelon du milieu d'une secte dédiée aux Démons de l'Envers.

HUMAIN (GARDE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/militaire.

Groupe : Détachement.

Vie : 25

AGI 11 COR 13 DEX 10



INT 11 SAV 11 PER 7

MOB 11 ACA 13 AAD 5

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Sabre 1d6+5.

Protection : 4 (cotte de maille), bouclier.

Capacités : Pousser (à volonté).

Peut-être bien le type de créature le plus utile de toutes celles qui sont décrites ici, il s'agit d'un garde Humain, comme ceux que l'on trouve dans tous les villages et dans tous les châteaux du Reik.

HUMAIN (MAGICIEN)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/magicien.

Groupe : Collège.

Vie : 20

AGI 7 COR 8 DEX 9

INT 12 SAV 14 PER 12

MOB 10 ACA 8 AAD 4

PAR 4 ESQ 2

Dégâts : Bâton 1d6, Fléchette 1d6.

Protection : -

Capacités : Cuirasse magique (1x/combat), Lévitacion (1x/combat), Projectile occulte (à volonté).

Le type de personnage que l'on peut rencontrer au sein d'un collège de magie, ou comme conseiller en Magie de rang moyen d'un suzerain.

HUMAIN (PRÊTRE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/religieux.

Groupe : Congrégation.

Vie : 20

AGI 9 COR 11 DEX 8

INT 10 SAV 12 PER 13

MOB 11 ACA 8 AAD 4

PAR 4 ESQ 2

Dégâts : Masse d'arme 1d6+2, Hachette 1d6+1.

Protection : -

Capacités : Flamme (à volonté), Imposition des mains (1d6, à volonté).

Un Prêtre générique du Clergé impérial, prêt à se défendre le cas échéant, mais peu spécialisé.

HUMAIN (SAVANT)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/scientifique.

Groupe : Laboratoire.

Vie : 20

AGI 8 COR 11 DEX 8

INT 14 SAV 12 PER 11

MOB 11 ACA 4 AAD 8

PAR 4 ESQ 2

Dégâts : Dague 1d6, Mousquet (2d6+1), Grenades explosives

Protection : 2 (cuir).

Capacités : Champ de force (1x/combat).

Un Savant humain archétypique, prêt pour l'aventure.

ICORNE

Taille : Grand.

Habitat : Plaines.

Comportement : Domestique/craintif.

Groupe : Troupeau.

Vie : 25.

AGI 14 COR 12 DEX 2

INT 6 SAV 5 PER 11

MOB 11 ACA 10 AAD -

PAR - ESQ 5

Dégâts : Coup de sabot 1d6+3

Protection : -

Capacités : Acrobatie +4 pour sauter, Athlétisme +4, Représentation +4+ pour imiter, Piétiner, Imitation.

Montures traditionnelles des nomades Olbecs, les Icornes sont de grands cervidés dont la tête est prolongée d'un faisceau de cornes vides, capables de produire n'importe quel son.

KAOUR

Taille : Immense.

Habitat : Montagne.

Comportement : Territorial/paisible.

Groupe : Communauté.

Vie : 150.

AGI 4 COR 30 DEX 8

INT 11 SAV 13 PER 9

MOB 5 ACA 12 AAD 4

PAR 6 ESQ 4

Dégâts : Poings 2d6+6

Protection : 6

Capacités : Escalader +2

Les Kaours sont de gigantesques géants de granite, qui arpentent les régions montagneuses du Monde Hurlant, principalement dans le Nord. Silencieusement, ils conservent les pierres flottantes et les menhirs d'une ancienne civilisation disparue que leurs ancêtres ont construit. Même s'ils parlent peu ou pas du tout, ils apprécient les visiteurs mais détestent les intrus.

KNECHTLING / SCHMERTZLING

Taille : Petit.

Habitat : Souterrains.

Comportement : Grégaire/craintif.

Groupe : Tribus.

Vie : 10.

AGI 13 COR 6 DEX 14

INT 11 SAV 10 PER 9

MOB 11 ACA 10 (14 Schmertzling) AAD 4

PAR 4 ESQ 6

Dégâts : Dague 1d6+1, Flammes 1d6+4 (Schmertzling).

Protection : 3 (Schmertzling)

Capacités : -

Les Knechtlings sont des petits bonshommes de charbon qui vivent au sein de grands collectifs dans des souterrains qu'ils n'arrêtent pas de creuser. La plupart des civilisations du Monde Hurlant les traitent avec mépris ou désinvolture. Leur tête est perpétuellement surmontée d'une flammèche, et ils meurent si elle s'éteint. Certaines nuits, ou lorsqu'ils sont très en colère, les Knechtlings se transforment en Schmertzlings : leur corps est entièrement entouré de feu et ils deviennent vicieux et cruels pour quelques heures, avant de retrouver leur état normal.

KPŴR

Taille : Moyen.

Habitat : Désert.

Comportement : Grégaire/isolationiste.

Groupe : Village.

Vie : 30.

AGI 9 COR 14 DEX 13

INT 13 SAV 11 PER 9

MOB 9 ACA 12 AAD 4

PAR 5 ESQ 2

Dégâts : Pince 1d6+3.

Protection : 4.

Capacités : Déshydratation (action. La cible subit 1d6 dégâts et est Sonnée. Elle doit réussir un jet de Corps ou tomber À terre.), Sentir l'eau, Création de corail rouge.

Créatures hybrides, les Kpwr sont constitués de la symbiose d'un être minéral ressemblant à une grande écrevisse humanoïde faite de corail rouge et d'une larve noire dotée de tentacules. Elles vivent dans le désert de Schudermaaz et ont la capacité de trouver des sources et de manipuler le flux de l'eau, ce qui est précieux dans cet environnement aride. Personne n'est capable de comprendre leur langage, aussi ceux qui font appel à eux utilisent généralement des gestes ou des pictogrammes pour se faire comprendre.

KRAKEN

Taille : Immense.

Habitat : Océan.

Comportement : Territorial/agressif.

Groupe : Solitaire.

Vie : 120.

AGI 20 COR 26 DEX 14

INT 8 SAV 5 PER 13

MOB 14 ACA 16 AAD -

PAR 12 ESQ 8

Dégâts : Tentacules 2d6+5 (portée Éloignée).

Protection : Immobilisation.

Capacités : Les armes matérielles font la moitié des dégâts.

Le kraken est une créature marine constituée de métal liquide capable de projeter des tentacules à longue distance avant de digérer ses victimes dans l'acide. Dans le cas où on serait capable de la vaincre, son corps contient plusieurs substances précieuses.

LAVELLAN

Taille : Petit.

Habitat : Jouxte-Nausée.

Comportement : Craintif/agressif.

Groupe : Colonie.

Vie : 8

AGI 14 COR 9 DEX 10

INT 9 SAV 5 PER 11

MOB 10 ACA 10 AAD -

PAR - ESQ 8

Dégâts : Morsure 1d6+2+poison ou maladie (à choix).

Protection : -

Capacités : Contagieux (toute créature qui passe à moins d'une case d'un lavellan doit réussir un jet de Corps ou tomber Malade), immunité aux poisons et aux maladies, Discrétion +4+

Les lavellans sont des créatures qui ressemblent à d'énormes rats à tête de musaraigne, grands comme des chats, et au pelage vert-brun. Leurs dents sont tranchantes et ils ont l'intelligence des singes. Originaires du Jouxte-Nausée, ils sont des vecteurs de maladie et il arrive que certains se frayent un chemin jusqu'au monde physique et y prolifèrent.

LITHIQUE (GARDE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/militaire.

Groupe : Détachement.

Vie : 35.

AGI 7 COR 14 DEX 10

INT 11 SAV 11 PER 7

MOB 7 ACA 14 AAD 5

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Marteau de guerre 1d6+6, Escopette 2d6

Protection : 4 (cotte de maille), bouclier.

Capacités : Désarmer (à volonté), Sens tellurique.

La version du garde ou du militaire standard, telle qu'elle se présente au sein des différentes civilisations des Lithiques.



LOUETTE

Taille : Moyen.

Habitat : Forêts, plaines.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Meute.

Vie : 35.

AGI 13 COR 12 DEX 6

INT 9 SAV 5 PER 11

MOB 11 ACA 15 AAD -

PAR – ESQ 9

Dégâts : Bec 1d6+3

Protection : -

Capacités : Bondir, Cri effrayant (une fois par combat).

Un croisement monstrueux entre un loup et une mouette géante, la louette a une réputation de férocité qui en fait un des prédateurs les plus craints de la nature sauvage.

LOUP

Taille : Moyen.

Habitat : Forêts, plaines.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Meute.

Vie : 20.

AGI 12 COR 11 DEX 5

INT 8 SAV 4 PER 10

MOB 10 ACA 14 AAD -

PAR – ESQ 9

Dégâts : Morsure 1d6+2

Protection : -

Capacités : Bondir.

C'est le prédateur le plus répandu qui existe, celui qui a inspiré un nombre incalculable de chansons et de contes. Il hante les forêts profondes mais est aussi souvent chasseur que chassé.

MACAQUE DE BOUE

Taille : Moyen.

Habitat : Marais, rivières, lacs.

Comportement : Curieux/agressif.

Groupe : Meute.

Vie : 16.

AGI 14 COR 10 DEX 9

INT 9 SAV 5 PER 7

MOB 11 ACA 12 AAD 9

PAR – ESQ 6

Dégâts : Poings 1d6+1, boule de boue 1d6.

Protection : 2.

Capacités : -

Ces créatures ont une silhouette qui rappelle celle d'un grand singe. Faites de limon et d'eau, elles peuvent rester inanimées pendant de longues périodes et être réactivées par une crue ou une averse. En général, elles se réveillent de méchante humeur.

MACHECLOU

Taille : Minuscule.

Habitat : Tous.

Comportement : Rongeur/opportuniste.

Groupe : Essaim.

Vie : 5-12

AGI 12 COR 8 DEX 6

INT 3 SAV 1 PER 3

MOB 10 ACA 9 AAD -

PAR – ESQ 8

Dégâts : Mandibules 1d6, Acide 1d6+4 (uniquement sur les cibles minérales ou métalliques).

Protection : 3

Capacités : Ronge-armure (action, réduit la protection d'une armure métallique de 1), marche aux murs et aux plafonds.

Les cafards macheclou ou tout simplement les macheclous sont des créatures minérales semblables à des blattes, longues comme le pouce, faites d'un métal semblable au fer. Elles se nourrissent de métal ou de pierre et peuvent se montrer assez agressive avec les Lithiques, les automates ou les personnages qui portent une lourde armure métallique. Elles s'attaquent aussi parfois à des armes ou boucliers. L'équipement abîmé peut être réparé par un professionnel, à moins qu'il soit complètement détruit.

MALORME

Taille : Grand.

Habitat : Forêt.

Comportement : Territorial/agressif.

Groupe : Bosquet.

Vie : 60.

AGI 7 COR 16 DEX 9

INT 9 SAV 8 PER 11

MOB 8 ACA 11 AAD -

PAR 7 ESQ 4

Dégâts : Poings 1d6+5

Protection : 3.

Capacités : Immobilisation.

Les malormes sont de grandes créatures végétales qui ressemblent à des arbres vaguement humanoïdes. Leur niveau d'intelligence est à mi-chemin entre celui d'un Humain et celui d'un animal, et elles utilisent un langage élémentaire. La plupart du temps, elles s'occupent de leurs propres affaires, mais leur

tempérament est assez vif et il leur arrive de se montrer agressives pour des raisons pas toujours faciles à cerner.

MÉDUSE CAVERNICOLE

Taille : Moyen.
Habitat : Souterrains.
Comportement : Passif/opportuniste.
Groupe : Troupeau.
Vie : 10.
AGI 5 COR 12 DEX 5
INT 1 SAV 1 PER 2
MOB 2 ACA 10 AAD -
PAR – ESQ 3
Dégâts : Acide.
Protection : -
Capacités : Discrétion +4.

Variante terrestre et géante des méduses marines, la méduse cavernicole est une créature translucide qui passe le plus clair de son temps attachée au plafond d’un couloir souterrain, avant de se laisser tomber sur la première créature vivante venue, afin de la dissoudre avec de l’acide pour la consommer lentement.

MOMIE

Taille : Moyen.
Habitat : Sépulture, temple.
Comportement : Domestique/hostile.
Groupe : Solitaire
Vie : 160
AGI 14 COR 19 DEX 15
INT 17 SAV 19 PER 22
MOB 16 ACA 17 AAD 14
PAR 13 ESQ 12
Dégâts : Grande hache double (2d6+8), grand arc (1d6+4)
Protection : 8

Capacités : Meurtre salvateur (automatique, toute créature tuée régénère toute la Vie de la momie), Résurrection (une fois réveillé, le corps de la momie se régénère dans son sarcophage 1d6 semaines après sa mort. Pour la détruire définitivement, il faut détruire le sarcophage. Deux actions par round. Nuée d’insectes (à volonté), Lumière (à volonté), Protection contre la Science (à volonté), Sanctuaire (à volonté), Rayon aveuglant (à volonté), Vérité (à volonté), Tempête (à volonté), Fureur fanatique (à volonté), Tentacules (à volonté), Châtiment des ténèbres (à volonté), Châtiment de la voix (à volonté).

Les momies sont des fanatiques de différentes religions qui ont pratiqué sur eux-mêmes de sombres rituels afin d’être capables de revenir à la vie et d’oppresser les générations futures en leur imposant leur vision étriquée de la Foi. Ils ressemblent à une version sombre et sèche de ce qu’ils étaient de leur vivant, encore entourés de bandelettes et d’autres objets rituels.

MOURIOCHE (GARDE)

Taille : Petit.
Habitat : Tous.
Comportement : Civilisé/militaire.
Groupe : Détachement.
Vie : 25
AGI 13 COR 11 DEX 10
INT 11 SAV 11 PER 7
MOB 11 ACA 11 AAD 5
PAR 7 ESQ 7
Dégâts : Sabre 1d6+5, Arc long 1d6+1.
Protection : 4 (cotte de maille), bouclier.
Capacités : Insaississable, Sprint (à volonté), Désarmer.
Les Mourioches ont eux aussi une version locale du soldat ou du garde prêt à s’opposer aux objectifs poursuivis par les héros.

MOUSTIQUE D’EAU

Taille : Petit.
Habitat : Désert.
Comportement : Prédateur/agressif.
Groupe : Essaim.
Vie : 20.
AGI 16 COR 9 DEX 8
INT 6 SAV 3 PER 5
MOB 12 ACA AAD
PAR – ESQ 13
Dégâts : Trompe 1d6+4.
Protection : -
Capacités : Vol, Immobilisation.

Un des cauchemars des zones désertiques du Monde Hurlant, le Moustique d’eau est une créature volante de la taille d’un chat, pourvu d’une double paire d’ailes chitineuses et d’une trompe dont elle se sert pour pomper toute l’eau contenue dans ses victimes.

NÉCRANTE

Taille : Moyen.
Habitat : Nécropole.
Comportement : Territorial/curieux.
Groupe : Castes.
Vie : 300
AGI 18 COR 30 DEX 20
INT 22 SAV 30 PER 26
MOB 20 ACA 20 AAD 18
PAR 15 ESQ 14

Dégâts : Toucher : état Mourant instantané sur jet Corps raté, sinon 2d6+6.

Protection : 10.

Capacités : Foi 50, accès à toutes les Liturgies. Immunisé aux dégâts physiques, immunisé au contrôle mental. Aveuglées : clairvoyance à volonté sur 10 kilomètres. Bâillonnées : peut pomper toute l'Énergie en un baiser. Étouffées : connaissent les secrets de toutes les personnes qu'elles rencontrent.

Les Nécrantes sont d'antiques mortes-vivantes à la peau parcheminée, qui vivent une éternelle existence de contemplation stoïque et méprisante, et dont les trois Castes règnent sur la Nécropole de Pharagon.

NÉCROBIOTE

Taille : Moyen.

Habitat : Partout.

Comportement : Viral/agressif.

Groupe : Régiment.

Vie : 30.

AGI 11 COR 13 DEX 11

INT 10 SAV 10 PER 6

MOB 10 ACA 13 AAD 7

PAR 8 ESQ 4

Dégâts : Glaive 1d6+2, arc court 1d6+1

Protection : 5

Capacités : Retour à la vie, Esprit de ruche (toute information connue d'un nécrobiote est connue de tous ses semblables dans un rayon d'un kilomètre), Conversion (action, un corps devient un nécrobiote 1d6 rounds plus tard).

Les nécrobiotes sont la version Scientifique des zombies. Ces morts-vivants sont remplis de vapeur et de mécanismes d'horlogerie qui leur donnent l'apparence de la vie. Contrairement aux zombies qui sont créés par un tiers à partir de cadavres, les nécrobiotes prolifèrent en convertissant des morts en nouveaux nécrobiotes.

OBJET ANIMÉ

Taille : Petit.

Habitat : Intérieur.

Comportement : Obéissant.

Groupe : Solitaire.

Vie : 12.

AGI 10 COR 15 DEX 4

INT 5 SAV 5 PER 5

MOB 7 ACA 11 AAD 5

PAR 5 ESQ 3

Dégâts : Coup 1d6+2

Protection : 2

Capacités : -

Ces caractéristiques sont juste là pour représenter un objet typique qui serait animé par Magie et utilisé par un enchanteur.

En fonction du type d'objet, on peut les revoir à la hausse ou à la baisse ou les doter de capacités supplémentaires.

OGRE (GARDE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/militaire.

Groupe : Détachement.

Vie : 35.

AGI 11 COR 13 DEX 9

INT 11 SAV 10 PER 8

MOB 11 ACA 15 AAD 6

PAR 10 ESQ 5

Dégâts : Hache 1d6+6.

Protection : 4 (cotte de maille), bouclier.

Capacités : Riposte (1x/combat).

Comme à peu près toutes les Espèces majeures, les Ogres ont une version du soldat de base et elle ressemble à ça.

OGRE (CHAMANE)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/exalté

Groupe : Solitaire.

Vie : 40

AGI 11 COR 11 DEX 13

INT 12 SAV 14 PER 15

MOB 12 ACA 12 AAD 6

PAR 6 ESQ 4

Dégâts : Glaive 1d6+2

Protection : -

Capacités : Imposition des mains (1d6, à volonté), Pureté (1x/combat), Terreur (1x/combat).

La plupart des villages et autres communautés ogresques ont un chamane pour guide spirituel, et en cas de coup dur il peut aider les siens à affronter leurs adversaires.

OGRE (CHEF)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/militaire.

Groupe : Détachement.

Vie : 50

AGI 14 COR 16 DEX 11

INT 14 SAV 12 PER 15

MOB 15 ACA 18 AAD 13

PAR 13 ESQ 8

Dégâts : Grande hache double 2d6+6, Grand arc 1d6+3.

Protection : 5 (Cuirasse d'écailles).

Capacités : Accrochage (à volonté), Meneur de brigade (1x/combat), Puissance martiale supérieure (1x/combat), Riposte (1x/combat).

Quand une histoire a besoin d'un combattant hors pair pour mener à la bataille un groupe d'Ogres sauvages ou d'esclaves en rébellion, on peut prendre le modèle ci-dessus comme base.

OURS

Taille : Moyen.

Habitat : Forêts, rivières.

Comportement : Curieux/prédateur.

Groupe : Famille.

Vie : 50.

AGI 9 COR 16 DEX 7

INT 8 SAV 5 PER 9

MOB 9 ACA 13 AAD -

PAR - ESQ 8

Dégâts : Griffes 1d6+6

Protection : -

Capacités : Bondir.

Présent sur la plus grande partie du Continent, l'ours n'attaque que s'il se sent agressé, mais ses victimes ont assez peu de contrôle sur ce qui lui donne ou non l'impression d'être victime d'une agression.

PARAÉLÉMENTAIRE (HUMUS)

Taille : Grand.

Habitat : Bordeboue.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 10 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+4 +1d6 cible secondaire, Bloc de terre lancer 1d6+1

Protection : 2

Capacités : -

Une énorme masse vaguement humanoïde de terre, de cailloux et de branchages. Comme tous les paraélémentaires, ceux-ci sont plus instables que les élémentaires, mais également plus dangereux.

PARAÉLÉMENTAIRE (MAGMA)

Taille : Grand.

Habitat : Bordelave.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 15.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 10 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+6 +1d6 cible secondaire, Jet de lave 1d6+3

Protection : 1

Capacités : Immunisé aux dégâts de feu.

La silhouette de pierre noire veinée de lave incandescente est impressionnante. Ces créatures venues d'un plan distant sont fragiles mais redoutables.

PARAÉLÉMENTAIRE (ÉLECTRICITÉ)

Taille : Grand.

Habitat : Bordefoudre.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 15.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 10 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Foudres 1d6+2 sur 1d6 cibles.

Protection : 1.

Capacités : Les Attaques physiques ne font que la moitié de dégâts.

Ces entités ressemblent à des éclairs vivants dont la configuration rappelle vaguement la silhouette d'un Humain. Ils ne sont pas très résistants, mais ils sont très dangereux.

PARAÉLÉMENTAIRE (GLACE)

Taille : Grand.

Habitat : Bordegivre.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 10 SAV 9 PER 10

MOB 10 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+4 +1d6 cible secondaire + Gelé si cible rate jet de Corps.

Protection : 2

Capacités : -

Ces Paraélémentaires sont un assemblage grossièrement humanoïde de blocs de glace et de neige concassée. Comme tous les autres paraélémentaires, ils sont plus dangereux que résistants.

PELAGORNE

Taille : Grand.

Habitat : Bord de mer, décharges.

Comportement : Charognard/agressif.

Groupe : Volée.

Vie : 40

AGI 15 COR 16 DEX 9

INT 9 SAV 4 PER 10

MOB 13 ACA 14 AAD 8

PAR – ESQ 8

Dégâts : Bec 2d6+4, serres 1d6+6, lâcher de rochers 1d6+4. Deux attaques par round.

Protection : -

Capacités : Vol.

Le pelagorne est le grand, très grand cousin du goéland. Avec plus de 7 mètres d'envergure et un grand bec équipé de dents tranchantes, il est un des maîtres du ciel. En général, les pelagornes sont charognards, par facilité, mais il peut leur arriver de chasser des proies vivantes pour le sport.

PRAIRIAL

Taille : Minuscule.

Habitat : Tous.

Comportement : Charognard.

Groupe : Essaim.

Vie : 6-20

AGI 12 COR 6 DEX 7

INT 4 SAV 2 PER 4

MOB 12 ACA 12 AAD -

PAR – ESQ 16

Dégâts : Mandibules 1d6+6.

Protection : -

Capacités : Essaim, Vol (2), Vrombissement (la cible d'une attaque doit réussir un jet de Corps ou être sourde pour 1d6 heures), Vulnérabilité au feu (+1 dégât par dé).

Créatures végétales carnivores qui volent en essaim, les prairials ont un corps d'environ 5 cm de long qui rappelle celui d'une guêpe, mais de couleur verte. Il est porté en l'air par des fleurs très colorées, de teintes diverses. Un essaim ressemble à une jolie prairie volante mais dévore toute la vie animale sur son passage de manière extrêmement bruyante. Les prairials ne s'attaquent pas aux formes de vie végétales ou minérales.

PRISMATE (AGENT DE SÉCURITÉ)

Taille : Moyen.

Habitat : Tous.

Comportement : Civilisé/corporatiste.

Groupe : Détachement.

Vie : 25.

AGI 7 COR 13 DEX 10

INT 11 SAV 11 PER 9

MOB 7 ACA 14 AAD 5

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Glaive 1d6+4, Escopette 2d6.

Protection : 2, bouclier.

Capacités : Désarmer (à volonté), Dur à cuire.

L'employé typique du service de sécurité d'une grande entreprise de la Corporation Prismate, c'est-à-dire, oui, plus ou moins, un garde.

RAT

Taille : Petit.

Habitat : Partout

Comportement : Craintif/agressif.

Groupe : Colonie.

Vie : 3.

AGI 14 COR 9 DEX 7

INT 6 SAV 3 PER 11

MOB 10 ACA 10 AAD -

PAR – ESQ 8

Dégâts : Morsure 1d6+Maladie.

Protection : -

Capacités : -

Les rats ont accompagné les Humains dans toutes leurs migrations et sont également connus comme étant les vecteurs de nombreuses maladies infectieuses. Ces créatures qui sont capables de se multiplier rapidement dans à peu près n'importe quel milieu sont d'ordinaire peureuses mais elles peuvent se montrer agressives quand elles se sentent menacées ou qu'elles souffrent de certains maux.

RAKSHASA

Taille : Moyen.

Habitat : Montagnes, souterrains.

Comportement : Groupe

Groupe : Tribus.

Vie : 50

AGI 12 COR 14 DEX 13

INT 12 SAV 12 PER 14

MOB 14 ACA 15 AAD 11

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Cimeterre 1d6+6 (empoisonné), Arc 1d6+3 (empoisonné).

Protection : 3.

Capacités : Invisibilité (1x par combat).

Personnages monstrueux aux yeux globuleux, avec des défenses dans la bouche, des cornes torsadées, les cheveux longs et une épaisse moustache, les Rakshasas sont des esprits de rébellion vivant dans le Jouxte-Cri. Ils sont spécifiquement révoltés contre les Dieux et toute forme de religion et attaquent les temples et les prêtres, ou tout ce qui est sacré. Ils parviennent parfois à mener des expéditions dans le monde physique.

RONGE

Taille : Moyen.

Habitat : Partout

Comportement : Agressif/territorial.

Groupe : Colonies.

Vie : 25

AGI 14 COR 13 DEX 11

INT 8 SAV 7 PER 13

MOB 12 ACA 13 AAD 5

PAR 6 ESQ 6

Dégâts : Dague 1d6+2, morsure 1d6+1 + Maladie.

Protection : 2 (Cuir).

Capacités : Métamorphose.

Également appelés « Hommes-Rats », les Ronges ne sont pas des Pookans, comme on peut être porté à le croire, mais des créatures magiques capables de se transformer (la métamorphose dure un round). Ils ont une forme Humaine, une forme d'Homme-Rat (détaillée ci-dessus) et sont aussi capables de se changer en dix rats adultes (tant qu'au moins un d'eux survit, le Ronge reste en vie). Les Ronges ont des capacités d'abstraction et de langage limité qui peuvent les trahir lorsqu'ils sont sous forme humaine.

SANGLIER

Taille : Moyen.

Habitat : Forêts, plaines.

Comportement : Craintif/agressif.

Groupe : Hordes.

Vie : 15

AGI 8 COR 11 DEX 4

INT 5 SAV 3 PER 5

MOB 6 ACA 10 AAD -

PAR - ESQ 6

Dégâts : Défenses 1d6+1.

Protection : -

Capacités : -

Animal entêté et occasionnellement agressif, le sanglier peut représenter une menace pour le voyageur en forêt qui empièterait par mégarde sur son territoire. Une victoire, cependant, peut se terminer par un bon repas, pour ceux qui sont tentés par ce genre de choses.

SCUTIGÈRE GÉANTE

Taille : Grande.

Habitat : Forêts.

Comportement : Prédateur/domestique.

Groupe : Famille.

Vie : 30.

AGI 9 COR 14 DEX 4

INT 2 SAV 1 PER 3

MOB 4 ACA 10 AAD

PAR - ESQ 4

Dégâts : Mandibules 1d6+4 + poison.

Protection : 4.

Capacités : -

La scutigère géante est un hideux myriapode de quatre mètres de long qui chasse les petites proies dans la forêt, mais s'en prend occasionnellement à des victimes intelligentes. Certaines personnes parviennent à les domestiquer pour en faire des animaux de monte, ce qui est pratique parce qu'elles peuvent transporter quatre personnes ou de lourdes charges, mais ces bêtes particulièrement stupides et caractérielles ont tendance à s'enfuir ou attaquer leurs maîtres.

SALIN

Petit

Taille : Petit

Habitat : Sous-sol, bord de mer.

Comportement : Territorial/craintif.

Groupe : Grégaire.

Vie : 11.

AGI 12 COR 7 DEX 13

INT 9 SAV 9 PER 6

MOB 8 ACA 6 AAD 6

PAR 5 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6 (Vie transférée au Salin).

Protection : 1

Capacités : Fusion, L'eau agit comme un acide.

Grand

Taille : Grand

Habitat : Tous.

Comportement : Territorial/prédateur.

Groupe : Solitaire.

Vie : 40

AGI 11 COR 14 DEX 10

INT 9 SAV 9 PER 6

MOB 11 ACA 14 AAD -

PAR 8 ESQ 4

Dégâts : Poings 1d6+3 (Vie transférée au Salin, 2 attaques par round).

Protection : 3

Capacités : Fusion, L'eau agit comme un acide.

Immense

Taille : Immense.

Habitat : Tous.

Comportement : Territorial/prédateur.

Groupe : Solitaire.

Vie : 180

AGI 6 COR 24 DEX 7

INT 9 SAV 9 PER 6

MOB 11 ACA 14 AAD -

PAR 11 ESQ 3

Dégâts : Poings 2d6+4 (Vie transférée au Salin, 3 attaques par round).

Protection : 6

Capacités : Fusion, L'eau agit comme un acide.

Les Salins forment une Espèce de petits farfadets de sel, qui vivent dans des souterrains (souvent dans des salines ou en bord de mer) et qui ressemblent à des cousins des Knechtling. Les Salins craignent, plus que tout, la pluie, qui les fait fondre, mais ils ont deux méthodes pour déjouer cette menace : la première consiste à siphonner le sel présent dans les êtres vivants, la seconde consiste à s'agglomérer avec leurs semblables, pour former une créature plus grande. Il faut 4 petits Salin pour faire un grand Salin, et 4 grands Salins pour former un immense Salin.

SANDESTIN

Taille : Petit.

Habitat : Laboratoire de magie.

Comportement : Créature asservie.

Groupe : équipe.

Vie : 10.

AGI 12 COR 7 DEX 13

INT 9 SAV 11 PER 7

MOB 11 ACA 10 AAD 6

PAR 5 ESQ 7

Dégâts : Dague 1d6+1, Fronde 1d6.

Protection : -

Capacités : Un sortilège prêté par son maître (action).

Contrairement aux homoncles, qui sont patiemment assemblés, les sandestins sont créés de toute pièce par les sorciers. Ce sont des petites créatures aux traits simplifiés, qui sont souvent utilisés comme assistants par les magiciens et qui peuvent pratiquer la Magie à leur place.

SERPENT

Taille : Petit

Habitat : Tous.

Comportement : Territorial/prédateur.

Groupe : Solitaire.

Vie : 8.

AGI 14 COR 8 DEX 5

INT 3 SAV 2 PER 5

MOB 11 ACA 14 AAD -

PAR – ESQ 10

Dégâts : Crocs 1d6+1 + poison.

Protection : -

Capacités : Discrétion +2.

Des serpents venimeux de toutes sortes, ça n'est pas ça qui manque dans le Monde Hurlant. Ici, une version moyenne. Il en existe des bien plus grands, mais aussi des beaucoup moins farouches.

SINGELIANE

Taille : Petit.

Habitat : Forêt, jungle.

Comportement : Curieux/craintif.

Groupe : Famille.

Vie : 15.

AGI 17 COR 11 DEX 12

INT 7 SAV 4 PER 8

MOB 13 ACA 13 AAD 5

PAR – ESQ 12

Dégâts : Liane 1d6+2 (À l'écart).

Protection : -

Capacités : Immobiliser, Acrobatie +4+, Escalade +4+.

Les singelienes sont des créatures végétales qui ressemblent à des paquets de lianes et de mousse à la silhouette vaguement simiesque. Ils vivent dans les frondaisons des arbres, loin du sol, et peuvent descendre quand quelque chose ou quelqu'un attire leur curiosité, avant de l'emmener avec eux dans leur nid.

SIRÈNE DES MARAIS

Taille : Moyen.

Habitat : Marais, plaines humides.

Comportement : Territorial agressif.

Groupe : Famille/clan.

Vie : 50

AGI 10 COR 16 DEX 12

INT 13 SAV 11 PER 14

MOB 8 ACA 12 AAD 5

PAR 6 ESQ 3

Dégâts : Poings 1d6+4.

Protection : -

Capacités : Effrayante, charme.

Les Sirène des Marais ont le haut du corps de femmes humaines obèses et le bas du corps de limaces géantes. Leurs chants terrifiants font fuir les intrus.

SPECTRE

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Sombre.

Comportement : Prédateur/territorial

Groupe : Solitaire

Vie : 35

AGI 13 COR 12 DEX 11

INT 11 SAV 10 PER 12

MOB 12 ACA 14 AAD 5

PAR 6 ESQ 5

Dégâts : Toucher dévorant (1d6+2, affecte la réalité physique, la Vie absorbée guérit le Spectre)

Protection : -

Capacités : Fantomatique, cri effrayant (2x/combat), les victimes du Spectre deviennent des Spectres.

Les Spectres sont des fantômes nés de morts violente et qui cherchent à se venger.

SQUELETTE

Taille : Moyen.

Habitat : Partout.

Comportement : Domestique/gardien.

Groupe : Régiment.

Vie : 12.

AGI 8 COR 14 DEX 7

INT 4 SAV 6 PER 5

MOB 6 ACA 10 AAD 6

PAR 6 ESQ 4

Dégâts : Glaive 1d6+2, arc court 1d6+1

Protection : +1, +3 contre les projectiles.

Capacités : -

Le squelette animé par Magie est un choix d'entrée de gamme dans le panorama des serviteurs des Invokeurs et autres nécromanciens en tous genres. Ces morts-vivants sont généralement cantonnés à des rôles de surveillance et leur nombre est leur principal atout.

STÈLE CARNASSIÈRE

Taille : Moyen.

Habitat : Montagne, désert.

Comportement : Charognard/opportuniste.

Groupe : Meute.

Vie : 25

AGI 7 COR 14 DEX 4

INT 8 SAV 4 PER 4

MOB 9 ACA 12 AAD 6

PAR - ESQ 1

Dégâts : Béliet 1d6+3 (la stèle fonce sur sa proie et la projette dans une zone adjacente), jet d'acide 1d6 (à distance)

Protection : 4.

Capacités : Immobilisation.

Les stèles carnassières sont des créatures minérales à l'apparence simpliste : il s'agit de parallélépipèdes rectangles de marbre, qui font entre 1 et 3 mètres de long. Les stèles sont capables de glisser sur la plupart des surfaces mais vivent en général en montagne ou dans les déserts. Charognardes par nature, en cas de famine elles tuent des proies vivantes avant d'absorber leurs dépouilles grâce à leurs sécrétions acides. Elles peuvent être dressées.

TANATHE

Taille : Moyen.

Habitat : Château, tour.

Comportement : Domestique/hostile.

Groupe : Solitaire

Vie : 180

AGI 16 COR 20 DEX 14

INT 20 SAV 20 PER 20

MOB 17 ACA 18 AAD 16

PAR 13 ESQ 12

Dégâts : Toucher 1d6+8 (converti en Vie).

Protection : 8

Capacités : Aura nécrotique (toute personne en mêlée avec un tanathe perd une Énergie par round, 2 s'il s'agit de Magie. Ces points sont convertis en Vie), Trois actions par round, Animation de cadavres (jusqu'à 10 à la fois), Animation de squelette (jusqu'à 10 à la fois), Ensorcellement (à volonté), Lévitiation (à volonté), Moqueuse métamorphose (à volonté), Projectile occulte (à volonté), Peur (à volonté), Transfert de la conscience dans un cadavre.

Les tanathes sont de puissants magiciens nécromanciens qui sont parvenus à vaincre la mort grâce à des rituels malfaisants. Ils ressemblent à des versions émaciées et cadavériques de ce qu'ils étaient de leur vivant, mais retrouvent leur apparence originale quand ils pompent la vie d'un mortel. Se maintenir en vie à tout prix est bien souvent leur unique préoccupation. Si le tanathe est tué, il devient une version fantomatique de lui-même, dans le Jouxte-Sombre, et peut potentiellement posséder un nouveau corps. Le seul moyen de le vaincre définitivement est de détruire son ancre, qui peut avoir n'importe quelle nature (un objet, un bâtiment, une créature, par exemple)

TATOU GÉANT

Taille : Moyen.

Habitat : Plaines tropicales, désert.

Comportement : Domestique/craintif.

Groupe : Troupeau.

Vie : 30

AGI 6 COR 13 DEX 5

INT 3 SAV 2 PER 5

MOB 4 ACA 8 AAD -

PAR – ESQ 4

Dégâts : Griffes 1d6

Protection : 5

Capacités : Le tatou géant est un animal de monte assez grand pour transporter une personne, et dont les besoins modestes en font un compagnon idéal pour les expéditions dans les contrées au climat aride.

TORTUE-CACTUS

Taille : Petit.

Habitat : Désert

Comportement : Craintif.

Groupe : Troupeau.

Vie : 8

AGI 6 COR 11 DEX 2

INT 3 SAV 1 PER 4

MOB 4 ACA 6 AAD -

PAR – ESQ 5

Dégâts : Morsure 1d6+1

Protection : +3

Capacités : -

Les tortues-cactus sont des végétaux, des cactacées gros comme des blaireaux dont la silhouette rappelle vaguement celle d'une tortue. Un aventurier débrouillard peut prélever sur leur dos des inflorescences charnues qui rappellent les figues de barbarie.

CISÉLÉMENTAIRE (FAIM)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Faim.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 12 SAV 10 PER 13

MOB 12 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Bouches 1d6+4, attire la cible d'une case vers lui

Protection : 2

Capacités : Immobilisation (action, à volonté, le cisélémentaire avale sa cible)

Créature de cauchemar ressemblant à un grand serpent couvert de larges bouches voraces en mouvement constant, le cisélémentaire de faim quitte parfois le Jouxte-Faim, par exemple sur les lieux d'une grande famine ou d'une sécheresse.

CISÉLÉMENTAIRE (FANTÔMES)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Sombre.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 13 COR 13 DEX 12

INT 11 SAV 11 PER 12

MOB 12 ACA 13 AAD 5

PAR 8 ESQ 5

Dégâts : Tentacule 1d6+4 (deux zones), toucher spectral 1d6+2

Protection : -

Capacités : Fantomatique

Une torsade faite d'ectoplasme et de débris de revenants agglomérés, le cisélémentaire de fantômes est à la fois un élémentaire et un mort-vivant. Il se constitue quand des fantômes presque oubliés fusionnent pour continuer à exister. Ils sillonnent le Jouxte-Sombre où ils s'attaquent aux intrus, comme s'ils faisaient partie du système immunitaire de l'au-delà.

CISÉLÉMENTAIRE (IMAGINATION)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Songe.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 12 SAV 10 PER 13

MOB 12 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+1

Protection : 2

Capacités : Peut se transformer à volonté (action) en n'importe quelle créature, en adoptant leurs traits, mais en conservant sa Vie, immunité contre les effets mentaux.

Sous sa forme originale, rarement aperçue, ce cisélémentaire a l'apparence d'un long asticot de taille humaine, formé de briques de construction de diverses couleurs. En général, il se bat en prenant la forme d'une créature familière. Il lui arrive de se manifester dans les endroits où une intense et mémorable création artistique a eu lieu.

CISÉLÉMENTAIRE (RÉVOLTE)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Cri.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 12 SAV 10 PER 13

MOB 12 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+4

Protection : 1

Capacités : Contrôle, immunisé aux effets mentaux.

Créature torsadée faire de sang bouillonnant et de feu, le cisélémentaire de révolte se manifeste là où un soulèvement ou une révolution a eu lieu.

CISÉLÉMENTAIRE (RIRE)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Joie.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 11 COR 12 DEX 11

INT 12 SAV 10 PER 13

MOB 12 ACA 13 AAD 7

PAR 11 ESQ 8

Dégâts : Poings 1d6+2, la cible touchée lâche son arme et ne se bat plus pendant un round (Personnalité annule)

Protection : 3

Capacités : Immunisé aux effets mentaux.

Cet élémentaire a l'apparence d'un épais filament parcouru d'étincelles et d'images de faces déformées par des sourires, accompagné d'un bruit de rires permanent. On peut parfois en croiser dans le monde physique, sur les lieux d'une grande joie, d'une fête ou d'un événement heure.x

CISÉLÉMENTAIRE (TERREUR)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Peur.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 13 COR 13 DEX 11

INT 9 SAV 7 PER 14

MOB 12 ACA 14 AAD 7

PAR 10 ESQ 6

Dégâts : Griffes et crocs (1d6+4), tentacules (1d6+2, deux cases)

Protection : 2

Capacités : Effrayant, immunisé à la peur.

Cette sorte de long ver annelé noir comme la nuit possède des dizaines de griffes, crocs, serres et tentacules constamment en mouvement. On en croise parfois sur les lieux où des individus ont connu une grande peur.

CISÉLÉMENTAIRE (TRISTESSE)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Larmes.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 12 COR 12 DEX 11

INT 12 SAV 10 PER 13

MOB 12 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Poings 1d6+3

Protection : 2

Capacités : Aucun point d'Énergie ne peut être utilisé dans une attaque dirigée contre lui, Immunisé aux effets mentaux, Cri effrayant (une fois par combat).

Sorte d'épaisses écharpes de larmes et de brouillard, où on aperçoit des faces grimaçantes sous l'effet du deuil ou de la tristesse, ils se manifestent dans le monde physique `sur les lieux de certaines tragédies.

CISÉLÉMENTAIRE (VOMI)

Taille : Moyen.

Habitat : Jouxte-Nausée.

Comportement : Domestique/territorial.

Groupe : Solitaire.

Vie : 20.

AGI 13 COR 14 DEX 11

INT 9 SAV 8 PER 12

MOB 12 ACA 13 AAD 7

PAR 9 ESQ 5

Dégâts : Contact 1d6+3+maladie

Protection : 4

Capacités : Immunisé aux maladies.

Répugnante créature, le cisélémentaire de vomit a l'apparence d'un énorme serpent fait de vomit, de bile, des nourriture avariée et à moitié mâchouillée. Il est le vecteur de nombreuses maladies et se rencontre dans les lieux qui ont été frappés par une épidémie.

TROLL

De jour :

Taille : Petit.

Habitat : Forêt, collines.

Comportement : Curieux/craintif.

Groupe : Solitaire/famille.

Vie : 6.

AGI 11 COR 6 DEX 13

INT 13 SAV 12 PER 10

MOB 11 ACA 10 AAD 4

PAR 5 ESQ 3

Dégâts : Couteau 1d6, Fronde 1d6.

Protection : -

Capacités : Discrétion +2, Survie +2.

De nuit :

Taille : Grand

Habitat : Forêt, collines.

Comportement : Curieux/territorial.

Groupe : Solitaire/famille.

Vie : 50.

AGI 8 COR 20 DEX 9

INT 13 SAV 12 PER 10

MOB 9 ACA 14 AAD 4

PAR 10 ESQ 3

Dégâts : Poings 1d6+6.

Protection : 5

Capacités : Survie +2, Régénération 3 Vie par round.

Les Trolls constituent un des rares exemples connus d'une créature à double essence. La journée, ce sont des créatures de chair, des sortes de petits humains au nez pointu qui parcourent la forêt en quête de provisions et d'émerveillement. À la tombée de la nuit, ils se transforment en colosses de pierre qui peuvent se montrer brutaux, surtout vis-à-vis de ceux qui ont été injustes vis-à-vis d'eux quand le soleil brillait.

VAMPIRE

Taille : Moyen.

Habitat : Variable.

Comportement : Prédateur/dépendant.

Groupe : Solitaire.

Vie : 70.

AGI 17 COR 20 DEX 16

INT 18 SAV 20 PER 20

MOB 18 ACA 18 AAD 14

PAR 16 ESQ 12

Dégâts : Épée 1d6+4, crocs 1d6+2 (Vie transférée au Vampire), deux attaques par round.

Protection : 5.

Capacités : Régénération 5 Vie/round, Charme, Sensibilité à la lumière du soleil 1 Dégât/round (bloque régénération), Addiction au sang (doit se nourrir une fois par jour), ne peut pas désobéir ou attaquer une Nécrante.

Pâles, féroces et effrayants, les Vampires font partie des morts-vivants les plus craints. Ils rôdent la nuit en quête de victimes pour assouvir leur inextinguible soif de sang. Ils sont néanmoins traités avec mépris par les Nécrantes de Pharagon, qui les considèrent comme des citoyens de seconde classe.

VARAN COMPOSITE

Taille : Grand.

Habitat : Plaines, steppes.

Comportement : Prédateur/agressif.

Groupe : Famille.

Vie : 120.

AGI 15 COR 18 DEX 13

INT 10 SAV 3 PER 9

MOB 11 ACA 18 AAD -

PAR - ESQ 10

Dégâts : Morsure 2d6+4+Maladie.

Protection : 5.

Capacités : Séparation.

Le varan composite ressemble à un gigantesque lézard effrayant en métal chromé. En réalité, il s'agit d'une colonie de sept créatures différentes, la tête, le corps, la queue et les quatre pattes, qui peuvent toutes continuer à vivre indépendamment. Chaque fois que le varan perd 10 Vie, il se sépare d'une de ses parties, dont les caractéristiques figurent ci-dessous.

Vie : 30.

AGI 12 COR 14 DEX 11

INT 10 SAV 3 PER 9

MOB 9 ACA 15 AAD -

PAR - ESQ 8

Dégâts : Morsure 1d6+4+Maladie.

Protection : 4.

VORONCE

Taille : Moyen.

Habitat : Forêt, marais.

Comportement : Prédateur.

Groupe : Meute.

Vie : 50

AGI 14 COR 11 DEX 12

INT 8 SAV 3 PER 4

MOB 14 ACA 14 AAD 10

PAR - ESQ 12

Dégâts : Morsure 1d6+4 (1x/round), lianes (2x/round) 1d6+ attire la cible dans sa zone (Corps l'empêche) ou désarme la cible et avale l'arme (Dextérité l'empêche)

Protection : -

Capacités : -

Cette créature de cauchemar ressemble à une grosse boule de ronces très mobile, d'un peu plus d'un mètre de diamètre. Elle possède une énorme bouche garnie de dents pointues. Ce prédateur végétal mange de tout, mais en particulier tout ce qui est minéral. Elle attire ses proies à l'aide de lianes de ronce, dont elle se sert aussi pour désarmer ses victimes et manger leurs armes.

VOUIVRE

Taille : Immense.

Habitat : Bord de mer, décharges.

Comportement : Territorial/fanatique.

Groupe : Volée.

Vie : 200

AGI 18 COR 25 DEX 10

INT 11 SAV 12 PER 16

MOB 15 ACA 15 AAD 9

PAR – ESQ 10

Dégâts : Bec 2d6+8, serres 2d6+4+poison, lâcher de rochers 1d6+4. Deux attaques par round. Souffle empoisonné 3d6+4 (touche 1d6 cibles, 2x/combat).

Protection : 5.

Capacités : Vol, Illusion personnelle (limité).

Elle serait le plus grand prédateur du ciel si elle n'était pas un être intelligent. La vouivre est une sorte de gigantesque serpent ailé d'essence végétale. Son corps est fait de lianes et d'algues, et elle s'autodécerne bien souvent le titre de protectrice d'un plan d'eau ou d'une rivière. Son autre obsession, c'est une haine presque pathologique pour les créatures animales : la seule raison pour laquelle elle ne les anéantit pas à vue, c'est qu'elle aime les voir souffrir d'abord. Pour cela, elle se sert parfois de sa capacité hypnotique, qui lui permet d'apparaître comme une jeune et séduisante personne (généralement une jeune femme).

ZÈBRE DE MONTE

Taille : Grand.

Habitat : Partout.

Comportement : Domestique/craintif.

Groupe : Troupeau.

Vie : 25.

AGI 15 COR 11 DEX 2

INT 5 SAV 2 PER 8

MOB 13 ACA 10 AAD -

PAR – ESQ 6

Dégâts : Coup de sabot 1d6+3

Protection : -

Capacités : Acrobatie +4+ pour sauter, Athlétisme +4+, Piétiner.

Une bonne partie des nations Farandriennes ont domestiqué, à la place du cheval, un animal similaire qui s'appelle le zèbre de monte, reconnaissable à son pelage rayé noir et blanc. Il est notoirement difficile à domestiquer par les Humains.

ZOMBIE (HUMAIN)

Taille : Moyen.

Habitat : Partout.

Comportement : Domestique/agressif.

Groupe : Régiment.

Vie : 20.

AGI 11 COR 13 DEX 8

INT 6 SAV 6 PER 8

MOB 8 ACA 12 AAD 6

PAR 6 ESQ 4

Dégâts : Glaive 1d6+2, arc court 1d6+1

Protection : 2

Capacités : Retour à la vie.

Plus coriace et un peu moins stupide que le squelette, le zombie est un autre allié des enchanteurs sans scrupules qui se servent des cadavres pour se constituer de la chair à canon.

ZOMBIE (LITHIQUE)

Taille : Moyen.

Habitat : Partout.

Comportement : Domestique/agressif.

Groupe : Régiment.

Vie : 30

AGI 8 COR 14 DEX 8

INT 6 SAV 6 PER 8

MOB 8 ACA 12 AAD 6

PAR 7 ESQ 3

Dégâts : Glaive 1d6+2, arc court 1d6+1.

Protection : 4

Capacités : Retour à la vie, Projection de sable (1 action, à volonté, cible aveuglée, 2 zones).

Équivalent d'un zombie humain, mais fait à partir d'un cadavre lithique, un zombie lithique se désagrège et forme des parties sablonneuses sur une partie de son corps. Il peut projeter ce sable pour aveugler ses victimes.

LE GUIDE DU MONDE HURLANT

LE REIK

Le Reik englobe près des trois quarts des territoires où vivent les humains. Il s'agit d'un grand Empire qui se remet lentement de la Guerre de succession, tout en poursuivant des conflits avec certains de ses voisins. Comme dans le Saint Empire romain germanique, le Reik a un pouvoir central, personnifié par l'Empereur. Chacun de ses vassaux, Princes, Ducs, Comptes et Barons lui est inféodé, mais bénéficie d'une très grande liberté d'administrer son territoire comme il l'entend. Les vassaux ont aussi le pouvoir d'élire l'Empereur parmi les membres de la Noblesse, à chaque décès du souverain. La dynastie Răginar a régné sur le Reik pendant les trois derniers siècles. Avec Angramagia, la dynastie Hunt marque son retour sur le trône.



Il y a actuellement 24 États dans le Reik, dont la plupart sont de petites cités-état. Neuf d'entre eux ont un poids politique et territorial véritable : Aasiak, Boissilence, Iolt, Kareiken, Mortebane, Schudermaaz, Straaz, Todah et Valadine. Chacun de ces États représente une très large étendue de territoire, et est en général divisé en plusieurs dizaines de provinces, sous la responsabilité d'un suzerain, très souvent noble, mais occasionnellement issu de la bourgeoisie ou parvenu à son poste grâce à ses mérites. De même que les États du Reik sont souvent divisés, voir même opposés les uns aux autres dans des luttes commerciales, diplomatiques ou même militaires, les provinces peuvent occasionnellement s'entredéchirer. Il appartient alors à l'État central de rétablir l'ordre sur son territoire.

Le Reik est en réalité bien moins imposant que ne le laisseraient croire les cartes. À l'intérieur des frontières des États, de grandes portions de territoire restent inexplorées ou sont sous le contrôle de cultures non-humaines. Un suzerain peut par exemple exercer son contrôle sur un château et le village qui l'entoure, mais la région qui

entoure ceux-ci est sauvage, peuplée de tribus Ogres qui ne reconnaissent pas son autorité.

Sous le règne de l'Empereur actuel, le pouvoir central est devenu plus présent que dans le passé. Angramagia est en train de reprendre le Reik en main et il est plus vigilant vis-à-vis des États du Reik que ne l'étaient ses prédécesseurs. Ses ministres ont des pouvoirs plus étendus, l'armée fédérale est devenue plus grande et mieux équipée. Et bien entendu, l'Empereur bénéficie aujourd'hui d'une police personnelle, l'Inquisition, prête à exécuter sa volonté sur tout le territoire. La capitale du Reik est Reiksraad, une ville-forteresse au cœur des terres humaines.

CULTURES

Il existe différentes cultures, différentes langues et différentes religions dans le Reik. Mais dans l'ensemble, la plupart des Humains sont polythéistes, ils vénèrent les douze Dieux et Déesses du Panthéon Impérial. Le Baragual sert de langue franche tant à l'intérieur du Reik qu'à l'extérieur. Les trois principales ethnies qui peuplent le Reik sont détaillées ci-dessous.

LES AXITES

Où ? : Dans le centre du Reik, en Schudermaaz, Kareiken et Straaz, ainsi qu'en Wurmaaz. De nos jours, on trouve des Axites partout dans le Reik et sur le Continent.

Histoire : La première civilisation humaine a avoir créé une écriture et développé l'écriture, les Axites forment depuis plus de 1800 ans la population principale du Reik. Originaires du centre du Continent, à l'emplacement actuel de Kareiken, ils ont émigré un peu partout et se sont adaptés à tous les climats. L'écrasante majorité des Empereurs ont été des Axites, de même que les ministres et la plupart des hauts-dignitaires de la Cour Impériale.

Apparence : Les Axites sont des êtres Humains plutôt grands et robustes, à la peau pâle, au nez droit, aux cheveux le plus souvent blonds ou châains.

Traditions : Les Axites sont un peuple de bâtisseurs d'empires. Leurs sociétés sont en général fondées sur une obéissance aveugle à un chef charismatique, basée sur une fidélité sans faille à un idéal national. Les Axites sont de très grands

patriotes, fiers de leur condition et admiratifs de leurs leaders. Ils sont persuadés que le Reik est la plus parfaite des nations, et que l'ethnie Axite est la plus parfaite des ethnies. Ils souffrent en général d'une méconnaissance des cultures, des langues et des traditions étrangères qui peut leur jouer des tours lorsqu'ils ont affaire aux ressortissants de celles-ci. Cette attitude en fait les principaux promoteurs de la traite des esclaves dans le Reik. Elle les conduit également à sous-estimer l'importance des autres grandes nations du Monde, comme les Farandriens et les Lithiques, dont ils ignorent pratiquement tout. Ils n'ont par contre aucun préjugé sexuel : hommes et femmes sont traités et considérés de la même manière.

Très dévots, les Axites adorent le Panthéon Impérial dans son ensemble, sans distinguer particulièrement un Dieu ou une Déesse, même si Anadeus est toujours présent dans leurs prières. La Religion est le ciment de la culture Axite, une référence commune immuable, qui baigne chacun de leurs actes et inspire leur morale. Pour cette raison, ils ont une vision très traditionaliste de la religion impériale, et tolèrent assez mal les hérésies et autres variantes. Les Axites prient en général les Dieux eux-mêmes, et ne portent que peu d'intérêt à leurs Émanations.

Les Axites sont de fidèles serviteurs des Dieux, et très logiquement, ils n'ont aucune tolérance pour tout ce qui provient des Titanides. La plupart des Axites tolèrent mal la Magie, qu'ils jugent dangereuse et hérétique, et s'ils ne pourchassent pas les Magiciens, ils n'apprécient pas leur compagnie et il est évident qu'ils les considèrent comme des oiseaux de mauvais augure. En règle générale, les Axites ne font pas vraiment de différence entre la Magie et la Science, qui sont pour eux guère plus que deux formes de sorcellerie hérétique.

Langage : L'Axite est une langue aux sonorités abruptes et gutturales. Les consonnes sont dures et les voyelles répétitives. La structure de la langue est complexe, mais logique. Une fois que les bases sont maîtrisées, il y a très peu d'exceptions à apprendre. Les Axites sont amusés par la difficulté qu'éprouvent les étrangers à maîtriser leur langage.

Le Baragoual est directement dérivée de l'Axite, c'est une version simplifiée qui a commencé à s'en différencier il y a environ trois siècles. D'abord utilisée par les marchands, c'est aujourd'hui la principale langue franche du Continent, en grande partie grâce à sa grammaire très simple. Elle n'offre par contre aucune subtilité, et n'a pas engendré de littérature, ou en tout cas rien de vraiment mémorable.

LES QUESTITES

Où ? : Dans l'est du Reik, en Boissilence, Mortebane et Valadine, ainsi qu'en Cendremagne.

Histoire : À la base les Questites sont une civilisation de marins et de marchands, originaires des côtes de la Mer des Fortunes. Ils ont fondé de nombreuses cités-états il y a plusieurs siècles, migrant de plus en plus au nord. Jaloux des trésors artistiques et culturels de ces villes, les Axites les ont conquises il y a 800 ans pour les intégrer au Reik. Malgré quelques mouvements identitaires, les Questites forment depuis la seconde ethnie du Reik en nombre.

Apparence : Les Questites sont des êtres humains plutôt petits, à la peau mate, et aux cheveux généralement sombres et bouclés. Leurs yeux peuvent être noirs ou bruns.

Traditions : Les Questites sont un peuple d'explorateurs et d'artistes. La réussite individuelle leur est chère, bien plus que la renommée de leur nation. En général les territoires questites accordent plus d'autonomie à leurs sujets que les autres contrées du Reik. Les Questites sont attachés à l'idée de progrès dans tous les domaines : social, technologique, magique, économique. Ils sont tournés vers l'avenir et ne savent pas toujours tirer les leçons du passé, accueillant aujourd'hui à bras ouvert les ennemis jurés d'hier. Pour des raisons géographiques et culturelles, ils ont toujours eu d'excellentes relations avec les Lithiques et les Prismates, deux cultures qu'ils connaissent plutôt bien. Certains Questites sont très préoccupés par le statut des esclaves et militent pour son abolition, même si à l'heure actuelle, l'esclavage est encore très pratiqué dans les régions du Reik à majorité Questite.

En règle générale, ils forment des sociétés plutôt patriarcales, où la femme passe au second plan lorsqu'il s'agit de prendre des décisions. Femmes et hommes vivent en fait dans deux mondes différents, qui cohabitent sans vraiment se voir. Si l'homme domine la Cité, la femme est bien souvent la maîtresse du foyer.

Pour les Questites, la religion est une affaire privée, qui ne devrait rien avoir à faire avec la vie publique. Ils acceptent mal que des ordres religieux soient investis de pouvoirs temporels. Pourtant les Questites ont sans doute la foi la plus démonstrative de tout le Reik. Leur pratique religieuse est liée à chaque geste du quotidien : ils prient pour avoir de la chance en affaire, ils remercient les dieux dès que la fortune leur sourit, ils émaillent leur conversation de formules sacrées ou blasphématoires. Mais leur croyance est en général davantage une forme de

superstition qu'une foi véritable. Ils n'attachent pas beaucoup d'importance à la spiritualité. Parmi les Dieux du Panthéon Impérial, ils vouent un culte particulièrement fervent à Dirminard, Lazario, Leonasia et Mabiaca. Ils sont également friands du culte des Émanations, auxquelles ils consacrent souvent plus d'attention qu'aux Dieux eux-mêmes. C'est parmi les Questites que l'on trouve le plus grand nombre de Théoclastes.



Pragmatiques, les Questites n'ont pas d'a priori vis-à-vis de la Magie et de la Science. Ils jugent ces activités en fonction de leurs résultats.

Langage : La langue des Questites est pleine de charmes mais aussi pleine de pièges. C'est un langage aux sonorités riches, avec énormément de diphtongues et d'exceptions dans la prononciation. Sa grammaire est simple mais elle souffre de nombreuses exceptions. Les Questites sont fiers de leur langue, et ils la parlent de préférence au Baragoual, un langage qu'ils méprisent. Avec le temps, la langue Haut-Questite s'est distanciée du Bas-Questite, ce qui fait qu'elles sont aujourd'hui différenciées par une bonne partie de leur vocabulaire, leur accent et la prononciation usuelle des mots.

LES SIOLITES

Où ? : Dans l'ouest du Reik, en Todah, Iolt et Aasiak. Les Siolites sont de moins en moins nombreux et les Axites deviennent peu à peu majoritaires sur leurs terres traditionnelles.

Histoire : Les Siolites ont toujours vécu dans les montagnes. Leur histoire n'a pas connu beaucoup de remous jusqu'à l'annexion de Iolt par le Reik, il y a 1200 ans. Par la suite, ils se sont multipliés et ont occupé les terres sauvages de l'ouest du Reik, avant de retomber dans une phase de repli.

Apparence : Les Siolites sont des êtres humains à la peau très pâle et aux cheveux noirs et raides. Leurs yeux sont légèrement bridés et leur nez est plat.

Traditions : Les Siolites sont un peuple de montagnards et de paysans. Gardiens de traditions séculaires, ils vivent sans que les émois du monde n'écaillent leurs certitudes. Très isolationnistes, ils n'aiment pas se mélanger avec d'autres ethnies, ni par mariage, ni à la suite d'un voyage. Après plus de mille ans d'intégration au Reik, ils continuent à parler leur langue, parallèlement à celle de l'empire. Politiquement, l'individu est prêt à suivre n'importe quel leader qui respecte ses traditions, mais est capable de se rebeller violemment si l'on s'en prend à son mode de vie. Ils ont tendance à vivre en famille au sens large, avec plusieurs générations vivant sous le même toit, sous l'autorité implacable d'un aîné. La hiérarchie se fait davantage par l'âge et la maturité que par le sexe ou tout autre critère de sélection.

Par leur tempérament, les Siolites se trouvent souvent des points communs avec les Farandriers, même si les deux cultures se croisent rarement. Par contre, la géographie a souvent poussé les Siolites à partager le même espace que les Lithiques et les vieilles luttes territoriales ont engendré des rancunes de longue durée. La plupart des Siolites n'ont rien à objecter à la pratique de l'esclavage, si ce n'est qu'ils considèrent qu'un Humain travailleur

devrait pouvoir se passer de ce type de main d'œuvre. La plupart préfèrent y renoncer.

Du point de vue religieux, les Siolites sont des mystiques. Alors que les Axites voient la Religion Impériale comme une expression de la grandeur du Reik et les Questites comme un élément de la vie de tous les jours, les Siolites préfèrent se concentrer sur la spiritualité et la transcendance. La plupart d'entre eux adorent une seule divinité, à laquelle ils vouent un culte exclusif. Ils consacrent souvent plus d'une heure par jour à pratiquer leur religion, de manière solitaire ou sous la direction d'un prêtre ou d'un moine. Plus que toute autre divinité, Bie a leur préférence.

Même si les Siolites n'entretiennent pas de griefs particuliers à l'encontre des Titanides et de leurs créations, leur aversion pour la nouveauté et le changement les rend très réticent face à la Magie et la Science. Ils ne condamnent pas ces pratiques, mais ils les considèrent comme excentriques et contraires aux convenances. Les Siolites de l'Ouest, ceux qui vivent sur l'île d'Aasiak, se distinguent de leurs cousins par leur fascination pour la Magie. Pour eux, elle a peut-être été enseignée aux humains par les Titanides, mais elle est d'essence divine, et elle fait partie intégrante de leur spiritualité.

Langage : La langue des Siolites est très particulière. Développée dans l'isolement, elle n'a aucune racine commune avec les autres langues du Reik. C'est une langue aux sonorités assez rugueuses, qui utilise peu de voyelles différentes. Assez simple à apprendre, son usage est pourtant en train de disparaître. Les Siolites utilisent leur langue chez eux, ou quand ils sont en cercle restreint, mais ils parlent le Baragoual avec les étrangers.

AUTRES CULTURES

Les **Balaouites** sont une ethnie du Reik qui n'a pas de territoire à elle et dont l'histoire est davantage le fruit des circonstances que d'une destinée toute tracée. Au troisième siècle, le Reik a conquis les derniers territoires questites, et a eu besoin de main d'œuvre pour reconstruire les infrastructures détruites par la guerre. Pendant environ 100 ans, ils sont allés chercher des esclaves dans le Grand Sud, en particulier des Lingatas de Lobokolo. La traite des esclaves s'est avérée peu rentable, et elle s'est vite arrêtée. Progressivement, les descendants des esclaves ont été affranchis, et ils ont commencé à se mêler à la population Questite et Axite, et occasionnellement, avec les Sélénites et les Ogres. Le résultat de ce métissage, ce sont les Balaouites, un peuple que l'on trouve tout le long de la côte nord de la Mer de Fortune. Peu considérés par les

autres Impériaux, les Balaouites sont en général marins ou pêcheurs, voire pirates. Ils parlent une langue dérivée de l'Axite, le Bala, et ils pratiquent une forme d'animisme, même si la foi Shaddaï devient de plus en plus populaire chez les Balaouites.

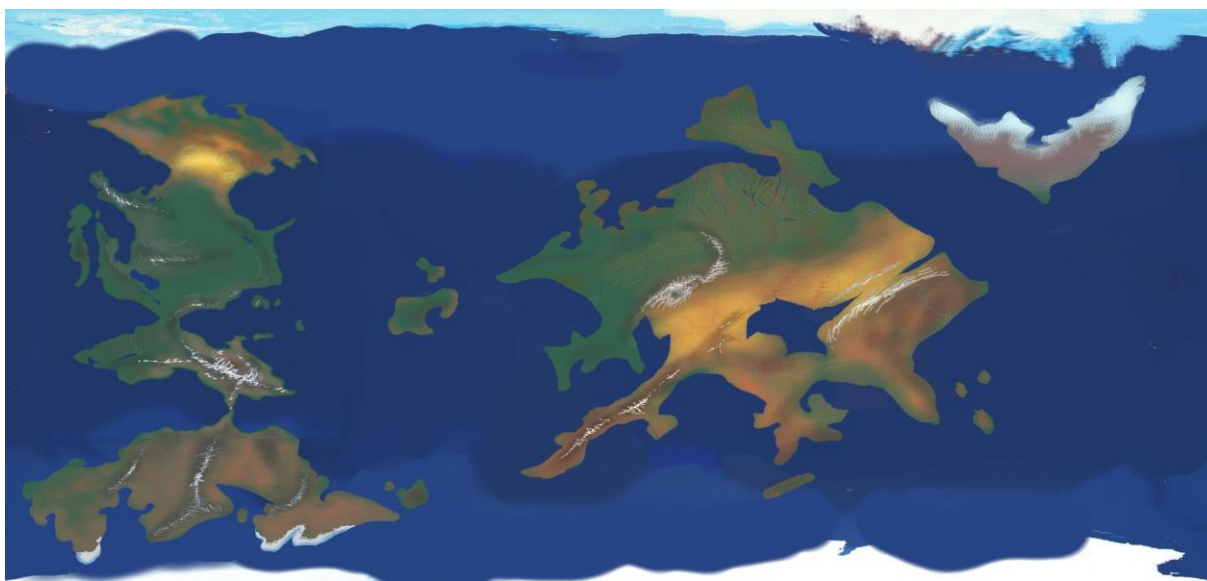


Présents surtout dans les grandes plaines herbeuses au sud-est de Todah, les **Olbecs** sont de moins en moins nombreux, chassés de leurs terres par l'expansion des routes commerciales. Les Olbecs sont les cousins éloignés des Siolites, auxquels ils ressemblent beaucoup physiquement, même s'ils sont en général un peu plus petits. S'étant établis en plaine plutôt qu'en montagne, les Olbecs ont bâti toute leur société autour du cheval et d'un autre type de monture, les Icornes. Ce sont les meilleurs cavaliers du Continent, et également d'excellents archers. Épris de liberté et de mobilité, ils bâtissent des villages mais les occupent rarement plus longtemps que quelques années, avant de s'établir ailleurs. La société olbec est articulée autour de six grands Clans, souvent rivaux, mais qui doivent choisir un représentant unique pour parler en leur nom auprès de la Cour Impériale.

Le territoire de Schudermaaz a été colonisé il y a bien longtemps par des populations Axites, qui se sont adaptées aux rigueurs du désert. Mais l'ethnie d'origine de ces étendues arides, ce sont les **Raungs**, aujourd'hui surtout présents dans la province de Raungger, même s'ils voyagent dans tout Schudermaaz et même dans le Grand Nord. Les Raungs sont des nomades, qui vivent dans des villages de tentes près des dunes. Très grands et élancés, les Raungs ont la peau presque noire, brûlée par le soleil, et les yeux clairs, bleus ou verts. Une partie d'entre eux continue à lutter férociement contre les Axites, pratiquant une guérilla meurtrière, alors que d'autres se sont adaptés et vivent aux côtés des Axites, dans leurs villages, ne bénéficiant souvent pas de la même considération que ceux-ci.

Comme les Siolites, les **Wängrites** sont un peuple de montagnards, et comme les Siolites, ils n'aiment pas beaucoup les intrus. Mais les comparaisons s'arrêtent là. Les Wängrites sont de grands et robustes Humains, en général très terre à terre et

matérialistes. Ils sont souvent blonds ou roux, et vivent dans trois vallées de la chaîne du Bouclier : Heind, Stelf et Gettfriendel. Ces trois petites communautés ont chacune le statut de Territoire indépendant au sein du Reik, gouvernées démocratiquement (seuls les hommes ont le droit de vote), et chacune parle un dialecte qui lui est propre. En règle générale, les Wängrites vivent et meurent dans leur vallée, et ne se préoccupent pas de ce qui se passe chez le voisin tant qu'on les laisse vivre en paix. En fait, ils se méfient de tout ce qui vient de l'extérieur, persuadés que leur mode de vie est une chose unique et précieuse qu'il faut préserver à tout prix. S'ils sont attaqués, ils font bloc et deviennent de terribles combattants. Beaucoup de notables ou de personnes recherchées se réfugient dans les vallées Wängrites pour y échapper aux tumultes de l'extérieur. Ils sont rarement bien accueillis, mais les Wängrites les tolèrent tant que leurs invités ont de l'argent à dépenser.



LE POUVOIR

Le Reik n'est pas un Empire monolithique. C'est un amalgame de 24 États-nations, communément appelés les Territoires ou les États, qui ont chacun des frontières plus ou moins précises, des lois, des impôts, une armée, des autorités qui leur sont propres, etc...

Au-dessus de ces entités, une seule autorité : celle de l'Empereur. Il est le garant de la paix du Reik, ayant la lourde responsabilité de régler les conflits entre les Territoires, soit en tant qu'autorité suprême de recours, soit par le biais des tribunaux impériaux, soit par l'intervention des cinq Ordres de Chevaliers Sacrés du Reik, la seule armée qui soit directement sous les ordres de l'Empereur. L'Empereur garantit ainsi les frontières des Territoires et le déroulement des successions. Il peut donc faire la pluie et le beau temps sur le Reik, remodelant à sa guise l'équilibre des pouvoirs, pour peu qu'il déniche un traité ou un article de loi qui lui permette de légitimer sa politique. La législation impériale est tellement touffue que l'Empereur trouve toujours un moyen de justifier ses actes. Autour de la personnalité de l'Empereur se tisse donc une épaisse toile d'intrigues, une foule de courtisans et de pétitionnaires cherchant à faire valoir leur point de vue auprès du souverain.

Historiquement, les Empereurs ont été de deux types : ceux qui ont cherché à profiter du système en place pour en tirer des bénéfices personnels - c'est le cas de l'ancien Empereur Sorgon - ou ceux qui ont utilisé le système pour imposer une vision personnelle - c'est le cas de l'actuel Empereur Angramagia, qui tente de réformer les structures du Reik vers davantage de centralisation.

Outre sa fonction d'arbitre des conflits internes, l'Empereur est également chargé de protéger le Reik contre les menaces extérieures. Il peut à cet effet disposer des armées des États, et coordonner leurs efforts pour repousser les assaillants. Certains Empereurs ont interprété ce droit de protection de manière très large, et ont constitué des armées de conquête, pour élargir les frontières du Reik. Ça n'a plus été le cas depuis près de huit siècles. Afin de financer l'effort de guerre, l'Empereur est en principe autorisé à lever un impôt sur tout le territoire du Reik. Mais ce pouvoir est lui aussi sujet à une interprétation très libre. Dans les faits, depuis plus de cinq siècles, l'Empereur du Reik collecte un impôt en temps de guerre comme en temps de paix.

Enfin, dernier pouvoir de l'Empereur : il est l'autorité religieuse suprême de la Religion Impériale, celui dont dépendent tous les prêtres,

Prêtres et moins du Reik. Un pouvoir spirituel qui s'ajoute au pouvoir politique, et qui assoit vraiment l'Empereur comme la figure incontournable du Reik. Cette tradition est un peu malmenée par l'avènement d'Angramagia sur le trône Impérial. Le souverain est en effet un fidèle du Shaddaï, une croyance dérivée de la Religion Impériale, et jugée hérétique par la plupart des théologiens du Reik. Certains craignent qu'Angramagia ne se serve de sa position pour imposer le Shaddaï au détriment de la Religion Impériale, même s'il n'a jusqu'ici pris aucune décision qui aille dans cette direction.

L'Empereur est élu à vie. Il n'a pas de successeur attribué, mais un Régent est désigné pour assumer ses fonctions temporairement après son décès. À la mort de l'Empereur, un Collège Électoral se réunit, formé des souverains et des représentants des 24 nations du Reik. L'élection impériale donne lieu à de spectaculaires intrigues de cour. Chaque Grand Électeur dispose d'un certain nombre de voix, en fonction de l'importance accordée traditionnellement au Territoire qu'il représente. Ce système de vote pondéré garantit une certaine inertie dans l'équilibre des pouvoirs, les grands restant grands et les petits, petits. Et pourtant, la Guerre de Succession a modifié la donne de manière historique. Wurmaaz et Cendremagne, deux États gouvernés par des souverains Axites, ne font plus partie du Reik. L'ethnie Humaine majoritaire a par conséquent perdu sa domination sur le Collège Électoral, principalement au profit des Questites et des Siolites. Par ailleurs, le Coffre d'Acier, la guilde des marchands autrefois représentée dans le Collège Électoral, est tombé en disgrâce. Il a été remplacé par l'Union Corporative, qui n'a que deux voix au lieu des quatre dont bénéficiait le Coffre d'Acier. Actuellement, l'équilibre des voix est le suivant :

Aasiak : 8 voix

Boissilence : 5 voix

Iolt : 3 voix

Kareiken : 12 voix

Mortebane : 8 voix

Schudermaaz : 4 voix

Straaz : 7 voix

Todah : 7 voix

Valadine : 6 voix

Entremer : 1 voix

Olbecs : 1 voix

Vallées Wängrites : 3 voix

Autres États : 10 voix

Union Corporative : 2 voix

Pookans : 1 voix

Au total, le Collège Électoral compte donc 78 voix. 23 proviennent de Territoires dirigés par des Axites, 20 par des Questites, 18 par des Siolites, et 17 par d'autres ethnies ou groupes d'influences.

Ce système d'élection relativement conservateur a une conséquence historique : depuis la fondation du Reik moderne il y a 1111 ans, seules trois Maisons aristocratiques ont placé un des leurs sur le trône impérial. Il s'agit de trois Maisons Axites : les Räginar, les Hunt et les Merkhalio, couramment appelées les Grandes Maisons. Ce sont elles qui mènent la danse, elles qui fixent l'agenda politique, quelles que soient leurs fortunes ou leurs infortunes du moment. Les Maisons Mineures doivent se contenter d'exercer le pouvoir au niveau local.

Les *Hunt* sont la Maison actuellement au pouvoir, après trois siècles de domination Räginar. Angramagia est en effet le neveu d'Icarus, Prince de Straaz, le chef de la Maison Hunt. Les Hunt sont la plus ancienne Maison représentée au Collège Impérial. Ils descendent en droite ligne d'Annulinius, fondateur du Premier Reik il y a 1'800 ans. Depuis lors, les Hunt ont toujours été des guerriers, plus habiles du sabre que de la langue, et plus intéressés par les conquêtes que par les intrigues de la Cour Impériale. En l'absence de batailles, les Hunt se sont toujours fixés pour objectif d'obtenir l'adhésion de leurs sujets, convaincus qu'un peuple qui aime son souverain est plus fort qu'un peuple qui le craint.

La mort de Sorgon et la sécession d'Artferal lui ont beaucoup nui, mais la Maison *Räginar* est probablement toujours la plus puissante du Reik. Elle peut compter sur de nombreux alliés parmi les Courtisans, mais aussi au sein du Collège Électoral. La plupart des Maisons Siolites sont traditionnellement alignées sur les positions des Räginar. Cette assise exceptionnelle n'a pas permis à cette maison de conserver le trône après la Guerre de Succession, mais Katrijn la Resplendissante, Reine de Kareiken et cheffe de la Maison Räginar, espère bien devenir Impératrice à la mort d'Angramagia. La diplomatie, les secrets et les intrigues ont toujours été les armes préférées des Räginar, et c'est à eux que le Reik ressemble le plus.

Troisième Maison par son importance, les *Merkhalio* connaissent actuellement une situation très difficile, ayant perdu leur fief traditionnel de Wurmaaz au profit du Magiocrate. Ils se retrouvent

donc sans Territoire, et sans voix au Collège Électoral. Une situation qui ravit tous ceux qui les craignent. La terreur est en effet l'arme de prédilection de la Maison Merkhalio, et de ses assassins d'élite, les Sukh Oban. Actuellement, les Merkhalio font tout pour remonter la pente. Ils tentent de convaincre l'Empereur de reconquérir Wurmaaz, ils préparent une union avec les Räginar par l'entremise d'un mariage et si ça ne fonctionne pas, ils tenteront sans doute de prendre le contrôle d'un des Territoires du Reik, de préférence Mortebane.

TITRES DE NOBLESSE

Tous les aristocrates ne bénéficient pas du même prestige et de la même influence. Dans le Reik, il existe un système hiérarchique commun à tous les États, qui permet de distinguer la petite noblesse des individus dont la parole seule suffit à infléchir la destinée d'une nation. Ce système a été mis sur pied et finalisé dans les premiers siècles du Reik moderne, et il n'a pratiquement pas bougé depuis.

Malgré cet immobilisme institutionnel, la hiérarchie des titres de noblesse a beaucoup perdu de sa pertinence au cours de ces deux derniers siècles. Bien entendu, à la Cour Impériale, un Duc sera toujours plus écouté, plus entouré et plus jalouxé qu'un simple Baron, et il aura beaucoup plus de facilité à obtenir une audience avec l'Empereur ou avec d'autres illustres personnages du Reik. Mais ce prestige est en train de s'effacer au profit de celui qu'apporte les terres. Par exemple, un Noble régnant sur un État aura pratiquement toujours la préséance sur un Noble régnant sur une province, même si en théorie son titre est moins élevé. Certes, le Baron de Schudermaaz est en théorie le subordonné hiérarchique de n'importe quel Prince de Kareiken, mais aucun d'entre eux n'oserait le lui rappeler, au risque de s'attirer de nombreux ennemis. Ce principe est également valable à l'intérieur d'un Territoire. Ainsi, pour reprendre l'exemple de Schudermaaz, certains Nobles vivant dans la Baronnie sont Comptes ou même Ducs, mais leur ascendant sur le Baron régnant n'est que théorique.

La hiérarchie officielle des titres de noblesse dans le Reik est la suivante, par ordre croissant d'importance, ainsi que la manière courante de s'adresser à eux (entre parenthèses) :

NOBLESSE SANS TERRE

Écuyer, Écuyère

Chevalier, Chevalière

Banneret, Bannerette

PETITE NOBLESSE

Châtelain, Châtelaine

Baron, Baronne

Vidame, Vidame

Vicomte, Vicomtesse

HAUTE NOBLESSE

Comte, Comtesse

Marquis, Marquise

Margrave, Margrave

Duc, Duchesse

Grand-Duc, Grande-Duchesse

Archiduc, Archiduchesse

Prince, Princesse (Votre Altesse)

Prince Impérial, Princesse Impériale (Votre Altesse Impériale)

Roi, Reine (Votre Majesté)

Haut-Roi, Haute-Reine (Votre Majesté)

Empereur, Impératrice (Votre Majesté Impériale)

Dans la liste ci-dessus, certains titres de noblesse sont notés en italique. Ce sont des titres secondaires, généralement obtenus par la grâce d'un suzerain ou de l'Empereur en guise de remerciement. Ainsi, un roturier peut devenir Écuyer sur le champ de bataille s'il prouve sa valeur de manière exceptionnelle. Un Chevalier peut devenir Banneret, un Baron, Vidame, un Duc peut être nommé Grand-Duc ou même Archiduc, et théoriquement, un Roi peut être nommé Haut-Roi, mais ce n'est jamais arrivé en dehors des Hauts-Rois de Kareiken. Il est également possible d'accéder à d'autres titres de noblesse. Par exemple, un Chevalier ou un Banneret peut devenir Châtelain, mais en principe, ce type de promotion est accompagné d'une conquête, d'un héritage ou d'un don de terres.

À relever que les termes « Marquis » et « Margrave » sont absolument équivalents. Le premier est en usage chez les Questites, le deuxième chez les Axites et les Siolites. Quant au Prince Impérial, c'est un titre temporaire, octroyé à la progéniture de l'Empereur du Reik, tant que celui-ci est en vie et sur le trône.

MONNAIE

L'écu du Reik est la monnaie utilisée sur tout le territoire impérial. Il est de la responsabilité des chefs de l'État de faire frapper la monnaie. L'écu est une petite pièce d'or, en général alliée avec un autre métal pour l'alléger et la rendre plus solide. Une de ses faces est frappée du sceau impérial, l'autre du portrait de l'Empereur ou de celui du noble qui contrôle l'État. A l'heure actuelle, la plupart des pièces en circulation dans le Reik portent encore le visage de feu l'Empereur Sorgon. Comme la *livre* farandrienne et le *bats* des Lithiques sont également des pièces d'or de valeur équivalente, il n'existe en principe pas de facteur de conversion, et ces monnaies sont acceptées dans la plupart des commerces du Reik, en tout cas dans les villes.

Il existe également des pièces d'argent, qui valent un dixième d'écu et sont généralement moins habilement formées, le symbole du Reik rapidement frappé au marteau lorsque la pièce est forgée. Le Reik a renoncé aux pièces de cuivre, qui n'ont jamais beaucoup servi, les sujets impériaux préférant pratiquer le troc pour les petites sommes. Même situation pour les pièces de platine, qui ont disparu aux profits de gemmes et de bijoux.

Un moyen relativement sûr de conserver de grosses sommes d'argent est la lettre de change, au porteur ou numérotée. Deux organismes sont capables de les émettre et de les garantir dans le Reik : le Coffre d'Acier et l'Union Corporative. Comme la dernière essaye de s'imposer comme guilde des marchands pour remplacer la première, elle accepte de rembourser les lettres de change du Coffre d'Acier, mais l'inverse n'est pas vrai. Il est rarement possible de convertir de grosses sommes d'argent sur la base de lettres de change dans les villes de moins de 10'000 habitants.

DIMENSIONS

Le Reik est un empire immensément vaste, grand comme un continent. De la ville de Dermüng la Porte du Grand Nord à Entremer tout au sud du Reik, il y a environ 3'500 kilomètres. Il faut près de quatre mois pour parcourir cette distance à pied. Les différents États qui composent le Reik sont environ de la dimension d'un pays européen actuel. En traverser un d'une frontière à l'autre représente un voyage qui dure d'une à trois semaines. À l'intérieur de ces États, on peut en général rallier une province à une autre en quelques jours. Toutes ces durées dépendent évidemment des conditions dans lesquelles se déroulent le voyage, de l'entretien des routes, de l'altitude, de la météo et du moyen de transport utilisé.

LE MONDE HURLANT



AASIAK

Nom complet : Royaume d'Aasiak

Où ? : Une grande île tout à l'ouest du Reik.

Qui ? : 78% d'Humains (56% de Siolites, 16% d'Axites, 4% de Questites, 2% divers), 11% de Farandriens, 4% de Pookans, 2% de Mourioches, 1% de Blemmyes, 1% de Lithiques, 3% de peuplades diverses.

Climat : Dans le nord de l'île, climat tempéré océanique : étés tempérés et humides, hivers doux et humides. Au centre, dans les collines, climat semi-aride : sec toute l'année. Dans le sud de l'île, climat tropical alterné : étés chauds et humides, hivers chauds et secs.

Exportations : Objets manufacturés, objets d'art, parfums, bijoux, tissus, objets magiques, livres, éducation.

Ambiance : Émerveillement sur l'île des Magiciens.

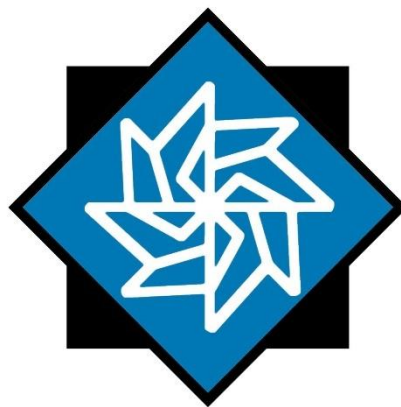
HISTOIRE

Nul ne sait d'où elle vient et qui la propage, mais il court à propos d'Aasiak une rumeur très étrange depuis quelques années. Selon certains, l'île d'Aasiak, le royaume qui s'y trouve, et tous ses habitants, n'ont pas toujours existé. Ils seraient apparus soudainement en 1106, juste après la Guerre de Succession, et tout a été modifié de sorte que personne ne s'en rende compte. En bref, l'histoire du Monde a été réécrite depuis le début, pour y insérer cette île. Certaines variantes de cette rumeur prétendent que les Dieux y sont pour quelque chose, d'autre y voient la marque des Titanides, mais une chose est sûre : personne n'est parvenu à prouver quoi que ce soit et en l'absence de preuves, l'histoire qui suit doit être considérée comme véridique.

Bien qu'il ne reste que très peu d'indices archéologiques permettant de l'affirmer, les premiers occupants de l'île d'Aasiak ont probablement été quelques-unes des vieilles espèces, notamment les Céphalopodes, qui ont migré vers les Pays de la Nuit après la Première Guerre. Le pays a ensuite été conquis sans grandes difficultés par le Haut Royaume d'Oumaïos, qui y a trouvé sa plus formidable opportunité d'expansion. Le Haut Royaume a lui-même été victime de siècles de décadence et de décennies de conflits avec les Humains, jusqu'à s'effondrer en 490 AR. Les Minotaures, Satyres et autres habitants d'Aasiak sont alors pratiquement retombés à l'état sauvage, et dans les siècles qui ont suivi, ils ont été

exterminés par des Kaours habitant les montagnes, qui ont commencé à coloniser l'île à leur tour.

Au premier siècle avant le Reik, des troupes siolites sont venues de Iolt pour conquérir Aasiak, mais elles ont été repoussées par les géants de pierre. Ça n'a pas découragés les Humains, qui sont revenus à la charge avec davantage de troupes, sont parvenues à construire un fort, qui a à son tour été anéanti par les Kaours. Iolt est finalement parvenu à conquérir Aasiak au troisième siècle de notre ère, après de nombreuses tentatives avortées. Les Siolites ont établi un avant-poste, très vite suivi par des villages de colons. En une centaine d'années, les Humains sont parvenus à asseoir leur domination sur toute l'île.



Au cours de leur exploration, les nouveaux habitants d'Aasiak ont constaté ce qui faisait la richesse de cette île : de puissants enchantements laissés par les Magiciens d'Oumaïos et par les premiers occupants de l'île étaient encore en fonction. Aasiak était couvert de lieux de pouvoir, et de nodes de puissance magique. La nouvelle s'est alors répandue dans tout le Reik, et beaucoup de Magiciens ont émigré vers cette terre promise.

Au sixième siècle, Aasiak était contrôlée d'une main de fer par une caste de militaires, et les jeteurs de sorts représentaient une importante proportion de la population, bien que très marginalisée. Un collège de Magiciens, les Widdershins, en ont eu assez, et ils ont exécuté un coup d'État, parvenant à conquérir un bon tiers de l'île dans une série d'attaques d'une violence surprenante. Le pouvoir en place était totalement impuissant face aux Widdershins, mais heureusement, un autre groupement de Magiciens, les Deosils, ont proposé leur aide, et au terme d'un conflit d'une cinquantaine d'années, sont parvenus à vaincre les Widdershins. Ce faisant, ils ont accaparé la plupart des postes à responsabilité et sont devenus très

populaires dans la population. Juste après la victoire, les Widdershins survivants ont été pardonnés, ce qui fait dire à beaucoup de gens de nos jours que tout était combiné depuis le départ pour prendre le contrôle de l'île. Quoi qu'il en soit, le Roi d'Aasiak suivant et tous ses successeurs ont été des Magiciens, et les jeteurs de sorts ont obtenu toute une série de privilèges.

L'unité des Deosils a fini par voler en éclats. De nombreux groupes de Magiciens sont apparus, se concentrant chacun sur des aspects bien particuliers des arts occultes, et ne cherchant plus à présenter un front commun. Malgré cela, les nouvelles structures d'Aasiak ont tenu bon, les sujets du Royaume étant tout à fait d'accord de sacrifier une partie de leur liberté contre la sécurité et la prospérité promise par les nouveaux maîtres de l'île.

Parallèlement, les Magiciens sont devenus plus démonstratifs, et ont cessé de se cacher aux yeux du Clergé Impérial. Une attitude qui a été considérée comme de l'arrogance par les Chevaliers de Kareiken, qui ont décidé de « libérer » Aasiak et ont lancé plusieurs croisades en direction de l'île. Elles se sont toutes soldées par des échecs, les navires de Kareiken ne parvenant jamais à franchir les défenses d'Aasiak. Le conflit a finalement été réglé par médiation après plus de quarante ans, grâce à la conférence de Port Cendre, Aasiak acceptant la présence de conseillers religieux dans toute son administration.

Pendant la Guerre de Succession, Aasiak a pratiqué la résistance passive et accordant l'asile à de nombreux réfugiés, sans jamais s'impliquer directement. En 1103, avec l'arrivée d'Angramagia, Aasiak a décidé de se ranger officiellement du côté des insurgés, et a lancé ses troupes sur Wurmaaz, Iolt et Kareiken, pour des campagnes de courte durée. Aasiak n'a jamais été envahie pendant la guerre, et son armée a fait davantage de victimes qu'elle n'a eu de blessés. Une forte hostilité existe encore à la suite du conflit, en particulier auprès de la population de Kareiken.

DESCRIPTION

Aasiak est un lieu très particulier du Reik, où les Magiciens, Invokeurs et autres jeteurs de sorts sont non seulement les bienvenus, mais également légèrement privilégiés socialement par rapport aux autres sujets. Pratiquement tout ce que le Royaume compte de décideurs, sa noblesse, mais aussi ses généraux et ses riches marchands maîtrisent tous les arcanes à un degré ou à un autre. Sans cette connaissance, difficile de se faire un nom ou une

situation : ici l'ascension sociale dépend des personnes que l'on connaît, et les Mages sont très jaloux de leur situation enviable. En Aasiak, la Magie est d'ailleurs bien plus intégrée à la vie de tous les jours qu'ailleurs sur le Continent. Les objets enchantés sont presque courants, et il n'est pas rare de voir un paysan stocker son grain dans un silo plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur ou un tailleur confectionner des vêtements à l'aide d'une aiguille volante. Les criminels subissent fréquemment des peines magiques : malédictions, paralysie, etc...

Cette prépondérance de la Magie dans le Territoire déplaît fortement au clergé d'Aasiak, furieux de voir que la noblesse locale tolère des activités aussi violemment contraires aux préceptes de la Religion Impériale. Mais l'avis des ecclésiastiques est assez minoritaire. En Aasiak, la plupart des gens considèrent que la Magie fait partie de la création et qu'elle émane directement d'Anadeus. Ils ne voient dans cette activité aucune sorte de blasphème.

Aasiak est également un lieu de connaissance et de savoir, dont les richesses sont largement investies dans des universités et des bibliothèques sans pareilles. La puissance des jeteurs de sort d'Aasiak fait trembler le pouvoir central du Reik. L'Empereur Angramagia a récemment décidé de poster de très nombreux Inquisiteurs dans le Royaume pour s'assurer de la fidélité de ses dirigeants. Pourtant actuellement, Aasiak a d'autres chats à fouetter, à commencer par la peur grandissante d'un conflit avec l'Empire de Wurmaaz et les actions de sabotage des espions envoyés par le Duc de Todah.

Le Royaume d'Aasiak est une Monarchie parlementaire. Le Roi (ou, à l'époque actuelle, la Reine), bénéficie de pouvoirs étendus, mais il est secondé dans sa tâche par un Parlement, qui élabore les lois et les soumet à son approbation. Le Parlement est aux trois quarts composé de Nobles du Royaume et de Magiciens respectés, et pour un quart élu par le peuple. Aasiak est également gangrenée par l'administration. La Bureaucratie Royale ne cesse de prendre de l'importance et de gagner des pouvoirs. Difficile d'aller où que ce soit et de faire quoi que ce soit sans visiter au préalable des dizaines de bureaux et d'offices, et de collectionner les formulaires et les tampons.

COUTUMES

LA FÊTE DES LOTUS-MAGES

La célébration la plus attendue de l'année en Aasiak, la Fête des Lotus-Mages a lieu au début du printemps. Elle célèbre la floraison de ces

magnifiques plantes magiques qui poussent un peu partout dans l'île, et qui, comme des parchemins, contiennent les éléments nécessaires à la préparation d'un sortilège. La Fête est l'occasion d'une semaine de liesse, de défilés et de concours de Magie.

DUELS DE MAGIE

Dans le Royaume d'Aasiak, à cause de la forte densité de Magiciens, les duels de Magie sont devenus une institution très codifiée pour régler des différends entre deux enchanteurs. Si un Magicien se sent offensé par un autre, il crache à ses pieds en public, et le défie en duel pour régler leur litige. C'est alors au Mage provoqué en duel d'en fixer les termes, le lieu de l'affrontement, et toutes les autres conditions, avec l'accord de l'initiateur du duel. Il peut s'agir de luttes à mort avec échanges de sort, de défis à relever en parallèle, de concours de création de sortilèges, etc...

PROVINCES ET RÉGIONS

HASERTSZOEN

Une vaste province couverte de savane dans le sud de l'île, Hasertszoen, présente la particularité d'être exclusivement peuplée de Magiciens et d'autres maîtres des Arcanes, ce qui est presque impensable dans un monde où la Magie est plutôt rare, et plutôt mal acceptée. Cette province est tout ce qui reste d'une puissante culture de serviteurs Humains des Titanides, qui en échange de leur obéissance, ont été les premiers êtres du Monde à posséder des pouvoirs magiques.

Les habitants de Hasertszoen vivent en reclus et acceptent mal les incursions étrangères dans leur territoire. Personne n'est autorisé à s'établir s'il n'a pas de pouvoir magiques, et même les Magiciens de l'extérieur ont de la peine à s'intégrer. L'existence de cette province est presque mythique en-dehors d'Aasiak. La plupart des gens pensent qu'il s'agit d'une fable destinée à effrayer les enfants. Le clergé préfère ne même pas y penser.

Bien sûr, l'existence de la province de Hasertszoen excite les convoitises de nombreux Magiciens de l'étranger, qui souhaiteraient connaître les techniques développées par ce peuple, ainsi que celles qu'ils ont hérité des Titanides. Comme il n'est pas question que ces secrets quittent la province, la seule solution reste de monter des expéditions pour s'en emparer par la force. La justice de Hasertszoen est particulièrement impitoyable avec ce genre d'individus.

MOERBEL

Dans le nord de l'île, en bord de mer, la petite province de Moerbel est majoritairement peuplée de Farandriens. Cette population étrangère est bien intégrée, et pratique la religion Impériale, au grand désespoir des Farandriens de l'Alliance qui font halte dans la région.

Depuis la fondation de l'Alliance Farandrienne, des efforts ont été déployés pour rapatrier ces exilés, et leur faire adopter les valeurs traditionnelles de leur peuple, mais seule une poignée d'individus ont accepté de faire le voyage vers le sud. L'existence de cette région est en train de pourrir les relations entre le Royaume d'Aasiak et l'Alliance Farandrienne, qui auraient pourtant beaucoup à gagner à poursuivre leurs échanges, en particulier dans le domaine de la Magie. Une délégation de diplomates Harmoniarques est désormais stationnée en permanence dans l'île, pour tenter de régler cette affaire.

LA VALLÉE DES SANDESTINS

La Vallée des Sandestins est une petite région reculée dans les collines du centre d'Aasiak où, selon la légende, des créatures anciennement au service de Mages se seraient retirées pour vivre en paix et proliférer. Golems, Élémentaires, Sandestins et Familiers de toutes sortes auraient fondé une société égalitaire, à l'écart des Humains. Selon les récits de voyage qui témoignent de l'existence de cette vallée, ces créatures auraient réussi à bâtir une société presque idéale, sans crime, sans violence et sans pauvreté, dans laquelle mensonge, jalousie et appât du gain seraient des notions inconnues. En l'absence de preuves, l'existence de cette région reste un mythe, qui cache peut-être une réalité moins reluisante. Les Néo-Didascalistes, ainsi que d'autres groupements avides de savoir, organisent périodiquement des expéditions dans les collines pour en avoir le cœur net.

POLESSOEN

Tout juste tolérée par la Reine Skirvir, la province de Polessoen, dans le Nord de l'île, est contrôlée par un Tanathe venu de Valadine, David Mousquet. Roturier de naissance, ce mage immortel très puissant a réussi à obtenir un titre de noblesse, en devenant l'héritier de l'ancien maître de Polessoen, le Baron Uvrik. Il a également obtenu ainsi un siège au Parlement.

En un peu plus de six ans à la tête de la province, l'attitude de Mousquet lui a déjà valu de nombreux ennemis. Sur le plan intérieur, il se montre un seigneur cruel et injuste, terrorisant ses sujets en

utilisant sa Magie et ses hordes de morts-vivants. Vis-à-vis de l'extérieur, il a déjà agressé plusieurs de ses voisins à l'aide de ses puissantes armées monstrueuses, et il a même conquis deux provinces rivales. Pour le moment, David Mousquet bénéficie d'une quasi-immunité car il ne rechigne pas à partager son savoir avec la Grande Bibliothèque de Trutham Golam. Il a de nombreux alliés au Parlement, et on peut craindre que son ambition ne connaisse pas de limites.

UUSIMIA

Province nichée au cœur des montagnes du centre de l'île, Uusimia est peu peuplée, et constamment attaquée par des Kaours, les descendants des anciens habitants de l'île. Si les habitants s'accrochent, c'est que sur les crêtes d'Uusimia, les anciens Magiciens d'Aasiak ont fait construire des éoliennes qui tournent au vent et recueillent l'énergie de la nature, une énergie magique qui peut ensuite être utilisée pour enchanter des objets, ou pour des invocations. Aasiak caresse le projet de construire un réseau de lignes magiques capables de transporter cette énergie dans tout le Royaume. Ces dernières années, le clergé a fait de cette province le symbole de tout ce qui n'est pas tolérable en Aasiak, et un gros bras-de-fer politique s'annonce pour le proche avenir.

VILLES

KAUPUNKI

La ville la plus étrange d'Aasiak est sans aucun doute Kaupunki, le résultat d'une vie d'efforts de la part d'un architecte, Magicien et grand utopiste, Ajatella Arvellasan, qui a achevé son œuvre il y a environ un siècle. En deux mots : Kaupunki n'est pas construite d'un seul tenant, à un seul endroit. C'est une cité qui se trouve à plusieurs endroits en même temps.

Cette ville de moyenne importance est composée d'une centaine de rues, et chacune de ces rues se trouve à un endroit différent. Certaines sont en Aasiak, en bord de mer, dans les plaines, dans la jungle du sud, dans les collines. D'autres sont en-dehors du Royaume, au milieu du désert de Schudermaaz, sur la côte de Kareiken, dans les montagnes de Iolt, près d'Entremer, etc... Ce qui donne à Kaupunki sa cohérence, c'est qu'aux extrémités de chacune de ces rues, se trouve des portails magiques permanents, qui permettent aux passants de se déplacer de rue en rue, comme si Kaupunki était une ville d'un seul tenant.

Se promener dans Kaupunki est une expérience dépaysante, puisque les climats et les paysages y

changent complètement de rue en rue. C'est aussi un moyen de se déplacer rapidement d'un endroit à un autre : si on connaît bien la ville, on peut y entrer par une rue qui se trouve en République Lithique, marcher quelques centaines de mètres, et quitter la ville en Aasiak. Reste que cette configuration rend Kaupunki extrêmement exposée aux attaques en tous genres, même si les rues ont été construites dans des régions isolées, et que la multiplication des portails magiques coûte très très cher à maintenir. Les pannes sont fréquentes, et les finances de la municipalité sont vacillantes.

LOS

Le plus grand port commercial d'Aasiak s'appelle Los. C'est généralement le seul endroit de l'île que connaissent les marchands étrangers, et la première ville que visitent les voyageurs quand ils débarquent dans le Royaume.



Los est une ville très ancienne, datant de la colonisation de l'île. Elle est aussi très attachante, avec ses rues en pente si étroites qu'on dirait des couloirs, ses interminables volées de marches et ses petites terrasses ombragées dominant la mer, où les habitants de la ville sirotent du vin rosé en prenant le soleil.

Los est aussi une ville magique, unique au monde : une ville qui hante les nuits de ceux qui l'ont visitée. Quiconque a arpenté ses rues au moins une fois dans sa vie ne peut s'empêcher d'y revenir régulièrement en rêve. Certaines nuits, même si l'on se trouve de l'autre côté du Monde Hurlant, il suffit de fermer les yeux et de s'endormir pour revoir les petits bâtiments blancs qui surplombent le port, et sentir la saveur salée de l'air de la ville.

Ce qui sort encore plus de l'ordinaire, c'est que les rêveurs se matérialisent réellement dans les rues de Los pendant leurs songes. En plissant les yeux, on peut les apercevoir, fins comme des ombres, légers comme des spectres, discrets comme des songes. Les habitants de Los sont habitués à leur présence,

et presque fiers que leur ville laisse des souvenirs aussi durables aux gens.

TRUTHAM GOLAM

Trutham Golam est la capitale du Royaume, une ville immense et magnifique, à l'architecture impossible, puisqu'elle est construite sur d'anciennes versions de la cité, qui s'enfoncent progressivement dans le sol, et forment une succession de ruines profondes.

La ville royale a été bâtie à l'intérieur des terres. Elle est entourée de sept murailles circulaires, chacune d'une couleur différente. Au centre de la dernière muraille se cache la Grande Bibliothèque, qui renferme tout le savoir des Mages de Trutham Golam, ainsi que le Palais du Roi et une gigantesque basilique dédiée à Gaupaolus, le Dieu de la Connaissance. Les simples sujets et les étrangers ne peuvent pas franchir l'enceinte des deux dernières murailles.

À Trutham Golam, plus encore qu'ailleurs dans l'île, la Magie est partout, et il n'est pas rare de voir des artisans, des amuseurs ou même les gardes de la ville en faire usage pour s'occuper de tâches triviales. C'est un des rares endroits dans le Reik où il est possible d'acheter des objets magiques dans des boutiques spécialisées, en toute légalité. Pour éviter les incidents causés par la Magie, les visiteurs sont dans l'obligation de déclarer les objets qu'ils portent sur eux, ainsi que leurs armes, magique ou non. Très sévère, la milice tolère mal les incidents violents, et les contrevenants peuvent être frappés de lourdes peines, souvent des châtiments magiques.

PERSONNALITÉS

REIKKI SKIRVIR

Tout juste âgée de 25 ans, la jeune Reine Reikki Skirvir, une Magicienne de grand talent, vient d'hériter de la couronne, à la mort de sa mère Hedra. Le pouvoir est pour elle un fardeau : elle préférerait étudier la Magie et repartir à l'aventure, dans tout le Reik, comme elle l'a fait avant de monter sur le trône. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, elle a sacrifié ses ambitions personnelles et met un point d'honneur à s'acquitter des nombreux devoirs liés à sa charge.

Très irritée par l'importance croissante de la bureaucratie dans les affaires du royaume, elle prévoit de la réformer de fond en comble, ce qui lui vaut beaucoup d'ennemis au Parlement. Elle nourrit également quelques idéaux égalitaires. Même si elle n'est pas une farouche partisane de la

démocratie, elle a vécu à Entremmer pendant deux ans, et elle souhaiterait s'inspirer du modèle de la Ville Libre pour octroyer davantage de libertés à ses sujets.

Outre le pouvoir politique, Reikki doit porter un autre fardeau : sa beauté. La Reine est la plus belle Humaine qui ait jamais vécu ; si belle en fait, que ceux qui la contemplent peuvent y perdre la raison. Elle abrite généralement ses traits derrière un masque de porcelaine. Son entourage souhaiterait la marier à l'Empereur Angramagia. Pour le moment elle ne veut rien entendre.

KUN CRAGRA

Un des Magiciens les plus érudits et les plus réputés du Royaume d'Aasiak s'appelle Kun Cragra, et c'est un Demi-Ogre. Son potentiel exceptionnel a été repéré par des Néo-Didascalistes lors d'un voyage dans le Sud. Ils l'ont emmené avec eux, formé, puis intégré à leur société. Depuis Kun Cragra a repris son indépendance. C'est un des conseillers de la Reine et un personnage très influent de la vie politique d'Aasiak. De nombreux Magiciens le haïssent et fomentent des plans pour l'assassiner, jusqu'ici sans succès. Kun a toujours un plan d'avance, et des dizaines de Sandestins sous ses ordres espionnant discrètement tous ses ennemis.

Comme ses origines sont plus que modestes, Kun Cragra ne supporte pas l'injustice sociale. Sur le plan politique, il milite pour l'égalité entre tous les sujets du Royaume. Mais c'est surtout à titre personnel qu'il agit, soutenant les défavorisés, et donnant quelques coups de pouce aux jeunes en difficultés, en particulier les Magiciens débutants et les Ogrons.

MADAME ZIMZUM

Une des figures les plus marquantes et les plus controversées du mouvement Posthumain en Aasiak est Madame Zimzum. Cette Magicienne a consacré sa vie à transformer son corps et son âme, pour devenir l'incarnation même de la Voie de la Transformation du Grand Logoz Sacré. Sa peau est bleue, ses jambes et ses bras sont en acier, un courant d'air parcourt en permanence le trou qui traverse son torse de part en part, et elle s'est greffé quatre ailes de Séraphin dans le dos. Députée au Parlement, Madame Zimzum représente l'aile radicale du Mouvement Posthumain. Elle considère que les Posthumains sont supérieurs aux Humains, et qu'ils devraient diriger la société. Tout en conservant sa réputation intacte, elle commandite des attentats et des actions d'éclat pour faire avancer sa cause.

GROUPES

LES NOBLES

Comme Aasiak est une monarchie parlementaire, les Nobles n'y ont pas l'influence territoriale qu'ils peuvent avoir dans d'autres États du Reik. Ils ont tout de même des pouvoirs assez étendus, certains d'entre eux bénéficiant de sièges assurés de manière héréditaire au Parlement, d'autres agissant comme ministres, pour seconder la Reine dans ses lourdes tâches politiques, d'autres étant nommés à des postes importants de l'administration, ou en tant que diplomates à l'étranger.

En Aasiak, la Noblesse forme une sorte d'oligarchie, une caste de privilégiés qui se confond parfois avec les Magiciens, une large majorité de Nobles étant formés aux arts occultes.

LES MAGICIENS

En Aasiak, il y a deux types de sujets : les Magiciens et les autres. Avoir suivi une formation en Magie est pratiquement l'assurance d'obtenir une position sociale enviable, voire même des responsabilités politiques. Aucune ascension sociale véritable n'est possible sans talent magique. Plus de 10% de la population est au bénéfice d'une formation occulte, et représente de facto l'élite de cette société à deux vitesses. Cette situation est considérée comme scandaleuse par les autres États du Reik, qui méprisent cette société où la Magie s'affiche au grand jour, et qui se méfient des jeteurs de sorts envoyés en émissaires par la Reine.

Au sein même du Royaume, des tensions sociales apparaissent périodiquement entre les Magiciens et les non-Magiciens, mais les mécanismes politiques qui garantissent certains droits élémentaires à la population garantissent que la situation ne devienne pas explosive.

LA MAIN À SEPT DOIGTS

Nourrissant leur curiosité à parts égales de connaissances et de secrets, les Mages de La Main à Sept Doigts forment une secte d'Archimages dont on murmure qu'ils contrôlent en secret le Royaume d'Aasiak. Ils vénèrent Batanaras, la Main à Sept Doigts, une Émanation de Galian, qui prêche une forme d'eugénisme magique, convaincus que les Magiciens sont nés pour gouverner le Monde, et que seuls les plus puissants des jeteurs de sorts sont à même de prendre en main le destin de l'humanité.

Basée à Trutham Golam, où elle œuvre presque au grand jour, la Main à Sept Doigts est dirigée par Hadren Hadrensan, un Magicien Siolite théâtral et

grandiloquent, dont on dit qu'il a du sang de Manticore dans les veines.

Les Mages de La Main recherchent dans le Monde entier les jeteurs de sorts les plus prometteurs, les meilleurs Magiciens de chaque génération. Afin d'opérer une sélection entre les sujets, et d'améliorer la puissance moyenne des maîtres des arcanes, la Main à Sept Doigts soumet les jeunes Mages à des tests, des épreuves, et n'hésite pas à les confronter les uns aux autres, pour jauger leur tempérament. Les meilleurs sont invités à rejoindre la secte.

MOUVEMENT POSTHUMAIN

Un groupe qui prend de plus en plus d'importance dans tout le Reik, mais surtout en Aasiak, c'est le Mouvement Posthumain. Cette nébuleuse de groupes d'influence aux buts et aux méthodes divers regroupe tous les Humains qui ont décidé de transformer leur corps pour en transcender les limitations, souvent par la Magie, mais aussi par la Science, ou par des pactes avec des puissances célestes. Bien que le mouvement regroupe toutes sortes d'individus assez exotiques, plusieurs chapelles Posthumaines se détachent du lot, comme par exemple celle des **Tanathes**, qui prolongent leur existence par la nécromancie, ou les **Momies**, qui en font autant par des miracles. Les **Ectoplasmes** sont des Magiciens qui transfèrent leur conscience dans un double fantomatique, et n'occupent pratiquement plus leur enveloppe physique originale. Les **Manacaniques** transfusent définitivement leur esprit dans un objet, en général dans un Golem ou un autre type d'être artificiel. Certains d'entre eux copient différentes parties de leur personnalité dans différents objets.

Quelle que soit leur origine, les Posthumains sont très mal acceptés par la grande majorité des habitants du Reik, en général pour des raisons religieuses. Face à cette discrimination, certains cherchent à faire comprendre leur démarche, d'autres vivent en marge de la société, et d'autres encore estiment que l'époque des simples Humains est passée, et qu'ils représentent l'étape suivante dans l'évolution de l'espèce.

LES NÉO-DIDASCALISTES

Les Néo-Didascalistes, dont le symbole est un livre blanc, sont des encyclopédistes qui parcourent le Monde en quête de connaissance, qu'elle soit magique ou de toute autre nature, qu'ils reversent ensuite dans la grande bibliothèque de leur ordre. Mélange de vieux érudits qui ne quittent jamais leurs livres et d'explorateurs téméraires prêts à braver tous les dangers au nom de la connaissance,

les Néo-Didascalistes sont basés à Trutham Golam, où ils administrent la Grande Bibliothèque.

L'organisation met sur pied de fréquentes expéditions dans l'île et dans le Monde entier, pour



visiter des ruines, retrouver des vestiges d'époques lointaines, des documents ou des informations en tous genres. Elle mandate fréquemment des mercenaires pour accompagner les chercheurs dans les lieux les plus dangereux.

LE VENT NOIR

Le Vent Noir est un collectif de Sicares, qui vendent leurs services aux plus offrants. Ce ne sont pas de vulgaires meurtriers : ils ne font que dans l'assassinat de luxe, les personnes vraiment haut

placées, et ils opèrent dans tout le Reik et même au-delà. Ils sont en lutte ouverte avec la Guilde des Assassins de Port Cendre. Leur centre d'activité est la ville de Kaupunki, dont la physionomie particulière leur permet d'être présents sur tout le Continent. Les Sicares du Vent Noir signent toujours leurs œuvres : ils marquent au fer rouge le front de leurs victimes de la spirale qui symbolise leur organisation.

Au-delà des questions financières, le Vent Noir est motivé par des convictions : ses membres sont des nihilistes, parfois affiliés à l'Église Diabolique. Ceux qui font appel à leurs services risquent bien un jour de devenir leurs victimes...

LA VIE EN AASIAK

TÉMOIGNAGE

Tanni Morldatar, étudiante en Magie à Trutham Golam : « Jamais je n'aurais voulu grandir dans un autre État qu'Aasiak. Ici, les gens sont moins étroits d'esprits que dans le Reik. Enfin, je veux dire, dans le Reik continental. Les Aasiakis sont des gens très tolérants, très ouverts aux nouvelles idées. À ce qu'on dit, à l'extérieur, la Magie est vraiment mal vue, surtout par les bigots et les intégristes. Ici, c'est une chose naturelle. Nous comprenons qu'elle fait partie de la vie. Et surtout, nous ne jugeons pas avant d'essayer. Quand je me promène dans les rues de Trutham Golam, je vois des tailleurs qui utilisent des ciseaux magiques, des tonneliers qui se servent de marteaux magiques. On trouve même des boutiques spécialisées dans la vente d'objets magiques. Ailleurs, ils se feraient incendier, c'est sûr. En fait, je crois qu'on peut dire qu'Aasiak est une sorte d'utopie, un État idéal. Bien sûr, ici, pratiquer la Magie représente un grand avantage si l'on veut réussir. Moi, je souhaite avoir un poste important dans l'administration royale, et j'ai choisi d'étudier la Magie pour mettre toutes les chances de mon côté. Ceux qui ne font pas ce genre d'efforts ne méritent pas qu'on leur vienne en aide. Après tout, tout le monde ou presque peut étudier la Magie. »

LA BALAFRE

Nom complet : Aucun nom officiel. Surnommé « la Balafre » ou parfois « Merkaliaaz ».

Où ? : Un large territoire sans appartenance politique formelle, coincé entre Straaz et le Bouclier.

Qui ? : 53% d'Ogres, 23% de Mourioches, 15% d'Humains, 8% de peuplades diverses.

Climat : Tempéré continental : étés chauds et humides, hivers froids et humides.

Exportations : Esclaves, mercenaires, services funéraires.

Ambiance : Désespoir dans des terres désolées.

HISTOIRE

Ce qu'on appelle aujourd'hui la Balafre est une vaste plaine qui semble être passée complètement à côté de l'Histoire. Pendant la Première Guerre, aucun combat important ne s'y est déroulé et les Ogres nomades qui y vivaient ont traversé cette période sombre sans même se douter des bouleversements que traversait le Monde. Par la suite, aucun des grands empires qui se partageait le Continent n'a revendiqué ces terres inhospitalières. Oumaïos était bien trop lointaine, les peuplades Humaines trop faibles militairement, et les différents royaumes Farandriens très peu intéressés par ces plaines sans valeur. Malgré la rudesse de la région, différentes tribus d'Ogres Pardes y ont vécu des siècles relativement tranquilles, avec comme seuls soucis leur approvisionnement en nourriture, et les querelles entre clans.

Bien plus tard, le Monde Hurlant a traversé une nouvelle période de transformations. Battus par les Humains et par leur propre ambition, les Farandriens se sont retirés dans une période d'isolation. Au Nord, les Axites ont fondé le premier Reik, et au Sud, les Questites ont commencé une série de migrations. Le résultat pour les Ogres de la région, ça a été une série de conflits courts mais assez sanglants avec des pionniers Humains venus voir s'il était possible de s'établir dans la région. Les tribus Pardes ont combattu des guerriers venus des régions actuelles de Kareiken et Mortebrane, et ils sont parvenus à les repousser. Constatant que ces terres ne valaient pas la peine qu'on y perde la vie, les Humains ont finalement décidé d'éviter la région. À la même époque, poussés par les migrations Humaines, d'autres créatures sauvages se sont établies dans la région. Pendant les siècles qui ont suivi, des tribus d'Ogres Ténébrasques se sont installées dans les collines.

Ce n'est que bien longtemps après ces événements que les Humains se sont à nouveau intéressés à la Balafre. En 133 avant notre ère, un seigneur de guerre Axite, Vermolad Merkhalio, a souhaité fonder un royaume dans ces terres. Accompagné d'une poignée de soldats et de quelques centaines de paysans, il a fait bâtir un village fortifié, Tharnart, avec pour objectif d'en faire la capitale d'un pays qu'il aurait baptisé Merkhaliaaz. La tentative n'a duré que deux ans, pendant lesquels les Humains ont constamment combattu les Ogres. Les survivants sont retournés vers le Nord, et la famille Merkhalio s'est alors intéressée à la conquête de Wurmaaz.

D'autres colons ont fait des tentatives similaires par la suite, mais sans résultats. Les seuls à parvenir à s'établir dans la région ont été des Barbares qui se

sont intégrés aux tribus locales, et ont engendré des Demi-Ogres. Il a fallu attendre plus de cinq siècles avant que des armées débarquent à nouveau dans la région. Anikana Merkhalio, l'Impératrice du Reik, a souhaité reprendre la conquête entreprise par ses ancêtres. Elle a envoyé soldats et mercenaires envahir ces plaines, avec une seule mission : exterminer tous les Ogres qu'ils trouveraient sur leur passage. L'entreprise s'est avérée beaucoup moins facile que prévu, les Pardes ayant l'avantage de très bien connaître le terrain. Au bout de six ans de conflits, il a été décidé que tout cette entreprise était trop meurtrière et trop coûteuse. Les soldats ont abandonné leurs avant-postes et sont rentrés chez eux. Les Humains n'ont pas totalement abandonné ce territoire, cela dit. C'est de cette époque que datent les premières tentatives de capturer des Ogres et de les réduire en esclavage, même si cette activité ne s'est transformée en commerce de masse beaucoup plus tard.



Le Monde Hurlant était de plus en plus grignoté par la civilisation, et aux alentours du cinquième siècle de notre ère, des tribus de Mourioches ont commencé à s'installer dans la région. Après un choc culturel assorti de violences pendant une dizaine d'années, les deux cultures ont finalement jeté les bases d'une vie en commun.

En 661 de l'Ere Impériale, la troisième et dernière tentative de coloniser la Balafre se solda à son tour par un échec. Pris à la gorge par la malédiction de Wurmaaz, les Merkhalio ont cherché à raviver une nouvelle fois l'héritage familial. La Comtesse de Wurmaaz, Idrid Merkhalio, a mené elle-même ses troupes au combat, mais la campagne a été de courte durée : au bout de six semaines, la moitié des troupes s'étaient fait massacrer par les différents monstres de la région. Le rêve de la fondation de Merkhaliaaz s'est envolé à jamais, et Idrid a surnommé la région « la Balafre », un nom qui est encore utilisé aujourd'hui.

Dans les siècles qui ont suivi, la Balafre n'a jamais cessé de constituer un problème pour les voyageurs qui s'y sont aventurés. Presque personne, cela dit, n'a cherché à s'y établir, à l'exception des

fondateurs de Pharagon-Lithurge, la Ville des Morts, qui n'ont pas été inquiétés par les races sauvages. Il a fallu attendre la Guerre de Succession pour que de nouveaux conflits éclatent. Des cellules de résistants sont venus se cacher dans les Collines de Dabulu, d'où ils ont mené des attaques contre les troupes du Reik. Ils sont même parvenus à nouer des alliances avec certaines tribus d'Ogres, et ont commencé à penser à fonder une nation indépendante au cœur de la Balafre. Leur présence a fini par être découverte, et dans les dernières années de la guerre, la Balafre est devenue un des principaux champs de bataille du conflit. Des troupes Humaines, Farandriens et Lithiques se sont battues sur ces terres. Au cours de la dernière bataille à s'être déroulée dans la région, Savants et Magiciens ont déployé une arme psychique expérimentale, le Necrogène, qui a tué instantanément des dizaines de milliers de soldats de l'Empereur, mais qui a laissé des séquelles importantes sur place.

DESCRIPTION

Comme son nom l'indique, la Balafre est une cicatrice qui défigure le Reik. Malgré d'innombrables tentatives de la coloniser, cette région résiste encore et toujours aux coups de boutoir de la civilisation. On peut même dire que les événements de la Guerre de Succession ont rendu la situation encore plus délicate, et l'endroit plus inhospitalier.

En tant que telle, cette large lande vallonnée, où rien ne semble pouvoir pousser si ce n'est quelques mauvaises herbes et quelques buissons, ne vaut absolument rien. Pour autant que les pionniers aient pu en juger à travers les âges, on n'y trouve aucune ressource minière, pas de cours d'eau majeur, peu de vestiges des civilisations passées, et son sol est trop peu fertile pour se prêter à l'agriculture. En plus, le climat est peu accueillant : l'endroit est constamment balayé par des vents violents et fréquemment traversé par des tempêtes assez puissantes pour déraciner les arbres. En été, la région étouffe sous la poussière et la sueur, et l'hiver, elle est couverte d'une épaisse couche de neige.

Si le Reik tient tant à prendre possession de la Balafre, c'est que cette région insignifiante représente la clé de l'unité géographique du Reik. Contrôler la Balafre, c'est contrôler la route entre le Nord et le Sud de l'empire, et donc favoriser les échanges d'informations, de marchandises, et de voyageurs entre les États. Actuellement, un marchand qui souhaiterait se rendre de Kareiken jusqu'en Straaz a deux possibilités : soit il fait un très

long crochet par Mortebrane et Valadine, soit il prend le risque de traverser la Balafre. Pour y parvenir, il faut être escorté de mercenaires qui connaissent bien la région, ce qui augmente le prix du voyage. Malgré le caractère inhospitalier de ce pays, celui qui parviendra à s'en emparer durablement s'assurera la gloire et la fortune, ce qui explique les tentatives répétées des Merkalis à travers l'histoire.

En l'absence d'interférences Humaines, la Balafre est devenue un refuge pour les races sauvages. L'endroit est peuplé d'Ogres Pardes depuis des millénaires. Avec le temps, d'autres peuplades sont arrivées, principalement des Mourioches venus du Sud. Mis à part la côte Est du Continent, la Balafre représente la plus grande concentration d'humanoïdes sauvages dans le Monde. La lande reste relativement peu peuplée, ce qui fait que pour le moment, il n'y a pas eu jusqu'ici d'important conflits territoriaux entre les Ogres et les nouveaux arrivants. Des mécanismes ont été mis en place pour que toutes ces cultures puissent cohabiter sans s'entre-tuer. Les guerres tribales entre les différentes tribus d'Ogres Pardes sont par contre monnaie courante, et rendent tout rêve d'unité nationale irréaliste.

Depuis la Guerre de Succession et l'utilisation du Necrogène, la Balafre est devenue encore plus inhospitalière. L'explosion d'énergie a donné naissance à des zones de psychoactivité un peu partout dans la région. Ces ondes ont contaminé la terre, l'air et l'eau dans d'immenses portions de territoire, dans lesquelles les règles de la physique et le fonctionnement de la réalité sont durablement altérés.

À l'intérieur de ces secteurs, les voyageurs souffrent rapidement de divers symptômes très sérieux. Au fur et à mesure qu'ils s'y avancent, leur cerveau perd peu à peu contact avec la réalité. Leurs perceptions sont altérées, et dans certains cas, ils perdent définitivement la raison. Une exposition trop prolongée à ces rayonnements psychoactifs peut même provoquer des métamorphoses monstrueuses du corps, et l'apparition de mutations et de pouvoirs psychiques terrifiants. Certaines créatures, et même certaines plantes de la Balafre sont ainsi devenues encore plus viles et dangereuses qu'elles ne l'étaient auparavant. Les peuplades locales connaissent les zones de psychoactivité, et les évitent soigneusement, mais sans un bon guide, il est désormais impossible de s'aventurer dans la Balafre sans avoir à les traverser.

COUTUMES

LE RITUEL DU BÂTON

Le territoire de la Balafre est bien assez grand pour toutes les créatures qui souhaitent y vivre : tant que les Humains ne cherchent pas à s'y installer, il ne devrait pas y avoir de luttes territoriales. En plus, tout conflit entre les races sauvages finirait par tourner à l'avantage des esclavagistes, ce que personne ne souhaite. Partant de ce constat, les différentes tribus ont mis au point un système de coexistence pacifique, qui n'est en vigueur que sur les terres de la Balafre, et nulle part ailleurs dans le Monde.

Le principe est simple : si une tribu est installée quelque part, de manière temporaire ou définitive, le sol où elle a choisi de vivre lui appartient. Si une autre tribu, ou un autre individu, souhaite s'installer dans ce territoire, ou simplement le traverser, il doit aller s'adresser au chef de la tribu qui est propriétaire du terrain, et en arranger les modalités avec lui. Cette autorisation est délivrée sous la forme d'un bâton de bois, gravé d'inscriptions qui résument les termes de l'accord. La personne qui a obtenu le droit de traverser un territoire doit garder ce bâton sur elle. La personne qui a obtenu le droit de s'installer doit planter ce bâton dans l'endroit où il vit.

Le rituel du bâton est pris très au sérieux par les tribus de la Balafre. Celui qui ne le respecterait pas, et qui se mettrait à agresser une tribu voisine sans tentative de négociation, serait rapidement mis au ban de la société. Exception apparente : les luttes tribales des Pardes sont tolérées, puisqu'en général, elles n'ont rien à voir avec des guerres territoriales, mais se préoccupent davantage de protection du lignage et d'autres notions traditionnelles, qui sont propres à la culture Parde.

PROVINCES ET RÉGIONS

COLLINES DE DABULU

Situées tout au nord de la Balafre, les collines de Dabulu sont des monticules peu escarpés, qui constituent les contreforts de la chaîne du Bouclier. C'est le premier obstacle que doit franchir le voyageur qui traverse la région du nord au sud. L'endroit est sinistre : on y trouve très peu d'arbres, tout juste quelques buissons et des broussailles sauvages. Aucune piste, aucun col n'a été aménagé pour traverser la région.

Les collines sont surtout peuplées d'Ogres Ténébrasques, qui vivent en petits clans dans les cavernes et les souterrains de ces collines, et défendent leur territoire bec et ongles. N'importe quel passeur peut le confirmer : qui souhaite

traverser les Collines de Dabulu doit le faire de jour. La nuit, les Ogres Noirs sortent pour chasser, et il ne vaut mieux pas se trouver sur leur chemin.

Les nombreuses grottes présentes à l'état naturel dans cette région accueillent aussi des créatures plus surnoises et plus dangereuses. On y trouve quelques Ogres solitaires, mais surtout quelques Trolls, qui terrifient toutes les créatures vivant dans ces contrées. Certaines vieilles histoires prétendent aussi que trois vieux Dragons auraient élu domicile dans le sous-sol de Dabulu. S'ils existent vraiment, ils doivent être endormis depuis des décennies.

Pendant la Guerre de Succession, Dabulu a servi de refuge à plusieurs groupes de renégats. Aujourd'hui, on y trouve encore des idéalistes qui ont fondé deux petits villages, Egdolf et Doulieuze, et qui souhaite un jour faire de la Balafre une nation indépendante. Ces Humains pratiquent le rituel du bâton, et ils sont plutôt bien acceptés par les races sauvages locales. Ils n'apprécient pas particulièrement les intrus, et il leur est arrivé d'attaquer des voyageurs.

LE GRAND BAKA

Ce que les Ogres appellent « le Grand Baka » représente le type de paysage que les Humains imaginent quand ils pensent à la Balafre : une vaste plaine vallonnée, plantée d'herbes sèches et d'arbres tordus, qui s'étend sur des kilomètres et des kilomètres dans toutes les directions. Ça et là, la région est également recouverte d'étangs et de grands marécages inhospitaliers : ils sont plus difficiles à traverser, mais les voyageurs qui choisissent cette voie sont moins exposés aux attaques qu'en passant par la plaine. Au milieu de ce pays stériles, quelques Ogres sont arrivés, au prix de grands efforts, à faire pousser du pava et d'autres cultures maraîchères.

Les Pardes règnent sur le Grand Baka. La plupart sont sédentaires, et vivent dans de petits villages de huttes. Parmi les nombreuses tribus présentes, trois sont dominantes : les Cuzz, des guerriers dont on dit qu'ils sont mangeurs d'hommes, les Veilleurs de l'Aube, qui sont les seuls à pratiquer l'agriculture et font un peu de commerce avec certains voyageurs, et les Amba-Lurata, dont les chefs sont des sorciers. Ces tribus s'entre-déchirent constamment pour des questions traditionnelles, mais elles sont capables de se montrer très soudées et très efficaces quand il s'agit de lutter contre des raids d'esclavagistes. Certains individus, peu satisfaits par la vie difficile qu'offre le Grand Baka, préfèrent quitter la région et s'enrôler comme mercenaires dans les parties du monde où ils ne risquent pas d'être réduits en esclavage.

À part quelques passeurs particulièrement doués, les Pardes sont les seuls à connaître précisément la localisation des principales zones de psychoactivité, ce qui représente un avantage tactique évident. Le Grand Baka est comme un labyrinthe invisible, dont peu de gens connaissent le tracé.

La lande est également fréquentée par des créatures plus agressives que les Pardes : quelques tribus d'Ogres Bakis à cheval et des monstres rendus fous par de trop fortes doses de psychoactivité, ou transformés encore plus radicalement par le pouvoir qui contamine le Grand Baka.



JANDERDANE

Au Sud de la Balafre, il y a quelques terres un peu plus fertiles où les arbres peuvent pousser. Cette région s'appelle Janderdane, et on y trouve quelques forêts, beaucoup moins fournies et verdoyantes que celles de Straaz ou de Boissilence, mais suffisantes pour servir d'abri à quelques tribus de Mourioches.

Les Mourioches ont bâti quelques villages dans la région, aussi profondément dans la forêt que possible. Ces petits hameaux ne sont reliés par aucun sentier, et ils sont construits de manière à se confondre avec la nature. Il est possible de passer juste à côté de l'un d'eux, sans se rendre compte de rien. Les Mourioches ont également construit une petite ville, Ar'an Ura.

De temps en temps, quelques affrontements éclatent avec les Ogres du Grand Baka ou avec les voyageurs de passage. Les Mourioches en profitent pour saisir les armes, armures et outils de leurs adversaires, et se constituent ainsi un arsenal impressionnant. Leurs villages sont souvent entourés de piques, sur lesquelles ont été plantées les têtes d'esclavagistes capturés et exécutés.

Autre danger pour le voyageur perdu dans la région de Janderdane : les dinosaures. Plusieurs espèces sont représentées ici, et se disputent le terrain avec les Mourioches. Ceux-ci ont d'ailleurs développé quelques techniques d'élevage, qui permettent d'utiliser certains grands lézards – surtout des herbivores – comme montures ou comme bêtes de trait. À part ça, les grands carnivores restent des menaces permanentes, en particulier ceux qui s'exposent aux zones psychoactives.

MAU

À l'est de la Balafre, en bordure du Grand Baka, on tombe sur Mau, le royaume souterrain des Mourioches. En fait de royaume souterrain, il s'agit d'interminables réseaux de couloirs, patiemment creusés dans le sol argileux au fil des siècles, parfois sur plusieurs étages. Il existe des dizaines de villages Mourioches dans la région, certains étant reliés entre eux par des corridors, d'autres restant indépendants. Certains indices laissent penser qu'il existe même des couloirs interminables qui relient les communautés de Mau avec les réseaux de cavernes de Mortebrane.

Pour le commun des mortels, il est souvent impossible de savoir où se trouvent les entrées des villages de Mau : les trappes sont dissimulées dans la nature, et seul un Chasseur très expérimenté est à même de repérer les indices discrets que les Mourioches ont laissé pour identifier les entrées et les sorties. C'est un passe-temps risqué : en plus des galeries, les habitants de ces lieux ont truffé la région de fosses remplies de piques.

De leur côté, les Mourioches ne se gênent absolument pas pour fourrer leur nez dans les affaires des autres. Ils organisent fréquemment des raids vers Mortebrane ou Cendremagne, mettant à sac les villages pour y voler de la nourriture, des armes, des outils et surtout l'opium qu'ils aiment tant.

VILLES

AR AN'URA

Tant que personne n'aura réussi à localiser Ar an'Pagrod, la mythique Ville de la Libération que des Mourioches auraient bâti au cœur des forêts de Straaz, Ar an'Ura restera la plus grande cité mourioche connue dans le monde. Il ne s'agit pourtant que d'un grand village fortifié situé dans la région de Janderdane, et peuplé de quelques milliers d'individus.

Ar an'Ura signifie littéralement « la ville des pièges ». Les Mourioches qui ont bâti cette

communauté ont pris soin de s'assurer qu'elle était très bien protégée. Tout autour de la cité, dans les bois, ils ont disposé d'innombrables pièges : trappes, filets, fléchettes empoisonnées, nuages d'acide, voire même quelques pièges magiques, pour se débarrasser des intrus les plus récalcitrants. Toute une guilde de la ville ne s'occupe que d'entretenir le réseau de pièges, et sert de guide aux personnages de confiance qui souhaiteraient se rendre à Ar an'Ura sans tomber dans une trappe. Grâce à cette précaution, Ar an'Ura a réussi à résister aux attaques des Humains et des dinosaures, tout en conservant son rôle de capitale commerciale du sud de la Balafre.

Les pièges ne sont pas les seules protections de la ville. La Cité des Pièges peut compter sur un petit groupe de Magiciens très bien formés et très dangereux, qui protègent la ville et rendent divers autres services à la communauté. Dans le plus grand secret, ces Magiciens ont été formés en Aasiak il y a quelques années. En échange de ce coup de pouce, Ar an'Ura a fourni d'importants documents sur la culture Mourioche à la grande bibliothèque de Trutham Golam. Il existe encore des contacts entre les autorités de la ville et celles du Royaume : si ça venait à se savoir, cela créerait sans doute un scandale sans précédent au sein du Reik.

PHARAGON-LITHURGE

Située à l'ouest du Grand Baka, Pharagon, la Cité des Morts, a été bâtie par des Humains, en collaboration avec des Ogres de diverses tribus. À l'origine, il s'agissait de construire une communauté à cet endroit, pour profiter de ses propriétés très particulières.

Pharagon se trouve à quelques kilomètres de falaises de grès, dans lesquelles sont rituellement enterrés les chefs de tribus Pardes depuis des siècles. C'est aussi à cet endroit qu'est mort Pairvic, l'Incarnation de Dirminard, une des grandes figures de la Religion Impériale. En plus, Spiremas, un grand général du Royaume Lithique du Nord, a sacrifié sa vie lors d'une bataille livrée à cet endroit, il y a plus de 1500 ans. Aujourd'hui, à cause de ces événements, toute la région de Pharagon est devenue plus proche du Jouxte-Sombre, le royaume des morts. Il est plus facile de parler aux défunts, voire même de les faire revenir de leur séjour éternel. Les morts ont aussi plus de facilité à se manifester, ce qui fait que toutes les rues, toutes les maisons de Pharagon sont hantées.

Pharagon est une petite ville qui abrite quelques milliers d'habitants. La plupart sont des Humains, mais il y a une importante communauté Ogre en ville. Au fond ici, les appartenances raciales ne sont

pas très importantes. Une fois qu'on s'établit dans la Cité des Morts, on laisse derrière soi toutes ses attaches nationales ou tribales. Les Humains qui vivent en ville ne réduiraient jamais leurs congénères Ogres en esclavage, par exemple.

À mesure que Pharagon a pris de l'importance, un étrange commerce s'y est développé. Venus d'un peu partout dans le Monde, des gens viennent dans la Cité des Morts pour y enterrer leurs proches, dans l'immense cimetière de la ville. D'autres arrivent ici dans l'espoir de revoir, ou simplement de reparler avec les gens qu'ils ont aimé et qui sont morts. La plupart des Églises n'accordent pas ce genre de miracle à tous leurs fidèles, et pour beaucoup de gens, Pharagon représente le seul espoir de reprendre contact avec les défunts. D'innombrables personnages plus ou moins efficaces et plus ou moins recommandables jouent les intermédiaires : en échange de quelques pièces d'or, ils promettent à leurs clients une conversation avec une personne décédée, voire même une résurrection. Il y a beaucoup de charlatans en ville, et souvent, les clients repartent déçus, ruinés et le cœur brisé.

D'autres individus débarquent à Pharagon dans le but de mettre à sac les chambres mortuaires des chefs tribaux Pardes, dans les collines. Mais ces souterrains sont très bien gardés, et la plupart bénéficient de protections magiques ancestrales, qui ne sont pas faciles à franchir. Les chasseurs de trésors vivent une existence dangereuse.

L'ambiance à Pharagon est presque irréelle, avec son mélange d'Humains et d'Ogres, de vivants et de morts, et de spiritualité et de mercantilisme. De plus, la ville est bercée par le son des tambours mortuaires Ogres, un bruit envoûtant, produit 24 heures sur 24 par des groupes rituels Pardes qui se relayent pour saluer ainsi les défunts.

Au cœur de Pharagon, sur un gigantesque promontoire, se situe l'antique cité de Lithurge, une nécropole dont on dit qu'elle est exclusivement peuplée de morts et dirigée par les mystérieuses Nécrantes, secondées par leurs légions des Vampires. Il est rare d'y avoir accès et les informations à son sujet sont davantage de l'ordre du mythe que de celui de la réalité objective.

PERSONNALITÉS

JARTER ET YNDA KRIKS

Parmi les nombreux passeurs qui escortent et guident caravanes et voyageurs à travers la Balafre, certains sont des amateurs, et d'autres sont des professionnels. Parmi ces derniers, les plus renommés sont certainement Jarter et Ynda Kriks,

un couple de Chasseurs Ogrons qui font constamment la navette entre Zaspiahk et Audgald. Les Kriks connaissent mieux la région que n'importe qui : ils savent éviter les zones psychoactives, les pièges des Mourioches, et les terres sacrées des Ogres, et ils ont même passé quelques accords de libre passage avec certaines tribus. Les services des époux Kriks sont très onéreux, mais leur grand taux de réussite est leur meilleure carte de visite. Malgré leur ascendance Ogre, ils n'ont aucune peine à trouver des clients.

Pour s'assurer que les affaires continuent à marcher, Jarter et Ynnda Kriks n'hésitent pas à jouer des tours à leurs concurrents, en particulier aux amateurs qui s'essayer à traverser la Balafre sans bien connaître la région. Les deux Demi-Ogres leur fournissent de fausses informations, volent leurs provisions pendant qu'ils dorment, signalent leur présence aux Ogres de la région, ou d'autres actes du même ordre. Ils ne sont jamais allés jusqu'à supprimer un concurrent, mais leur attitude a déjà indirectement coûté la vie à certains aventuriers imprudents.

AFUA BAN ZWASOR

L'actuel chef de la tribu Cuzz est un des Ogres les plus puissants et des plus craints de la Balafre. Afua Ban Zwasor est un très grand Ogre à la peau sombre, une véritable force de la nature, mi-Parde, mi-Ténébrasque. Il règne sur une des tribus les plus agressives de la région, et n'hésite jamais à exterminer ses adversaires de manière extrêmement violente, ce qui a donné aux Cuzz la réputation d'être des mangeurs d'hommes.

Pourtant, contrastant avec ce mode de vie barbare, Zwasor est un être qui aspire au luxe et au raffinement, et qui jalouse la beauté et la majesté des cités Humaines. Depuis quelques années, il s'est pris d'une véritable passion pour tous les objets de luxe produits par les Humains : bijoux, parfums, vêtements, tapis, vin et objets d'art, qu'il recherche avidement auprès de ses victimes. La grande maison de bois qu'il s'est fait construire dans le Grand Baka est l'imitation d'une maison de maître de Valadine.

Sous ses ordres, les Cuzz se lancent régulièrement dans des raids pour piller les voyageurs Humains, mais aussi les villages proches de la Balafre. Davantage intéressé par le luxe que par la mort de ses ennemis, il pourrait se laisser convaincre d'épargner des Humains s'ils lui apportent en offrande le genre d'objets qu'il aime tant. Ses lieutenants commencent à trouver que son attitude est un signe de faiblesse, et tôt ou tard, l'un d'eux va sans doute le défier en duel pour prendre sa place à la tête de la tribu.

GROUPES

LA FRATERNITÉ DE SHUL

Même si la psychoactivité qui s'est répandue dans la région est une grande malédiction pour toutes les formes de vie qui y habitent, certains tentent d'en tirer parti. C'est le cas de la Fraternité de Shul, un petit groupe de Mourioches et d'Ogres fanatiques et avides de pouvoir, qui parcourent la Balafre du nord au sud et d'est en ouest depuis la fin de la guerre. Leur objectif est simple : ils souhaitent acquérir des capacités surnaturelles en s'exposant volontairement à de fortes doses de psychoactivité. Ils recherchent les zones les plus actives, et y séjournent aussi longtemps qu'ils sont capables de tenir.

Le résultat, c'est qu'actuellement, tous les membres de la Fraternité de Shul sont devenus complètement fous, et qu'ils présentent diverses difformités physiques repoussantes. Malgré tout, leur méthode a porté ses fruits : la plupart d'entre eux possèdent désormais des talents psychiques bruts très puissants, aux effets souvent inattendus. Suite à leurs expériences, les membres de la Fraternité sont désormais tous reliés par un lien télépathique : ils ne forment plus qu'un esprit, dérangé et malfaisant, qui ne cherche qu'à étendre son pouvoir et à tuer tout ce qui bouge.



LES ZURAG-ZUBÁN

Parmi les tribus Pardes qui habitent dans le Grand Baka, les Zurag-Zubán ne sont pas les plus nombreux ni les plus influents. Pourtant, ils jouent un rôle déterminant dans la défense du territoire, et représentent une source d'irritation sans limites pour de nombreux voyageurs. Depuis des décennies, les Ogres Zurag-Zubán ont domestiqué des libellules géantes qui leur servent de montures. Sur leur dos, ils sont capables de prouesses aériennes très impressionnantes.

La conséquence de l'existence des Zurag-Zubán est très fâcheuse pour les quelques voyageurs qui seraient parvenus à se procurer un dirigeable ou un autre moyen de transport volant pour traverser la région. Les membres de la tribu attaquent tout ce qui survole la Balafre, avec comme objectif de faire

s'écraser les intrus au sol. Les ailes des libellules, coupantes comme des rasoirs, percent sans difficultés la membrane fragile des dirigeables, tandis que leurs cavaliers Ogres décochent des flèches et des pierres de fronde avec une grande précision.

Les Zurag-Zubán ne cherchent pas vraiment à utiliser leur suprématie aérienne pour étendre leur territoire tribal. Ils sont conscients que leur action est indispensable à la survie de toutes les tribus, et ils se concentrent là-dessus. En échange, les autres Pardes les laissent tranquilles, et évitent de s'attaquer à eux. Le chef de la tribu, Okor Buratta, est un des Ogres les plus recherchés par les milices du Reik. De nombreux chasseurs de prime se rendent dans la Balafre uniquement pour essayer de l'éliminer.

LA VIE DANS LA BALAFRE

TÉMOIGNAGE

Kogar N'bré, guerrier de la tribu Parde des Niamzawa : « Rien ici n'est plus important que

survivre. C'est notre seule préoccupation chaque fois que le jour se lève et chaque fois qu'il se couche. Nous partons dans la plaine avec les autres guerriers, en espérant rapporter suffisamment de gibier pour nourrir la tribu. Pendant ce temps, les femmes partent de leur côté, pour ramener des baies, des racines et des herbes amères. Cette terre est inhospitalière : rien n'y pousse correctement, la tempête n'amène que de la poussière et des charognards, et il y a quelque chose dans l'air et dans l'eau qui fait perdre la raison aux Ogres et aux animaux. Nous en sommes réduits à mendier notre pitance à la terre, comme des chacals faméliques. Et pourtant, malgré toutes les frustrations que cette vie nous apporte, malgré l'humiliation qu'éprouve un guerrier qui n'arrive pas à nourrir sa tribu, nous tenons bon, car cette terre est la nôtre, nous pouvons marcher en direction du soleil pendant des jours et des jours sans craindre de tomber sous le sabre des Humains. Ici nous sommes les maîtres, et eux sont les intrus. Nous n'échangerions ce privilège pour rien au monde ».

BOISSILENCE

Nom complet : Comté de Boissilence

Où ? : Au nord-est du Reik.

Qui ? : 65% d'Humains (59% de Questites, 4% d'Axites, 2% divers), 20% de Farandriens, 7% de Pookans, 4% de Mourioches, 4% de peuplades diverses.

Climat : Tempéré océanique : étés tempérés et humides, hivers doux et humides.

Exportations : Bois, agriculture, élevage.

Ambiance : Cohabitation avec la nature dans une forêt vivante.



HISTOIRE

Boissilence, c'est d'abord l'histoire d'une très grande forêt infranchissable, totalement sauvage, et où aucune créature intelligente n'a habité pendant plusieurs siècles, si ce n'est des Malormes et des créatures qu'il vaut mieux ne pas nommer. Les premiers à chercher à s'installer dans ces bois effrayants ont été des Farandriens Verfeuilles, rendus nomades par la chute de l'empire d'Aracadia, et cherchant à fonder une nouvelle nation. Ils ne se sont guère aventurés plus loin que la lisière de la forêt, partagés entre respect et terreur pour ce qui se cachait dans ces bois. Tant qu'ils en sont restés là, les habitants de la forêt ne les ont pas inquiétés.

Puis, au cinquième siècle avant l'Ere Impériale, une tribu venue de Mortebrane a cherché refuge dans les bois, pour échapper à la tyrannie des seigneurs de guerre. Les Farandriens les ont accueillis à bras ouverts, la région étant bien assez vaste pour les deux communautés. Les Humains ont fondé la ville de Brindigne et ont défriché l'orée de la forêt pour en faire des champs. La cohabitation est restée pacifique pendant longtemps.

Trois siècles plus tard, la petite colonie Humaine de Boissilence était devenue prospère, mais Brindigne et les villages environnants ne suffisaient plus à son

développement. Malgré les conseils des Farandriens Verfeuilles, les Humains se sont enfoncés au cœur de la forêt pour fonder de nouveaux villages, mais ils ont tous connu une mort atroce, tués par les créatures de la forêt, et parfois, par la forêt elle-même. Le chef des Humains de l'époque, Ventaïre, a alors décidé de progresser au plus profond de Boissilence pour tuer de ses mains l'Esprit de la Forêt. Malgré les efforts des Druides Farandriens pour l'en empêcher, Ventaïre est parvenu à ses fins. Par la suite, la forêt est restée dangereuse, mais elle n'était plus impénétrable. Par contre, les Farandriens et les Humains sont entrés en conflit ouvert pour le contrôle du territoire, une période marquée par une série de guerres et de périodes d'accalmie.

Les deux communautés ne se sont réconciliées que beaucoup plus tard, au troisième siècle de l'Ère Impériale, lorsque les armées du Reik ont fondu sur Boissilence pour conquérir la forêt. Farandriens et Humains ont alors fait front commun contre l'envahisseur, fondant au passage un corps d'élite, les Archers Ojo. Mais malgré leurs efforts, Boissilence est tombée aux mains du Reik, d'abord en tant que protectorat, puis en tant que Territoire à part entière, le Comté de Boissilence. Par la suite, les Farandriens sont devenus moins nombreux, se sentant un peu mis à l'écart du pouvoir.

Les siècles qui suivent n'ont été marqués que par quelques conflits de religion entre Druides et Prêtres de la Religion Impériale, ainsi que par l'avènement d'Aurade de Chassogne, au sixième siècle. Cette jeune Druidesse a décidé de rendre son Esprit à la forêt. Au terme d'une longue aventure dans l'Omnipotentiel, elle est parvenue à dénicher un nouvel Esprit, qui est devenu la nouvelle âme de Boissilence, une âme plus paisible que celle que ces bois avaient à l'origine. Très populaire, Aurade a été anoblie et est devenue Comtesse de Boissilence. Elle l'est encore aujourd'hui.

Pendant la Guerre de Succession, la population et les autorités de Boissilence se sont immédiatement indignées des excès du pouvoir impérial, et la Comtesse a fait valoir son mécontentement à la Cour Impériale. Refusant d'obéir aux nouvelles directives, le Comté n'a pas pu éviter le conflit direct. Pendant plusieurs années, les armées de Kareiken et Todah ont assiégé la forêt, en brûlant d'importantes portions, mais sans jamais obtenir de victoire décisive. Aujourd'hui, alors que les arbres repoussent lentement, le ressentiment tarde à gagner les cœurs des habitants de Boissilence, qui s'isolent encore plus qu'avant du reste du Reik.

Le Comté de Boissilence est un territoire plutôt petit, en tout cas à l'échelle du Reik. Il ne s'étend guère au-delà des limites de la vaste forêt à laquelle il emprunte son nom, comprenant tout au plus au-delà de l'orée de la forêt quelques terres maraîchères et céréalières nécessaires à l'approvisionnement des sujets du Comté. Pour l'essentiel, Boissilence est une vaste et profonde forêt, une des plus grandes et sans doute la plus dangereuse du Continent. On dit qu'il faut être né à Boissilence pour y habiter. Personne ne s'y installe par goût. La forêt est trop sombre, trop lugubre pour la plupart des gens. En s'y enfonçant, on peut entendre les hommes-arbres se déplacer derrière vous pour vous tendre des pièges, les sorcières se préparer à vous plonger dans leur chaudron, ou les araignées géantes qui tissent leurs toiles. Beaucoup d'inconscients s'enfoncent dans Boissilence et disparaissent à tout jamais.

On dit que la forêt elle-même serait un être ancien et malveillant, un énorme Élémentaire de Bois qui déteste les créatures de chair et attend son heure pour les dévorer lentement. À cause de cette ambiance très particulière et du relatif isolement de la vie en forêt, les habitants de l'État sont relativement sédentaires : ils ne quitteraient Boissilence pour rien au monde.



Les habitants de Boissilence vivent dans des communautés mixtes, avec une large proportion de Farandriens, surtout des Farandriens Verfeuilles. Les villages sont construits à l'aide de saules-cases, des arbres dont les branches forment des cabanes de bois, une fois qu'ils sont arrivés à maturité. Grâce à la présence de ces plantes, il y a très peu de constructions en dur dans le Territoire, les saules-cases étant plus pratiques et moins chères.

Chaque communauté a au moins un Druide pour la protéger des caprices de la forêt. Comme le Druidisme est mal toléré par le pouvoir central du Reik, ils se font en général passer officiellement pour des Prêtres de Benquerina. Tant que tout cela se fait dans la discrétion, personne n'y trouve à

DESCRIPTION

redire, en tout cas à l'intérieur du Comté. Boissilence est régulièrement la cible de saboteurs et d'agents provocateurs, pour la plupart envoyés par le Duché de Todah.

COUTUMES

LA MARCHÉ PIEDS NUS

La Religion Impériale telle qu'elle est conçue en Boissilence est très différente de celle qu'on pratique ailleurs dans le Reik, puisqu'elle est mâtinée d'animisme, et qu'elle a engendrée de nombreuses coutumes originales. Ainsi, chaque adolescent de Boissilence doit, pour devenir adulte, pratiquer un rite qui s'appelle la Marche Pieds Nus.

Pendant deux semaines, il s'enfonce dans les profondeurs de la forêt, sans chaussures, et sans autres provisions qu'une racine hallucinogène, la variette. Pendant la Marche, le jeune est censé communier avec la Nature et avec les Dieux. Plus tard dans leur vie, certains habitants du Territoire renouvellent l'expérience quand ils ont besoin de se ressourcer.

LA TRADITION DES SANCTUAIRES

Autre tradition typique de Boissilence : le fait que les Églises, quelles que soient leur confession, soient des lieux de paix, dans lesquelles il est interdit de se battre, et où chacun peut trouver refuge contre ses ennemis. Si deux ennemis se rencontrent dans une Église et que l'un d'eux laisse tomber son arme à terre, ils ont l'obligation de parler pour régler leur différend. Les autorités de l'État prennent cette coutume très au sérieux et s'arrangent pour que les étrangers la respectent.

PROVINCES ET RÉGIONS

GUILLIANE

Administrée par un Noble Humain, la province de Guilliane, située dans le nord de la forêt, est surtout connue pour être le principal refuge des Malormes et d'autres espèces d'arbres vivants.

Alors que la plupart des Malormes de Boissilence vivent une existence solitaire, ceux de Guilliane se mêlent aux Humains et aux Farandriens, vivant en bonne intelligence avec eux. Certains échanges fructueux ont lieu de temps en temps, même si les deux populations ne se mélangent pas vraiment.

Le principal compromis auquel les autorités des villages locaux ont dû se plier, c'est bien sûr de renoncer à toute exploitation forestière : les hommes-arbres s'occupent d'entretenir la forêt

dans cette zone, et personne d'autre n'est autorisé à y toucher. En-dehors de quelques clairières cultivées, Guilliane n'est donc pas du tout aménagée pour les besoins des Humains : c'est une forêt plus sombre, plus rude et plus inextricable qu'ailleurs dans le Comté. De plus, les voyageurs de passage doivent être prudents : couper du bois pour faire du feu, ou se promener avec une hache peut suffire à provoquer la fureur des Malormes.

HAVREMONT

La petite province d'Havremont est le passage obligé des nombreux voyageurs qui parcourent la forêt de Boissilence. C'est un des rares îlots de civilisation au cœur de la forêt, là où elle est sauvage et inhospitalière. Bien loin de la lisière du bois, situé au confluent de trois rivières, cette communauté de grands villages fortifiés assure la sécurité à tous les hôtes qui savent se tenir, même si les forestiers qui habitent la province n'aiment pas trop les étrangers et toutes leurs manières. En échange de la protection qu'offre Havremont, la coutume veut que les hôtes mettent la main à la pâte, et participent aux travaux du village qui leur a ouvert ses portes. C'est un bien petit prix à payer : Havremont est entourée d'une région peuplée d'araignées géantes et ses Druides ont déjà sauvé d'innombrables voyageurs imprudents d'une mort certaine.

LARMIÈRES

Il existe toute une section de Boissilence qui échappe complètement au contrôle de la Comtesse, et qui peut légitimement être considéré comme une province sécessionniste. On l'appelle Larmières, et elle se situe dans une région vallonnée et plutôt inaccessible, tout à l'est de la forêt.

Il y a une vingtaine d'année, une bande de Farandriens Sombracines criminels a investi les lieux, brûlé les quelques villages de pionniers qu'ils y ont trouvé, et pris le contrôle de la province. Ils ont pactisé avec de puissantes et sombres créatures du Jouxte-Sombre, qui hantent les bois depuis lors. Dirigés par Illanje, une Rythmarque devenue folle, irrationnellement jalouse d'Aurade de Chassogne, les soldats et les créatures de Larmières constituent une menace permanente pour tout l'État et ses habitants. Les Sombracines se servent de la région pour multiplier les pillages, les sabotages, les enlèvements et d'autres attaques contre les communautés Humaines de la forêt. Jusqu'ici, ils épargnent les villages Farandriens, mais on ignore pour combien de temps encore. En plus, les Ombres avec lesquelles les Cacophonistes ont pactisé, et qui plongent la province dans une obscurité de plus en

plus opaque, sont en train de se livrer à d'étranges expériences sur leurs alliés, des croisements contre-nature qui rendent peu à peu les brigands de plus en plus monstrueux. Les ténèbres qui sont en train de naître au cœur de la forêt de Boissilence pourraient un jour engloutir le Reik tout entier...

ORCANNE

Située dans le sud du Comté, la province d'Orcanne est la plus traditionaliste de Boissilence. Cette communauté très soudée, aux règles strictes voue une dévotion sans faille à la nature. Gouvernée par une caste de Druides, elle n'accepte aucune forme de technologie qui ne soit pas vivante : le métal et la pierre en sont bannis. La Magie, la Science, et même les religions non-Druidiques y sont considérées avec énormément de suspicion.

Les habitants d'Orcanne ont pactisé avec les esprits de la forêt afin de trouver des alternatives aux techniques artisanales courantes. Plutôt que se servir d'outils fabriqués de manière artificielle, les ouvriers locaux se servent de plantes vivantes, que les Druides d'Orcanne ont remodelé pour en faire des marteaux, des pioches ou des scies. Même les armes et les armures sont confectionnées en bois, et elles peuvent tout à fait rivaliser avec leurs équivalents de métal fabriqués à l'extérieur de la Province.

Les villages d'Orcanne sont de plus en plus isolationnistes. Leurs habitants tolèrent de plus en plus mal que des étrangers, ou même d'autres Boissilencieux, se promènent dans leur section de la forêt, en portant des « matières mortes ». L'intégrisme Druidique ne cesse de gagner du terrain, et des conflits violents s'annoncent pour l'avenir proche.

SVANA

Personne ne sait exactement s'il existe, mais on prétend qu'au fond de la forêt de Boissilence se cache un mystérieux territoire de Farandriens Verfeuilles, de Mourioches, de Knechtlings, de Salins et d'autres créatures mystérieuses. La légende le surnomme Svana.

D'innombrables légendes courent au sujet de ce royaume merveilleux. On dit que les Farandriens de Svana aiment enlever les enfants des Humains pour les remplacer par leur propre progéniture. On dit également qu'en Svana se cache une source d'eau magique qui redonne la jeunesse à ceux qui s'y baignent, c'est pourquoi de nombreuses expéditions sont organisées, la plupart sans succès. La région serait également la seule de toute la forêt où pousseraient en grande quantité les plantes

magiques des Farandriens : les Vivial et les truffes de Ftan. Les esprits les plus pragmatiques jugent que toutes ces histoires au sujet de Svana ne sont que d'anciens contes, qui se sont transformés avec les années, et qui trouvent leur origine dans l'époque où les premiers colons Humains arrivés à Boissilence ont été étonnés d'y rencontrer des Farandriens.

VILLES

BRINDIGNE

La capitale de Boissilence est une petite ville à la lisière de la forêt, nommée Brindigne. Elle est à moitié construite de manière traditionnelle, et à moitié à l'aide de saules-cases, les arbres-maisons, ce qui fait que l'étranger peu habitué à voir une ville de ce type a tendance à sous-estimer la taille de Brindigne : on y voit des arbres partout ! Brindigne est le portail de Boissilence, le lieu principal d'échange entre les communautés qui vivent dans la forêt et le monde extérieur, et le point de départ de nombreuses expéditions à l'intérieur des bois. Le palais de la Comtesse, au centre de la ville, est creusé dans un énorme éperon rocheux d'où jaillit en cascade l'eau claire d'une source. Elle reçoit fréquemment des visiteurs, venus du Monde entier pour chercher à bénéficier de ses conseils et de sa grande sagesse.

À la lisière de la ville, on peut voir une étendue d'arbres noirs aux formes grotesques. Il s'agit de milliers de soldats Démons, qui, tentant d'envahir la ville il y a plusieurs centaines d'années, ont été transformés en arbres par les Maîtres-Druides. Nul ne sait combien de temps le sortilège durera.

BAN SHOLEM

Au nord de la forêt, la ville de Ban Sholem est une des rares villes du Continent qui soit entièrement peuplée de Pookans Miaules. Les Hommes-Chats ont bâti leur cité dans les branches de pins géants, et ils sont devenus experts dans les mouvements de branche en branche. Comme toute la ville est bâtie aux dimensions des Miaules, il est difficile de s'y mouvoir pour un Humain, mais toute la section au niveau du sol est conçue pour accueillir des étrangers, puisque les Miaules sont friands de contacts avec les Humains.

Pendant la guerre, les soldats Pookans de Ban Sholem se sont montrés particulièrement valeureux, et ont toujours repoussé les attaques ennemies, parfois avec une férocité inouïe. Cette attitude a encore soudé les liens qui existent entre les Humains et les Miaules dans tout l'État.

PERSONNALITÉS

AURADE DE CHASSOGNE

La Comtesse Aurade de Chassogne est une très vieille Druidesse humaine, qui règne sur Boissilence depuis plus de 600 ans. Nul ne sait exactement par quel miracle elle bénéficie d'une longévité pareille, mais certains murmurent qu'elle ne serait pas complètement Humaine. Le fait que ses cheveux changent de couleur avec les saisons semble appuyer cette thèse : blancs comme la neige en hiver, ils deviennent blonds comme les blés au printemps, puis bruns comme les arbres en été, avant de virer au roux des feuilles mortes à l'approche de l'automne.

Depuis une dizaine d'années, malgré la faiblesse qui la gagne, Aurade de Chassogne s'est faite championne de la cause abolitionniste, raison pour laquelle elle a dû déjouer un certain nombre de tentatives de meurtre. Mais la Comtesse en a vu d'autres, et elle s'est entourée d'un réseau d'informateurs et d'espions capables de déjouer n'importe quelle conspiration. Considérée comme une personne d'une grande sagesse, elle accorde régulièrement des entretiens aux voyageurs venus lui demander conseil. D'ailleurs, cette réputation s'étend au domaine politique : Aurade de Chassogne est une voix très écoutée à la Cour Impériale, sa longévité apparaissant comme une marque d'impartialité dans les conflits.

GIUSANDO

Un personnage très controversé, le Lithique Giusando s'est établi en Boissilence juste après la Guerre de Succession, un conflit qui l'a rendu très riche. Il a décidé de se bâtir un domaine au cœur de la forêt, abattant pour cela plusieurs hectares d'arbres. Il est bien décidé à continuer à étendre sa propriété, et pour se protéger des mécontents, il s'entoure de mercenaires. Afin de faire taire les oppositions, Giusando est également un riche donateur à de nombreuses œuvres de charité du Comté. Ce type de corruption, qui pourrait être efficace dans des communautés moins soudées que Boissilence, ne fait qu'augmenter le ressentiment contre lui.

PURISHNAMA

La communauté farandrienne de Boissilence est relativement discrète, et elle ne revendique pas son identité de manière particulièrement tonitruante. Pourtant, depuis quelques années, un personnage est arrivé sur le devant de la scène qui réveille le sentiment identitaire chez les Farandriens.

Purishnama, un Farandrien Brunépine Harmoniarque, souhaite que les droits des Farandriens soient mieux garantis dans le Comté, et qu'ils bénéficient d'une certaine autonomie de décision, par exemple sous la forme d'un conseil permanent. Pour arriver à ses fins, il sillonne la forêt, et harangue la foule, avec énormément de charisme. Il est de plus en plus populaire chez les Farandriens. Beaucoup d'Humains sont au contraire agacés par les revendications tonitruantes de Purishnama, et ils lui prêtent de mauvaises intentions : selon eux, le véritable but de ce tribun serait de fonder une nation farandrienne indépendante au sein de Boissilence.



GROUPES

LES NOBLES

La Noblesse de Boissilence ne se distingue pas vraiment du commun des mortels. Descendants des premiers colons à avoir occupé la forêt, ou personnages au sang bleu qui se sont établis plus tard dans le Comté, ils ne considèrent pas leur titre comme un privilège, mais plutôt comme un honneur assorti de responsabilité. Ici, les titres de noblesse vont et viennent, et certains sujets se voient anoblis s'ils multiplient les bonnes actions envers la communauté.

Loin des querelles de cours, les Nobles de Boissilence agissent avant tout comme des gouverneurs de province, réglant les conflits, prélevant les impôts, et s'assurant du bien-être des habitants dans tous les villages qui sont sous leur responsabilité. Cet aspect plutôt terre à terre de la Noblesse boissilencienne a comme effet pervers que le Comté n'a pas de véritable élite politique, formée à la diplomatie ou à d'autres finesses indispensables au dialogue entre les nations. Les aristocrates locaux sont considérés comme des culs-terreux, et ne jouissent d'aucune crédibilité à la Cour Impériale, à la notable exception de la Comtesse Aurade de Chassogne.

LES DRUIDES

Omniprésents en Boissilence, les Druides occupent des fonctions religieuses importantes, ils sont aussi les protecteurs des communautés forestières, et les gardiens de la forêt et des animaux qui y vivent. Ces Invokeurs aux profondes responsabilités spirituelles jouent donc un rôle central dans la vie de tous les jours, mais à quelques exceptions près, ils refusent d'assumer un rôle politique. Ils craignent qu'en prenant en main la destinée du pays, les autres États du Reik se liguent contre Boissilence, au nom de la pureté religieuse. Le fait qu'ils restent en retrait permet également d'éviter que ne se mette en place une société à deux vitesses, comme celle d'Aasiak. Pour le moment, le fait de servir la population suffit à satisfaire leurs ambitions, même si certains Druides puissants rêvent d'une révolution qui mettrait en place un véritable pouvoir druidique dans le Territoire.

LES ARCHERS OJO

Les Archers Ojo, un groupe d'archers mystiques, pour la plupart des Farandriens, vivent au fond de la forêt pour perfectionner leur art. Une ou deux escouades d'Archers Ojo sont en permanence postés à Brindigne et dans les principales communautés de Boissilence pour protéger le Comté des menaces extérieures. Les Archers Ojo sont les meilleurs archers du Reik, meilleurs encore que les Chasseurs de Straaz. Ils n'acceptent pas facilement les nouvelles candidatures. C'est grâce à ces troupes d'élite que l'État a tenu le coup pendant la guerre.

Le chef actuel de l'ordre est un Malandrien nommé Zobias Ascazia. Âgé d'une quarantaine d'années, il commence à souffrir des symptômes de dégénérescence qui frappent tous les Changelins de son âge. Il refuse toutefois de passer la main, en tout cas tant qu'il sera assez fort pour tenir un arc.

LE FRONT DE LIBÉRATION DES ESCLAVES

Le Front de Libération des Esclaves est l'organisation de la Comtesse de Chassogne, un groupe de pression composé d'intellectuels, de nobles et de riches marchands opposés à la traite des humanoïdes. Certains mécontents murmurent toutefois que le FLE aurait des activités moins légales, et qu'il serait impliqué dans plusieurs affaires de libération d'esclaves et d'autres actes terroristes. Les esclavagistes qui opèrent pour le moment en toute légalité dans la forêt, capturant des Mourioches pour les revendre sur les marchés, font campagne contre l'existence du Front de Libération des Esclaves, qu'ils considèrent comme contraire aux lois Impériales. Ils ont demandé à l'Inquisition de mener une enquête à ce sujet.

LA VIE EN BOISSILENCE

TÉMOIGNAGE

Zacharias Vaillard, Druide et guide de forêt à Havremont : « Plus j'en apprend sur Boissilence, moins j'ai l'impression d'en savoir. Je suis persuadé que c'est ça qui attire les étrangers dans notre Comté. Cette sensation presque physique que nous ne sommes pas seuls, que la forêt – je ne dirais pas qu'elle nous observe – mais qu'elle ressent notre présence, parfois comme des enfants à sa charge, et parfois comme des intrus. Je ne vais pas mentir : la forêt est souvent dangereuse et cruelle, mais tous ceux qui y vivent vous diront qu'ils ne peuvent pas s'en passer. Ici, vous ne verrez jamais quelqu'un tailler dans les fourrés avec son épée, ou même hurler pour réveiller les oiseaux. Tout le monde sait bien que nous faisons partie de la forêt, et que tout ce que nous lui faisons subir finit par nous retomber dessus tôt ou tard. Je sais que beaucoup de gens ne sont pas très à l'aise avec le druidisme, même en Boissilence, mais je crois que nous jouons un rôle essentiel de passeurs entre le monde végétal et le monde animal. »

IOLT

Nom complet : Baronnie de Iolt

Où ? : Une péninsule montagneuse au nord-ouest du Reik.

Qui ? : 85% d'Humains (82% de Siolites, 2% d'Axites, 1% divers), 7% de Lithiques, 4% d'Ogres, 2% de Pookans, 2% de peuplades diverses.

Climat : Climat alpin dans les montagnes : froid et sec toute l'année. Sur les côtes, climat tempéré océanique : étés tempérés et humides, hivers doux et humides.

Exportations : Métaux précieux et non-précieux, éducation religieuse.

Ambiance : Sagesse et contemplation en haute montagne.

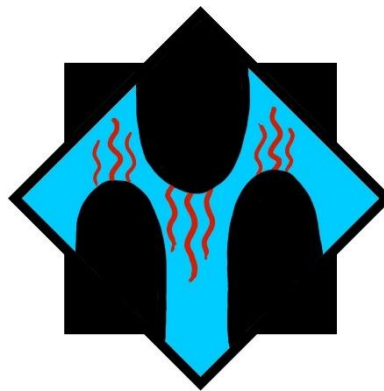
HISTOIRE

Toute l'histoire des peuples Siolites est née ici, dans le territoire qu'on appelle Iolt de nos jours, au pied de l'imposante chaîne de montagnes qui sépare la Mer de Vapeur du Golfe des Perles. En réalité, les ancêtres des Siolites ne vivaient pas directement dans les hauteurs de Iolt, mais plutôt dans les zones de plaine, et au bord de la mer, vivant de chasse et de pêche. Ils ne s'aventuraient pas dans les montagnes, à cause de leur climat peu hospitalier, mais surtout en raison de la présence d'un Royaume Lithique indépendant et assez belliqueux, Krarlar.

Personne ne connaît la raison exacte de la chute de Krarlar, mais il semblerait que deux facteurs principaux aient joué un rôle : une guerre civile entre deux factions de Lithiques, probablement causées par un désaccord sur l'exploitation des montagnes, et l'ouverture accidentelle d'un passage vers l'Envers au fond de la partie souterraine du Royaume. Toujours est-il que Krarlar a disparu au septième siècle avant le Reik, les Lithiques survivants se disséminant dans les montagnes. Les Siolites ont alors entrepris de coloniser les alpages, ce qui a marqué le début d'une phase d'expansion de la population, et d'un changement culturel : les Siolites de Iolt ont commencé à forger des liens avec la montagne, et à adapter leur mode de vie à leur nouveau milieu.

Pourtant, cette adaptation n'a pas fait plaisir à tout le monde. Certaines tribus Siolites ont préféré quitter les montagnes, et partir vers le nord-est, dans les villages de pêcheurs de Todah. Les autres ont tenu bon, et les siècles qui ont suivi ont été relativement tranquilles, mis à part quelques conflits territoriaux avec les Lithiques. C'est aussi à cette période qu'Ooyarin Goiar, héritière du savoir du héros de la Première Guerre, Shu Shen, a fondé un monastère dans la région de Iolt, attirant de nouveaux disciples.

Cet ordre séculaire a été bouleversé par une intervention extérieure. Au premier siècle avant notre ère, des troupes Axites sont venues du sud pour conquérir Iolt, ce qu'ils ont parvenus à faire sans trop de difficultés, d'autant plus qu'ils



bénéficiaient de soutiens à l'intérieur même de la population Siolite. Une jeune génération de guerriers souhaitait en finir avec l'immobilisme traditionnel de leur peuple. Les Axites conclurent une alliance avec eux, leur laissant une grande liberté d'action pour agir au nom du Reik. En deux générations, les armées de Iolt sont parvenues à conquérir Todah. Et après une très longue série de tentatives avortées, elles se sont finalement installées sur l'île d'Aasiak.

Après cette période de frénésie et de conquête, le calme est progressivement revenu dans le Territoire de Iolt, et les Siolites ont retrouvé leur attitude insulaire et contemplative. C'est à cette époque qu'ont été fondés les grands monastères qui abondent dans la région, certains par les Ioltis eux-mêmes, d'autres par des étrangers, notamment des habitants de Todah qui fuyaient le règne de la Papesse Uldra.

Pourtant, le mécontentement n'a pas tardé à gronder à nouveau dans la population. L'ordre traditionnel de Iolt, qui accordait davantage de droits aux populations de certaines vallées qu'à d'autres, était de plus en plus perçu comme arbitraire. À la fin du sixième siècle, une grande révolution a enflammé le Territoire, amenant au pouvoir un dictateur, le Khan Kaï.

Le nouveau maître de Iolt a décidé de rester dans le giron du Reik. Par contre, il a procédé à quelques réformes, bâtissant une société plus égalitaire, mais aussi très intolérante à l'égard des religieux, le Khan Kaï et ses conseillers étant des Théoclastes. Les Mystiques de Iolt ont été persécutés et ils sont devenus des clandestins dans leur propre pays. La longévité du Khan Kaï a été prolongée par la Science, et par l'absorption de Poussière, mais il a fini par mourir en 934, après près de trois siècles de règne. Iolt est alors retournée à la tradition, mais l'égalité entre les lignages établie par le Khan Kaï est restée. Par ailleurs, depuis lors, de nombreux Théoclastes se réclamant de son héritage se servent des vallées reculées de Iolt comme base d'entraînement.

Pendant la Guerre de Succession, Iolt est restée fidèle à la couronne impériale jusqu'au bout. Au début, l'armée de Iolt a violemment pourchassé les rebelles dans les vallées les plus reculées, pour éviter que la Baronnie se transforme en refuge pour ce genre d'individus. Par la suite, les soldats de Iolt ont participé à plusieurs campagnes à l'étranger, et elle a protégé le territoire des attaques d'Aasiak. Déjà relativement peu influente avant le début du conflit, Iolt a aujourd'hui perdu tout son poids politique après le changement de régime. Ses habitants, qui ne demandent qu'à vivre en paix sans intrusion étrangère, ne s'en soucient guère.

DESCRIPTION

La Baronnie de Iolt n'est pas un territoire d'un seul tenant. C'est une succession de vallées isolées, d'enclaves alpines, de villages d'altitude qui souvent n'ont pas beaucoup de rapports entre elles. En réalité, chacune de ces communautés a une solide identité et un fervent esprit d'indépendance qui l'anime et elles n'aiment pas beaucoup se mélanger ou qu'on se mêle de leurs affaires. Les sujets de la baronnie sont pour la plupart des éleveurs de moutons, des agriculteurs de haute montagne ou des mineurs, et parmi les sujets du Reik, ce sont sans doute ceux qui subissent le moins l'autorité régionale ou impériale. S'ils s'acquittent des modestes impôts qui leur sont demandés, on les laisse tranquilles. L'armée de la Baronnie doit de temps en temps intervenir pour régler des conflits entre deux vallées rivales, mais si une menace extérieure survient, tous les sujets de l'État sont prêts à se serrer les coudes pour la combattre. Et ils ont fort à faire, puisque les montagnes regorgent de Trolls, de Kaours et d'araignées géantes.

La Baronnie a récemment attiré plusieurs milliers de Lithiques, des nostalgiques de la Monarchie qui ne supportent pas la nouvelle République. Ils se sont installés dans des vallées inoccupées et ont peu de rapports avec les habitants de Iolt. On murmure qu'ils recherchent les descendants des habitants de l'antique royaume Lithique du Nord, Krarlar, qui selon eux devraient habiter les profondeurs de Iolt. La perspective de trouver les anciens trésors de Krarlar n'attire d'ailleurs pas que les Lithiques : de nombreux aventuriers affluent dans la région, attirés par l'appât du gain.

Le calme et l'isolation des montagnes de Iolt en fait également un endroit rêvé pour les Mystiques de toutes sortes. On ne compte plus les monastères dans les hauteurs de la Baronnie, dont les préoccupations métaphysiques se marient bien à la vie spirituelle des Siolites de Iolt. La quête de spiritualité de ces dévots influence d'ailleurs toute

la population du Territoire, pour laquelle la religion tient un rôle central dans la vie de tous les jours.

COUTUMES

LA FLAMME DU FOYER

Dans la plupart des ménages de Iolt, une petite flamme brûle en permanence. Elle symbolise la puissance bienfaisante d'Anadeus, Dieu de l'Énergie et créateur de l'univers. Il est bien entendu très mal vu de l'éteindre ou de s'en servir pour allumer quoi que ce soit. La flamme peut être partagée – lorsqu'un jeune couple va s'établir loin de sa famille pour former un nouveau foyer – ou volée, et c'est alors une déclaration de guerre entre deux familles.

LA LONGUE PROCESSION

Tradition très spectaculaire, la Longue Procession est un parcours sacré qui fait le tour de la chaîne montagneuse de Iolt. Sur plusieurs milliers de kilomètres, des milliers de fidèles du Panthéon Impérial tournent en rond indéfiniment, dans une sorte de pèlerinage éternel qui ne mène nulle part. Il est possible de se joindre à la procession à n'importe quel endroit du parcours et de la quitter à n'importe quel moment. Mais l'objectif est en principe d'effectuer un tour complet pour se purifier et atteindre un niveau de conscience plus élevé.

PROVINCES ET RÉGIONS

IKUSTAKI

La province d'Ikustaki est aussi appelée la Vallée de la Foi. Bien que relativement petite, cette région offre la plus grande concentration de monastères de tout le Reik, bien davantage encore que sur les lieux saints de Todah. Cet endroit à une forte signification religieuse : c'est là qu'est née Afabe Chédéour, la toute première Incarnation qui soit apparue dans le Monde, qui a dicté les premiers chapitres des Chroniques, le livre saint de la Religion impériale. Au-delà du symbole, les lieux sont encore empreints d'une énergie spirituelle presque palpable, qui facilite la méditation et le recueillement. Ici, il est plus facile d'entrer en contact avec les sphères divines, et de projeter sa conscience dans l'Omnipotentiel.

Chaque divinité impériale a son monastère dans la province, de même que la plupart de ses Émanations. On trouve même des lieux destinés aux Moines de Muo, de Lanalawalan ou de dieux plus exotiques encore. Toutes ces communautés vivent dans l'isolement, mais elles entretiennent des relations de commerce et de voisinage, et parfois

leurs philosophies différentes rendent la cohabitation difficile.

La province d'Ikustaki attire énormément de pèlerins, désireux de rejoindre l'un ou l'autre des monastères. La plupart d'entre eux doivent observer une période d'attente, patienter pendant un délai de purification, ou subir des épreuves initiatiques. Plusieurs villages de la Vallée de la Foi se sont donc spécialisés dans l'hébergement de ces candidats, un commerce qui s'est transformé au fil des ans en une affaire juteuse.

KRARLAR

Il y a plus de 17 siècles, avant que les Siolites arrivent dans les montagnes de Iolt, le royaume Lithique de Krarlar a disparu. Pourtant aujourd'hui encore, il en reste quelques vestiges dans la Baronnie. De nombreuses galeries sont toujours praticables, et plusieurs des anciennes portes du royaume souterrain ont pu être localisées. Ces vastes réseaux de tunnels parcourent toute la chaîne de montagne, et vont très loin en profondeur sous le sol.

Certaines sections de Krarlar sont d'ailleurs encore habitables. Des bandits et des fugitifs s'y réfugient occasionnellement. Des Lithiques ont même entamé la restauration d'une petite partie des galeries, dans le but de s'y établir. Mais Krarlar est aujourd'hui essentiellement occupé par des Démons, des Vampires et d'autres créatures à sang de l'Envers, réfugiées dans les profondeurs depuis des décennies et haïssant ceux qui vivent à la surface.

Même si l'antique royaume Lithique recèle sans doute encore de nombreux trésors, les habitants de Iolt préfèrent éviter de s'aventurer dans le sous-sol, de peur que tous ces monstres se réveillent et se mettent en tête de conquérir la surface. Certains étrangers sont moins prudents, et se lancent à la découverte de ces galeries séculaires, des rêves de fortune plein la tête.

TIRJA

La province de Tirja est une de plus prospères de Iolt. Elle s'étend sur trois vallées voisines, aux pentes verdoyantes. Les habitants y vivent de l'élevage de moutons et de l'exploitation de mines d'argent et de cuivre. Au-delà de ces richesses, Tirja est surtout connue par le fait qu'elle abrite une petite communauté de Chanqs, détachée des Hordes depuis la Première Guerre, et qui vivent aux côtés des Humains. Même si cette cohabitation peut sembler contre-nature aux gens de l'extérieur, ici, elle ne choque personne, et ça fait longtemps

que les deux communautés ont cessé de se poser des questions au sujet de leur vie en commun. Un Chanq est même capitaine de la garde du suzerain local.

Comme les Chanqs de Tirja ont un statut de sujet de Iolt – et donc de sujets Impériaux – ils ont techniquement le droit d'aller comme bon leur semble dans tout le Reik. Défiant les préjugés, certains d'entre eux ont choisi cette vie, et sont partis à l'aventure en-dehors de la Baronnie, où ils ne sont pas toujours bien reçus.

VILLES

IRVAKATTA

Plus un grand village fortifié et difficile d'accès qu'une véritable ville, Irvakatta est construit à flanc de montagne, dans la partie sud de la Baronnie. Devant le Palais du Baron, à l'architecture très sobre, une grande place permet des rassemblements périodiques des seigneurs des vallées. Grâce à sa position imprenable et aux murailles naturelles qui l'entourent, Irvakatta est également une forteresse très sûre, dans laquelle les habitants de Iolt se réfugient en cas d'invasion, comme ça a été le cas pendant la Guerre de Succession.

Au-dessus de la ville, on peut admirer le sommet d'une montagne entièrement fait de cristal de roche, dans lequel est sculpté une statue de la déesse Bie. L'œuvre fait plus de 150 mètres de haut, et le soleil s'y reflète comme dans un prisme. Certains prétendent que la contemplation des reflets de la statue permet d'avoir des visions mystiques. Il est vrai que périodiquement, des voyageurs de passage qui contemplent la statue traversent un moment de révélation qui les pousse à changer radicalement de vie. Certains se retirent dans l'un ou l'autre des monastères de la région.

TONKOSKKI

En réalité, la plus grande ville de Iolt n'est pas la capitale Irvakatta, mais une cité prospère peuplée de pêcheurs et de marchands, Tonkoskki, située au fond d'un fjord à l'embouchure du Golfe des Perles, à l'ombre de la montagne.

Tonkoskki a été bâtie sur un lieu saint, le tombeau de Kleivat. Elle est contrôlée par un groupe local de Mystiques, la Fraternité du Non-être, qui sont les seuls maîtres de la ville. Ils la protègent contre toute menace extérieure et luttent contre le crime – qui est pratiquement inexistant – mais ils exigent des habitants de la ville qu'ils se plient à de nombreuses contraintes religieuses. La tenue et l'attitude de

chacun doit être correcte, la morale doit être garantie, et tout le monde se doit de visiter régulièrement les temples et de consacrer du temps aux œuvres de charité. La Magie, la Science et les pouvoirs psychiques sont rigoureusement interdits. Les contrevenants sont généralement bannis à l'extérieur des murailles de Tonkoskki – ce qui ne fait au passage que grandir la ville, puisque les exilés ne font que fonder de nouveaux quartiers.

Même si ces règles font grimacer les marins de passage, elles garantissent une certaine qualité de vie aux habitants, qui ne se plaignent pas trop de leur sort. Tonkoskki a tout de même la réputation d'être la ville la plus ennuyeuse du Reik, un titre de gloire qui n'est pas usurpé.

PERSONNALITÉS

AMPSA MAURISAN VINDALF

Le Baron de Iolt, Ampsa Maurisan Vindalf, est également le chef spirituel d'un des plus importants monastères de la région, Castel Cardine, dédiée à la Déesse Bie. Après avoir mené les troupes de Iolt au combat pendant la guerre, sa Sainteté est aujourd'hui devenue un fervent pacifiste qui passe une grande partie de son temps à offrir ses bons offices pour régler des conflits au sein du Reik. Après les revers qu'il a subi pendant la guerre toutefois, son étoile a sérieusement pâli à la Cour Impériale.

Maintenant que le Baron ne peut plus compter sur certains de ses anciens alliés, les langues se délient. Certaines rumeurs persistantes prétendent que derrière la façade de l'homme de Foi se cache en réalité un personnage douteux, aux mœurs peu recommandables, voire même franchement monstrueuses. Les soldats qui ont servi sous ses ordres pendant la guerre racontent tous les mêmes histoires sordides de massacres organisés, de tortures, et d'expériences menées sur des esclaves en captivité. D'après eux, il est très probable que le seigneur de Iolt n'ait jamais mis fin à ce genre d'activité, et que les caves de Castel Cardine cachent des geôles où les pires exactions sont commises au nom de la Foi.

ALVI SERPENAR

La personnalité la plus connue de l'État est aussi la plus énigmatique. Alvi Serpenar est l'actuel Grand Maître du Shu Shen, le fameux monastère combattant. Ce vieillard rigolard et sourd comme un pot est un des plus redoutables combattants du Monde : on raconte qu'il peut se mesurer à quarante hommes adultes en ne se servant que

d'un seul doigt. On dit aussi que sa volonté est telle qu'il a réussi à se passer totalement de manger, de boire, de dormir et de respirer. Des allégations difficiles à vérifier, quand on considère que le Grand Maître Alvi ne s'est plus montré en public depuis de nombreuses années. En-dehors de quelques virées incognito, il s'aventure très rarement en dehors du monastère, préférant consacrer son temps précieux aux élèves qu'il a choisi d'entraîner personnellement.



GROUPES

LES NOBLES

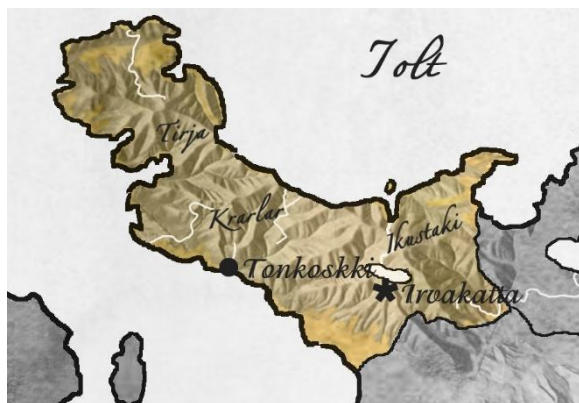
La Noblesse de Iolt est constituée de riches fermiers dont la lignée a été anoblée il y a bien longtemps, ou de seigneurs de guerre qui se sont retirés dans les montagnes. Comme c'est en principe le cas dans la tradition Siolite, les Nobles vivent parmi leurs sujets et ne s'embarrassent pas de cérémonie. Ces rudes seigneurs règnent en général sur une ou deux vallées, et en raison de l'isolement, ils bénéficient d'une très large autonomie de décision dans leur fief. La personnalité du suzerain local a donc une énorme influence sur la destinée de ses sujets. Certains d'entre eux sont très exigeants et cruels, d'autres sont humains et proches de leur peuple.

Les Nobles de Iolt se rassemblent périodiquement sur la place centrale de la capitale Irvakatta, pour débattre en public des questions d'actualité, colporter les nouvelles, et régler les querelles territoriales. Au-delà de ça, ils ne constituent pas un groupe homogène, qui parle d'une seule voix à l'intérieur de la Baronnie.

L'ÉGLISE

Iolt est sans doute, avec Todah, l'État du Reik où le sentiment religieux est le plus fort. Ici pourtant, on n'assiste pas à la même imbrication entre l'Église Impériale et l'État qui a cours dans le Duché. L'isolement caractéristique des régions de montagne, additionné à celui qu'exige la vie monastique, empêche l'émergence d'un pouvoir

religieux central, qui influencerait toute la région. À la place, l'Église et les ecclésiastiques se contentent d'exercer une influence plus subtile, présente dans les actes quotidiens de tous les sujets de la Baronnie. Même si formellement, les Prêtres et les Moines de Iolt ne sont pas directement aux commandes de l'État, ils savent que si l'Église Impériale exige quelque chose des fidèles de ces vallées, elle l'obtiendra sans discussion. L'adhésion de certains Ioltis au dogme de l'Église confine parfois au fanatisme, ce qui génère des frictions et des débordements qu'il convient parfois aux Prêtres eux-mêmes de régler.



LE SHU SHEN

La Baronnie de Iolt abrite le monastère du Shu Shen, un des deux plus prestigieux ordres guerriers du Monde, avec celui du Pan Shaï. Situé au sommet d'une des plus hautes montagnes de la région, le monastère n'est accessible qu'aux personnes les plus courageuses. On reconnaît ses adeptes à leur tatouage en forme de losange bleu, le symbole de l'ordre.

Le Shu Shen actuel est l'héritier direct d'une technique trois fois millénaire, développée pendant la Première Guerre. En l'occurrence, les moines-guerriers de l'ordre maîtrisent une technique de combat sans armes. Tous les Mystiques combattants du Monde Hurlant rêvent d'être accepté au sein de cette élite pour y parfaire leur formation.

Pour y parvenir, en plus de la discipline et des sacrifices que cette formation exige, ils doivent accepter de se plier à certaines règles de conduite : l'ordre du Shu Shen ne se mêle jamais des conflits, et reste neutre en toute situation. Par ailleurs, ses individus doivent renoncer à provoquer des conflits : ils ne peuvent que défendre leur vie, et celle des autres personnes victime de violence. Des Moines du Shu Shen parcourent le Monde Hurlant dans le seul but de surveiller leurs semblables, et de

s'assurer qu'ils respectent les règles de l'ordre. Ceux qui ne s'y plient pas sont ramenés au monastère, et s'ils refusent, ils sont pourchassés et tués, un paradoxe qui est lui-même la source d'incessants conflits internes au sein de l'institution.

LES DISCIPLES DE SAINT SOIAR

Les Disciples de Saint Soiar sont un puissant ordre monastique maléfique, dont les adeptes vénèrent Shed Samial et les autres Généraux de l'Envers, à travers la personnalité controversée de leur prophète, baptisé Soiar. Leur monastère principal se trouve en Iolt, au bord de la mer, mais ils ont d'autres lieux d'enseignement disséminés un peu partout dans le nord du Reik. Les Disciples ont le bras long.

En tant qu'organisation, les Disciples ne sont pas particulièrement dangereux : ils ne cherchent pas à conquérir le Monde ou à le détruire, leur seule ambition est de former des Mystiques pour perpétuer leur tradition. Hélas, ladite tradition inculque à ses élèves des règles morales basées sur la soif de pouvoir et la quête de la perfection. Individuellement, les Disciples de Saint Soiar sont donc des êtres particulièrement vils, qui n'ont que peu de considération pour la vie humaine.

LA VIE EN IOLT

TÉMOIGNAGE

Petri Penttisan, maître d'arts martiaux au monastère de Castel Cardine : « Iolt : si loin des hommes, si près des Dieux. Je sais ce qu'on dit de nous à l'extérieur. La plupart des Impériaux nous prennent pour un peuple de paysans un peu arriérés. Mais ces médisances sont propagées par des individus qui n'ont jamais contemplé les plus hauts sommets baignés de la lumière de l'aube, qui n'ont jamais descendu un chemin de montagne jusqu'au fond d'une vallée au côté de milliers de pèlerins. La plupart des gens ne peuvent même pas s'imaginer ce que c'est que de vivre dans un village de montagne, isolé du reste du monde six mois par année, en sachant qu'on peut laisser sa vie entre les mains de n'importe lequel des habitants. Cette spiritualité qui baigne chaque lieu et chaque personne, c'est un tribut que nous payons à la rudesse du climat et à ces reliefs inhospitaliers. Un mysticisme mêlé de fatalisme qui est caractéristique des habitants de Iolt. Ici, chacun a un frère ou un cousin qui est mort de froid ou qui s'est fait enlever par un Kaour affamé. Ça aide à relativiser les choses, et à accepter de vivre au rythme de la montagne. »

KAREIKEN

Nom complet : Royaume de Kareiken

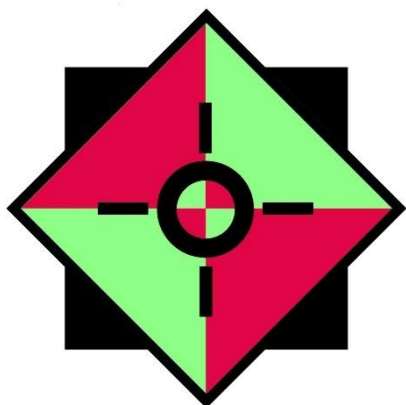
Où ? : Un très grand territoire à l'ouest du Reik.

Qui ? : 83% d'Humains (71% d'Axites, 8% de Siolites, 2% de Questites, 2% divers), 4% d'Ogres, 4% de Mourioches, 2% de Pookans, 1% de Blemmyes, 6% de peuplades diverses.

Climat : Dans la plus grande partie du territoire, climat tempéré continental : étés chauds et humides, hivers froids et humides. Sur la côte ouest, climat tempéré océanique : étés tempérés et humides, hivers doux et humides.

Exportations : Agriculture, bétail, minerais, armes et armures, biens manufacturés, esclaves, éducation, services juridiques, tourisme.

Ambiance : Intrigues et chevalerie au cœur du pouvoir impérial.



HISTOIRE

Kareiken est une région d'exception, marquée du sceau de l'histoire, et dont la destinée semble être jalonnée de hauts faits et de glorieuses conquêtes. C'est d'abord là, dans ces plaines peuplées de barbares nomades, les Axites, que deux Dieux ont choisi de s'incarner et de prodiguer leur savoir, avant la Première Guerre : Galian et Benquerina. C'est également là que s'est organisée la résistance Humaine aux Titanides pendant le conflit, les chefs de tribus faisant alliance pour lutter aux côtés des Farandriens et des Lithiques contre leur ennemi commun. C'est Kareiken qui a enfanté les deux plus grands héros de la Première Guerre, les deux guerriers, Pan Shai et Shu Shen. Et enfin c'est de Kareiken qu'est née la volonté d'unir tous les peuples des Humains, un rêve qui allait devenir le Reik.

Après être parvenus à collaborer pendant la Première Guerre, les chefs de tribus Axites ont décidé de saisir l'occasion pour en finir avec leurs vieilles querelles. Ils ont mis sur pied un conseil, supposé se réunir une fois par année, pour régler leurs différends pacifiquement. La tension entre tribus a effectivement diminué, et les Humains se sont alors concentrés sur la chasse à l'Ogre. Bientôt pourtant, c'est un gibier bien plus coriace qu'ils ont affronté. Après l'éclatement d'Aracadia, l'empire des Farandriens, en dizaines de petits royaumes, les Axites se sont retrouvés tout proches de trois d'entre eux : Vollasouanajanka, Manasoaso et Lahalas. Les seigneurs Farandriens étaient corrompus, agressifs et arrogants, et les deux populations ont fini par entrer en conflit ouvert. Parallèlement, les Farandriens étaient sujets à d'autres attaques, notamment en Straaz, Wurmaaz et du côté du Royaume Lithique. La pression était trop forte, et après un siècle de guerre territoriale, les royaumes farandriens proches de la région de Kareiken ont éclaté, laissant des milliers de Farandriens errer dans le Continent, se terrant dans les forêts.

Une longue période de paix suivit cet exploit, au grand désespoir des fiers guerriers Axites. Au huitième siècle avant notre ère, l'un d'eux, un chef de guerre nommé Annulinius, est parvenu à unir toutes les tribus, et à se faire couronner Roi de tous les Axites. C'est ce qu'on appelle aujourd'hui « le Premier Reik », même si le terme n'était pas utilisé à l'époque. Pour redonner à son peuple son style de vie d'autrefois, le Roi Annulinius a décidé de déclarer la guerre à l'énorme empire bordant les territoires Axites : le Haut-Royaume d'Oumaïos.

Il a fallu deux siècles pour venir à bout d'Oumaïos, l'empire le plus vaste de l'époque, peuplé de Centaures, de Dryades et de Satyres. Les Humains ont multiplié les attaques éclairs, les raids, les assassinats, tout en s'arrangeant pour semer la discorde dans les rangs ennemis, très divisés par des querelles internes. Cette tactique a payé. Oumaïos a fini par capituler, et tous ses Nobles se sont donnés la mort le jour même. Alors que les survivants du Haut-Royaume retombaient pratiquement à l'état sauvage, les tribus des descendants d'Annulinius ont conquis une bonne partie de la côte du Golfe des Perles, s'accaparant certaines trouvailles d'Oumaïos, comme le fer forgé.

Le Reik est alors entré dans une nouvelle phase de prospérité, s'étendant sur presque toute la surface

actuelle de Kareiken. Mais l'esprit de conquête a fini par renaître. Les Rois des Axites ont souhaité conquérir la nation voisine de Iolt, qui semblait avoir le potentiel de l'égaliser un jour. Ils ont passé des accords avec de jeunes guerriers Ioltis, attaquant l'ennemi de l'intérieur comme de l'extérieur. Pour la première fois, des Humains non-Axites entraient dans l'alliance. C'est à cette époque que le Baragoual, la langue impériale, est née.

Cette nouvelle expansion suscitait bien des jalousies, et les principaux généraux de Kareiken ont cherché à prendre le pouvoir, en s'alliant avec des mercenaires Ogres. C'est finalement un dénommé Karlikaal qui l'a emporté, assassinant tous ses rivaux, se couronnant Empereur, et jetant les bases du Reik moderne, qui sont restées inchangées depuis.

De par sa nature même, le Reik était appelé à s'étendre et à devenir la structure unique de tous les Humains du Continent. C'est donc par la conquête des nations Questites que les campagnes militaires de Kareiken continuèrent. En un siècle de conquête, les armées du Reik sont parvenues à faire tomber Mortebane, Boissilence, Valadine, et finalement Cendremagne. D'abord simples vassaux de Kareiken, ces nouveaux territoires ont par la suite acquis le statut de membres à part entière du Reik. Kareiken a joué pendant cette période le rôle de « policier » du Reik, en libérant notamment Todah de la domination tyrannique des Fidelkkams.

Au huitième siècle, l'Empereur du Reik, Mohrkad Merkhalio, a décidé qu'il était temps que le trône impérial bénéficie de sa propre garde rapprochée de serviteurs de la foi, et il a fondé les cinq Ordres de Chevaliers Sacrés : Luminars, Dominars, Patriars, Divinars et Magnars. Ils sont aujourd'hui encore au service de l'Empereur.

Ces ordres ont mille fois prouvé leur valeur dans les trois conflits majeurs dans lesquels s'est engagé Kareiken dans les siècles qui ont suivi : les multiples Croisades infructueuses destinées à déloger les Magiciens de l'île d'Aasiak, la guerre contre les Chanqs, puis la Guerre de Succession. Autant de conflits qui ont marqué Kareiken, mais qui n'ont pas substantiellement modifié ses frontières.

Ce que la dernière guerre a modifié en revanche, c'est l'image du Royaume de Kareiken au sein du Reik. C'est ici, en plein cœur du Reik, que les graines de la dissension ont été semées. C'est d'ici que l'Empereur Sorgon a plongé tout le Continent dans un conflit inutile. Ce sont les armées de Kareiken qui ont été les plus présentes sur les champs de bataille, engagées dans des conflits face à Aasiak, Mortebane, Boissilence et la République Lithique.

Au lendemain de ces heures sombres, l'aura de pureté et d'infailibilité du Royaume et de ses habitants a pâli, et il sera difficile de lui redonner son éclat.



DESCRIPTION

Le Royaume de Kareiken est le centre historique, politique et militaire du Reik. Le mot « Kareiken » signifie d'ailleurs littéralement « Le Cœur du Reik ». Kareiken est le berceau de l'expansion humaine, et également une des régions les plus peuplées et les plus urbanisées du Continent. Les campagnes du Royaume sont parcourues de voies pavées et de canaux navigables, les nombreuses rivières sont surplombées de ponts de pierre, les frontières et les carrefours les plus importants sont gardés par des forteresses et des kraks pleins de soldats armés jusqu'aux dents.

C'est en Kareiken que le taux d'alphabétisation de la population est le plus fort de tout le Reik, et c'est également sur ce territoire qu'on dénombre la plus grande proportion d'esclaves par personne. Les esclaves sont d'ailleurs pratiquement les seules créatures sauvages qu'on puisse apercevoir en Kareiken. Les sujets de la Reine ont bien plus à craindre d'une rébellion de Mourioches ou d'une attaque de bandits de grand chemin plutôt que de Salins ou de Varans composites. Kareiken est un des endroits les plus sûrs du Reik... à part pour les criminels. L'armée, l'Inquisition et les ordres de

Chevaliers maintiennent l'ordre de manière implacable, faisant du Territoire un véritable État policier ou la sécurité passe avant toute autre préoccupation.

Malgré les bavures et les mauvais traitements dont ils sont parfois les victimes, les sujets ne se révoltent pas. Ils sont conscients de vivre dans la patrie la plus sûre du Monde, à l'abri de bien des menaces. De plus, les sujets de Kareiken sont très dévots et ils sont pleinement conscients que les ordres de chevalerie tiennent leur légitimité des Dieux eux-mêmes. D'ailleurs cette obsession autour de la sécurité est généralement partagée par la population elle-même, qui n'hésite pas à signaler aux autorités tout comportement qui semblerait louche ou non-conforme. En contraste avec la tranquillité de sa campagne, Kareiken est le centre de toutes les intrigues politiques, des conspirations, des secrets et des mystères de la Cour Impériale. Les villes du Royaume foisonnent d'énigmes criminelles et de machinations diplomatiques complexes.

COUTUMES

JEUX DE LA REINE

Une fois par année, des Combattants et surtout des Champions de tout le Reik convergent vers Reiksraad. Ils viennent participer aux Jeux de la Reine, une série de joutes chevaleresques organisées depuis plus de deux siècles dans la capitale impériale et qui oppose les meilleurs chevaliers dans toutes sortes de compétitions. En plus de la coquette somme remportée, le gagnant des Jeux de la Reine bénéficie d'une entrevue avec le Roi ou la Reine, et parfois même avec l'Empereur. Pour certains nobliaux de campagne, c'est souvent le seul moyen d'attirer l'attention du pouvoir central sur leur situation locale.

L'OPIMUM

Dans tout l'État, l'opium joue un très grand rôle, et sa consommation est le seul véritable trait d'union entre les riches et les pauvres. Sans être véritablement autorisées, les fumeries d'opium sont tolérées et elles pullulent un peu partout dans le Royaume, en particulier à Reiksraad et dans les autres villes. Partout ailleurs dans le Reik, l'opium représente un problème de santé publique, mais en Kareiken, il fait presque partie des mœurs, comme si cette fumée entêtante était l'indispensable récréation de ceux qui aspirent à avoir le cœur pur, le revers de la médaille de toute cette perfection.

PROVINCES ET RÉGIONS

FRAMEN ET HAGNER

Toutes les deux situées dans le nord de l'État, les deux provinces de Framen et Hagner sont rivales depuis des siècles. Réunies sous la bannière de Kareiken, et malgré leur fidélité au Reik, elles continuent à en découdre à la première occasion, s'accusant de tous les maux et redessinant leurs frontières respectives à la pointe de l'épée. À la source de cette rivalité : une différence culturelle. Framen est gouvernée par la famille Tettler, des Nobles proches des Chevaliers de l'Ordre des Patriars, obsédés par le concept d'honneur. Hagner, elle, est le fief des Murgenhart, des Dominars, qui sont en quête perpétuelle de gloire.

La rivalité entre les deux territoires dégénère en véritable conflit armé tous les quinze ou vingt ans environ. Entretemps, les deux suzerains commanditent des actions de sabotage, des missions destinées à couvrir l'adversaire de ridicule, voire même des enlèvements ou des assassinats, faisant appel pour cela à des mercenaires grassement payés. Le différend qui oppose Framen et Hagner est également examiné par les tribunaux du Royaume, qui depuis une éternité, se perdent en actions, en contre-actions et en ripostes juridiques à n'en plus finir.

LA PROVINCE DU BOUCLIER

La Province du Bouclier est située dans les hautes collines qui servent de frontière sud à Kareiken. C'est une des régions les plus sauvages de l'État, où les Humains sont minoritaires par rapport aux nombreuses communautés Mourioches autochtones. De nombreux marchands d'esclaves viennent s'approvisionner ici, mais les Mourioches sont très bien organisés et résistent farouchement à l'invasion.

Comme Kareiken a de plus en plus besoin d'esclaves, les prises des esclavagistes sont de plus en plus nombreuses, ce qui rend les sauvages de plus en plus radicaux et déterminés dans leur résistance. À présent, les Mourioches en viennent à mener des actions préventives, incendiant les villages Humains pour faire fuir tous les habitants. Signe que leurs efforts ne sont pas sans effets : des tribus d'Ogres Pardes sont en train de migrer dans la région, à mesure que les Humains perdent du terrain. Si le pouvoir central n'intervient pas, d'ici quelques années, la Province du Bouclier sera devenue aussi incontrôlable que la Balafre.

Kareiken a pourtant intérêt à garder le contrôle de ces terres, ne serait-ce que pour profiter de leur inhospitalité. La Province du Bouclier abrite un

grand nombre de pénitenciers et de camps de prisonniers politiques indésirables dans le Reik.

REIKSRAAD

La province de Reiksraad entoure la capitale impériale, et ses habitants en tirent une très grande fierté, conscients de vivre au cœur de la plus grande civilisation de tous les temps. Outre la capitale impériale, la province comprend plusieurs villes moyennes, et de nombreux villages agricoles. C'est un endroit très peuplé et très policé, où les aventuriers débraillés et mal élevés sont très mal tolérés. On les assimile en général aux bandits de grand chemin et on les traite en pestiférés, voire même en criminels. Les milices locales les surveillent de près pour éviter tout débordement. À moins de bénéficier de recommandations ou de lettres de crédit, un groupe de voyageurs qui ne transporte pas de marchandises et qui ne fait pas couleur locale sera presque certainement approché par les forces de l'ordre. Certains miliciens profitent de la situation et exigent quelques pièces d'or en guise de droit de passage.

WARNERIEM

La plus grande province de l'État, Warneriem, recouvre presque toute la partie côtière de Kareiken. Au bord de la magnifique Mer des Perles, sous un climat souvent clément, Warneriem est une région opulente peuplée de pêcheurs et de marchands. C'est aussi le refuge de quelques anciennes civilisations, comme celles des Centaures, des Harpies et des Minotaures, qui peuplaient autrefois l'antique Haut-Royaume d'Oumaïos à l'ouest du Continent. Le Reik considère qu'il s'agit de créatures évoluées et refuse de les réduire en esclavage. Mais il souhaite qu'ils abandonnent leur culture et leurs structures politiques pour adopter celles du Reik. Des camps de rééducation ont été récemment mis en place pour faire des créatures de Warneriem des sujets impériaux modèles. On dit que certaines expériences ont lieu pour transformer ces créatures en Humains. Ces humiliations répétées sont en train de faire naître la fureur dans le cœur des créatures d'Oumaïos et un sentiment identitaire qu'on croyait disparu depuis des siècles est en train de refaire surface.

VILLES

OPIOS

La capitale régionale de la Province de Warneriem est Opios, l'ancienne capitale du Haut-Royaume d'Oumaïos, qui a beaucoup changé depuis cette

époque reculée, même si quelques superbes vestiges de l'architecture monumentale de l'époque existent encore aujourd'hui.

Opios est un grand port commercial, qui multiplie les échanges avec la ville de Tonkoskki, en Iolt, et celle de Los, en Aasiak. Les gens du cru sont plus hédonistes que la plupart des Axites, comme si la cité vivait à son propre rythme. C'est sans doute l'influence des Satyres et des Dryades qui peuplent encore les vieux quartiers. Au sein de la digne et sévère Kareiken, Opios offre quelques occasions de s'amuser : ici, on sait faire la fête, et presque chaque mois, une grande célébration enflamme les rues de la ville.

Le port d'Opios est surplombé par un gigantesque Colosse de bronze massif, de près de 80 mètres de haut. Selon certains, il s'agit tout simplement d'un Golem, le protecteur de la ville. Au fil des années, c'est devenu un lieu de pèlerinage pour des Savants Prismates, qui se demandent comment cet automate a pu être construit.



REIKSRAAD

Reiksraad est la capitale Impériale, c'est aussi une des plus grandes villes du Continent, avec près de 900'000 habitants. Dans le genre, Reiksraad est un chef-d'œuvre d'architecture autoritaire, avec des avenues monumentales, des tours cyclopéennes, des statues gigantesques, et le Palais Impérial au centre de la ville. Tout est clinquant, tout est énorme, tout est solennel : ça fait presque peur.

Grâce aux efforts d'une caste de Prêtres qui travaille en permanence à perpétuer ce miracle, tout le quartier du Palais Impérial est plongé dans une clarté perpétuelle. Il n'y fait jamais nuit. La tradition y voit un signe de la continuelle splendeur du Reik. Le quartier est traversé par l'avenue des champs d'honneur, un interminable alignement de statues monumentales à l'effigie des héros du Reik, sur laquelle défilent perpétuellement des gardes en grand uniforme. Les plus grands bâtiments sont les cinq garnisons des ordres de Chevaliers Sacrés, la

Conque géante des souverains de Kareiken, et la façade en or massif et les onze coupes dorées du Palais Impérial, la demeure de l'Empereur du Reik. Ces deux Palais se situent sur une île, dans le Lac circulaire, au bord duquel est bâtie la cité.

Une seconde île accueille l'Exospex, un quartier de la ville entièrement consacré aux musées de toutes sortes ; il y en a 78 en tout, traitant des sujets les plus divers et les plus inattendus : « Musée de l'avenir », « Musée de la sculpture », « Musée du danger », « Musée de l'introspection », etc... Chaque bâtiment est réalisé dans son style propre, du baroque multicolore le plus flamboyant à la sobriété monochrome la plus dépouillée. Et au centre du quartier, un bâtiment encore plus grand que les autres, dont l'architecture chaotique semble être le résultat de plusieurs siècles de destructions et de reconstructions, la Bibliothèque de l'Exospex. La dirigeante du quartier est une jeune femme nommée Pejite, l'Augure-Longue.

ZASPIAHK

La ville de Zaspiahk est la porte Est de Kareiken, un peu à l'écart des grandes routes qui sillonnent le Territoire, et bien plus exposée aux attaques des Ogres et des habitants de Mortebane, lorsque ceux-ci sont mal disposés vis-à-vis de Kareiken. A l'origine, il s'agit d'un château-fort, entouré d'un camp militaire, qui était utilisé pour la formation des Chevaliers Magnars. Cette structure centrale existe toujours, mais Zaspiahk est si bien positionnée géographiquement qu'avec les années, de nombreuses habitations ont été construites au pied de ses murailles, et qu'elle est devenue une véritable petite cité fortifiée.

Pour éviter tout débordement qui pourrait mettre en péril la sécurité des habitants, les Magnars font régner l'ordre dans Zaspiahk : la consommation d'alcool y est interdite, de même que le vacarme, les bagarres, et même la musique et la danse dans les lieux publics. Les nombreux voyageurs ont de la peine à s'y faire, mais les habitants sont plutôt satisfaits de ce système, en tout cas tant que leur protection est assurée. Les Magnars n'hésitent pas à emprisonner ou même à mettre à mort ceux qui perturbent l'ordre s'il le faut, mais en général, ils préfèrent bannir de la ville les fauteurs de trouble, laissant les Ogres s'en charger.

PERSONNALITÉS

ANGRAMAGIA HUNT

L'Empereur Angramagia 1^{er} habite à Reiksraad, dans le Palais Impérial. C'est un petit homme aux

cheveux et à la barbe noire, à la peau mate, et au regard très perçant et attentif. Il ne porte pas de couronne, mais préfère arborer en toute occasion un bonnet de laine noire, signe distinctif de sa religion, le Shaddai. Sa voix est grave et calme, capable d'émouvoir les veuves et de motiver les troupes.

Ancien aventurier, héros de la Guerre de Succession, ce Noble de la Maison Hunt tente de ressouder un Reik qui a perdu beaucoup de sa cohésion ces dernières années. Très apprécié du peuple pour avoir chassé l'Empereur Sorgon, jugé trop autoritaire, Angramagia a beaucoup plus de mal face à la noblesse, qui l'a élue à contrecœur à cette position. Les aristocrates reprochent à Angramagia de vouloir centraliser le pouvoir au mépris de l'autonomie des Territoires du Reik, de s'être converti à la religion Shaddai alors qu'il est censé être la figure principale de la Religion Impériale et ils le suspectent de vouloir mettre sur pied un État policier dont l'Inquisition serait le bras armé. Il est vrai que les premières réformes lancées par l'Empereur juste après son entrée en fonction ont fait douter ses plus farouches partisans, qui craignent une dérive autoritaire d'un nouveau genre.

Angramagia Hunt est originaire de Straaz. S'il venait à mourir, c'est son oncle, le Prince de Straaz, Icarus Hunt, qui deviendrait Régent Impérial, dans l'attente d'une nouvelle élection.

KATRIJN RÄGINAR

La Reine Katrijn Räginar, dite « la Resplendissante », règne sur Kareiken. C'est une ambitieuse monarque de noblesse Räginar, qui n'a toujours pas avalé l'élection d'Angramagia, et qui intrigue dans l'ombre pour s'assurer qu'elle sera la prochaine à grimper sur le trône impérial. Pour conserver son trône royal, elle a dû jurer allégeance au nouvel Empereur, et renier le précédent, Sorgon, qui était pourtant son oncle. Son réalisme politique l'a emporté sur ses attachements familiaux, comme c'est toujours le cas chez elle, mais elle espère bien rétablir les droits des Räginar sur la couronne impériale.

Katrijn a des yeux et des oreilles partout à Reiksraad et en Kareiken, et elle a lancé ou intégré des dizaines de conspirations et de contre-conspirations, sans doute davantage qu'elle ne peut se rappeler elle-même. Elle a des dizaines d'ennemis mortels rien qu'à Reiksraad, et ses alliés ne se rangent de son côté qu'au nom du réalisme. Très cérébrale, manipulatrice, Katrijn est incapable d'inspirer la loyauté, et doit faire appel à son

intelligence et à son goût pour les machinations afin d'obtenir ce qu'elle veut.

DAMIAN MERKALIO

Si Katrijn Răginar n'existait pas, Damian Merklio serait sans doute l'aristocrate le plus machiavélique de Kareiken. Ancien Comte de Wurmaaz et actuel chef de la Maison Merklio, cet homme fier et sanguin est devenu simple courtisan depuis la conquête de Wurmaaz par les Gonagai.

Pour retrouver la grandeur de sa Maison, il tente de convaincre Katrijn Răginar d'autoriser le mariage de leurs enfants respectifs. Il a également mis à la disposition de l'Empereur ses assassins Sukh Oban, dans l'espoir de convaincre Angramagia de constituer une armée pour libérer le Comté de Wurmaaz. En attendant, il lui arrive de monter des expéditions pour espionner les agissements des Tzars de Wurmaaz, pour récupérer des objets qu'il a laissés sur place lors de sa fuite, ou pour retrouver des personnes disparues pendant l'insurrection.

PEJITE

Jeune fille Balaouite qui ne semble même pas être entrée dans l'adolescence, Pejite est la nouvelle directrice de l'Exospex. Elle préside aux destinées du quartier des musées de Reikraad, ainsi qu'à sa bibliothèque, un des plus importants lieux de savoir de tout le Continent.

Cette lourde responsabilité, elle en a hérité par sa naissance. À chaque génération naît quelque part dans le Reik un être qu'on appelle l'Augure-Langue. Il est facile de le reconnaître : au bout de sa langue, il y a une autre petite bouche, avec des lèvres et des dents. Cette bouche est capable de parler : elle prédit l'avenir et peut délivrer des prophéties d'une grande exactitude. Traditionnellement, l'Augure-Langue conseille personnellement l'Empereur et dirige l'Exospex. À la mort du précédent Augure-Langue l'année dernière, Pejite a été localisée, et elle a hérité de cette fonction.

Encore très inexpérimentée, Pejite n'en est pas moins un des personnages les plus importants du Reik, puisque c'est une des rares personnes qui soit capable de voir dans l'avenir avec exactitude. Les prophéties de l'Augure-Langue sont parfois très obscures, mais elles se réalisent toujours.

L'OISEAU-OUIJA

Une créature a toujours été fidèle à la couronne impériale, quelle que soit la personne qui la porte. L'Oiseau-Ouija est une sorte de cygne géant, entièrement fait en bois. Sur son corps sont gravées toutes les lettres de l'alphabet, sur son aile gauche

est gravé « OUI », et sur son aile droite est gravé « NON ». Don des Dieux aux Empereurs du Reik, l'Oiseau Ouija est envoyé en renfort en cas de crise grave. Doté d'une personnalité sarcastique, il est capable de voler plus vite que n'importe quelle autre créature, et son regard peut sonder au plus profond du cœur des hommes.

CITOYEN YUYUSHI

Un des hommes qui fait la pluie et le beau temps à Reiksraad est le Citoyen Yuyushi, un jeune Siolite surdoué, âgé de seulement treize ans. Membre du Coffre d'Acier, il est officiellement actif dans l'import-export. En réalité, il contrôle presque tout le trafic d'opium dans la ville, ainsi qu'un très fructueux commerce maritime de drogue avec Iolt et Aasiak.

Méprisé en raison de son très jeune âge, Yuyushi a développé une personnalité très arrogante. Il se venge de la vie en claquant son argent de manière outrancière. C'est un grand amateur d'art et un des plus grands mécènes du Royaume. Secrètement, il finance également plusieurs mouvements terroristes Théoclastes dans le Monde. Il est considéré comme l'une des dix personnes les plus recherchées par l'Inquisition.

GROUPES

L'ESCADRON VERTUEUX

L'Escadron Vertueux est un petit groupe de Champions ultra-puritains et rigoristes, pour la plupart issus des rangs des Chevaliers Luminars. Selon eux, le Reik est actuellement dans un état de corruption et de dépérissement des valeurs morales sans précédent, qu'ils attribuent principalement à la mixité, au multiculturalisme et à la perte d'influence de l'Église Impériale. Cette situation n'a selon eux pas cessé d'empirer avec les siècles, et l'accès d'Angramagia au trône impérial serait l'aboutissement de tout ce processus. Dès l'annonce de son couronnement, cette poignée de Chevaliers est entrée en résistance, ne pouvant plus supporter de se plier aux lois d'un Reik qui s'est trop éloigné de leur idéal moral.

Depuis qu'ils sont devenus des hors-la-loi, les membres de l'Escadron Vertueux ont adopté des méthodes de plus en plus radicales. Au début, ils se contentaient d'actions symboliques, mais aujourd'hui, ils incendient les temples des religions étrangères, brûlent les femmes infidèles, exécutent les Malandriens et les autres sang-mêlés, et persécutent tous les non-Humains qui croisent leur chemin. Dans les faits, l'Escadron est devenu un

groupe terroriste xénophobe, qui représente une véritable menace pour les minorités. Pour le moment, ces sombres Champions sont uniquement actifs en Kareiken, mais leur action pourrait vite déborder dans d'autres États.

Le chef de l'Escadron Vertueux est Kaiar Van Kriel, dit « le Bourreau », un des anciens bras droits de l'Empereur Sorgon, qui a commis des atrocités innommables pendant la guerre. Il bénéficie de certains appuis au sein de la noblesse de Kareiken, qui y voient un levier à utiliser contre Angramagia. Leur aide ont permis jusqu'ici à l'Escadron d'échapper à l'Inquisition.

L'INQUISITION

L'Inquisition est une institution toute récente. Formée au lendemain de la Guerre de Succession, elle a été présentée à l'origine comme un des symboles du renouveau apporté par l'Empereur Angramagia, une organisation qui contribuerait à la reconstruction et à la réconciliation au sein du Reik. Sa fonction officielle est de traquer les criminels de guerre en fuite. Elle est également chargée de démanteler les organisations criminelles qui menacent la cohésion du Reik, ou qui cherchent à déstabiliser l'unité des États impériaux. À ce titre, l'Inquisition est très active dans la lutte contre les cellules terroristes Théoclastes, ainsi que contre divers groupements criminels qui agissent à l'échelle du Continent.

Les limiers de l'Inquisition ne doivent rendre de comptes qu'à leurs supérieurs et à l'Empereur lui-même, et tant qu'ils ne mettent pas en danger la vie d'autrui, ils ont les mains libres pour mener leurs enquêtes comme ils le souhaitent. Ce statut particulier irrite énormément les Nobles locaux, dans tous les États du Reik, qui y voient une infraction à leur autonomie territoriale. Après quelques affaires troublantes, de plus en plus de gens se demandent s'il ne s'agirait pas en fait d'une police politique, destinée à renforcer les pouvoirs de l'Empereur.

Basée à Reiksrada, l'Inquisition a aujourd'hui des antennes un peu partout, au moins une par État. Elle peut compter sur près d'un millier d'agents entraînés et prêts à agir, un nombre qui ne fait qu'augmenter depuis la création de l'organisation. On reconnaît les Inquisiteurs à leurs uniformes et leurs masques blancs.

LES ORDRES DE CHEVALIERS SACRÉS

Fondés il y a trois siècles par l'Empereur Mohrkad Merkallio, les cinq Ordres de Chevaliers Sacrés ont été créés pour répondre à une nécessité : créer une

armée qui soit directement sous les ordres de l'Empereur, et qui puisse le protéger d'éventuelles velléités révolutionnaires de la part des suzerains du Reik. Destiné à veiller sur l'Empereur en tant que souverain temporel, mais également en tant que figure principale de la Religion Impériale, ces cinq Ordres ont été constitués comme des organisations militaires et religieuses, constituées de Champions motivés par la foi et le patriotisme.

De nos jours, le rôle de protection de l'Empereur n'est plus l'unique raison d'être des Cinq Ordres. Une importante garnison veille en permanence sur la sécurité du palais impérial, et tous les Champions ont l'obligation de participer à toute action militaire décidée par l'Empereur, mais au-delà de ça, ils remplissent surtout un rôle symbolique au sein du Reik, représentant la sécurité et la justice, et défendant la veuve et l'orphelin. Chaque Ordre a sa propre interprétation de cet impératif, et a développé ses propres traditions au cours des siècles.

L'Ordre des **Luminars** est le plus puissant, le plus célèbre et le plus renommé des cinq Ordres de Chevaliers Sacrés. Les Luminars sont les meilleurs, les plus purs et les plus incorruptibles des Champions, entièrement dévoués à Anadeus, à l'Empereur, et à un inatteignable idéal de pureté. Leur détermination frôle parfois le fanatisme, et il règne dans les rangs des Luminars un complexe de supériorité qui n'est pas très compatible avec la pureté qu'ils revendiquent. C'est en principe à cet Ordre que l'Empereur fait appel en premier, raison pour laquelle ils restent le plus souvent à Kareiken ou dans les États voisins. Lorsqu'ils partent en mission dans le Reik, c'est toujours pour des affaires de première importance : on dit qu'un seul d'entre eux peut changer le cours d'une bataille. Le chef actuel des Luminars est Markel Dreimling, un jeune Axite, considéré comme un des plus grands Champions de tous les temps. Orgueilleux et suffisant, il cache mal son mépris vis-à-vis de tous ceux qui ne font pas partie de son Ordre.

Si les Luminars suivent un idéal de pureté, les **Dominars**, eux, ne sont motivés que par la gloire. Des cinq Ordres, celui des Dominars est sans doute le plus martial, celui qui s'exprime davantage par la lame de l'épée que par les voix du cœur. Les Dominars ont bâti des forteresses un peu partout dans le Reik, des tours de garde imprenables, où ils attendent impatiemment de se lancer au combat. Peu intéressés à jouer un rôle politique ou à servir de modèles, ils ne travaillent que pour leur propre légende, cherchant à laisser une trace dans les mémoires. Pour y parvenir, ils sont prêts à risquer leur vie : les tours de Dominars ont surtout été

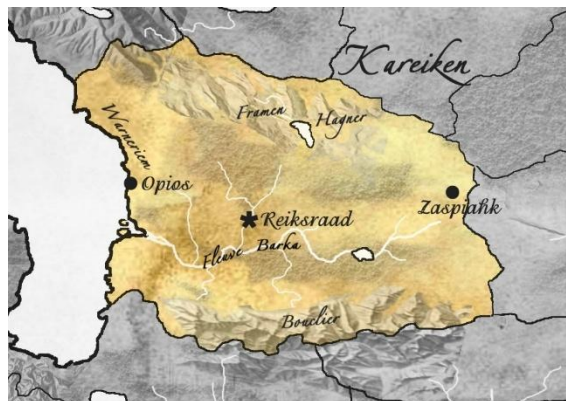
construites dans les endroits les plus hostiles du Reik, comme par exemple les frontières de la Balafre ou du Grand Nord. Les Dominars ne consacrent pas leur vie de Champions à un Dieu en particulier, mais la plupart d'entre eux sont des adeptes de Dirminard ou de Lazario. Le chef de l'Ordre, le Général Hein Bettenbarl, est un être bourru, dont le corps et le visage sont couverts de cicatrices, et qui n'a qu'un intérêt limité pour les activités spirituelles.

L'Ordre des **Patriars** est guidé par un idéal d'honneur. Leur objectif est de vivre une vie honorable, et les traditions de leur Ordre leur laissent une grande marge d'appréciation pour interpréter cet impératif à leur manière. Contrairement aux autres Paladins, les Patriars sont généralement des solitaires, qui agissent indépendamment les uns des autres, et se contentent de livrer des rapports réguliers à leur hiérarchie. Très atypiques pour des Paladins, ils renoncent souvent à porter des armures encombrantes, et manient autant l'arc que l'épée. Ils sont souvent utilisés comme espions ou comme messagers par l'Empereur. Ils suivent tous les Dieux, mais Benquerina et Galian ont leur préférence. Leur cheffe est la Générale Elwel Hanna, experte en déguisement, dont on dit qu'elle a plus de cent identités différentes.

Parmi les Chevaliers Sacrés, ce sont sans doute les **Divinars** qui sont les plus pieux, et les plus attachés à la Religion Impériale. On dit qu'ils sont autant au service des Grands Prêtres que de l'Empereur, et qu'ils s'attachent autant à diffuser la bonne parole qu'à protéger le Reik. Même si leurs efforts de prosélytisme sont réels, c'est la compassion qui est la valeur centrale de l'Ordre, et les Divinars financent et organisent un peu partout dans le Reik des actions pour les malades et les miséreux. Les Paladins de l'Ordre pensent que l'épée n'est qu'un dernier recours, et qu'on peut faire davantage de bien en laissant parler sa foi et son cœur, et en laissant son arme dans son fourreau. Bie et Entili sont leurs Déesses de prédilection. L'actuel chef de l'Ordre, le vieux Général Osmano de Craize, ne représente pas bien les idéaux des Dominars : il passe plus de temps à conter fleurette à des jouvencelles qu'à s'occuper de son prochain.

Dernier Ordre de Chevaliers Sacrés, les **Magnars** sont sans doute les plus populaires, parce qu'ils sont proches du peuple. Motivés par un idéal de courage, ils cherchent à servir d'exemple à la population, non pas en se plaçant au-dessus d'elle, mais en vivant parmi elle, en partageant ses peines, ses conditions de vie et ses problèmes. Plus sédentaires que les Champions des autres Ordres, les Magnars sont

généralement intégrés dans des villes ou des villages, qu'ils jurent de protéger. Ils reversent une grande partie de leur argent à leur communauté, et n'hésitent pas à donner des petits coups de main à leurs voisins de temps en temps. Leurs habitudes religieuses reflètent généralement celles de la communauté à laquelle ils appartiennent. C'est la Générale Liin Dan Velden qui dirige les Chevaliers Magnars. Cette jeune femme chaleureuse a récemment fait scandale en épousant un Demi-Ogre.



LA VIE EN KAREIKEN

TÉMOIGNAGE

Kamprah Werdoje, Chevalière Magnar, protectrice de Zaspiahk : « À Kareiken vous pouvez contempler le rêve du Reik sous sa forme la plus pure. Le Haut Royaume est tout ce à quoi les autres territoires du Reik peuvent aspirer, le modèle sur lequel ils tentent de se calquer. Dans son histoire plusieurs fois millénaire, Kareiken n'a jamais été conquise. Nous sommes un peuple fier, droit, et fidèle à sa couronne, une attitude qu'on trouve chez sa Majesté la Reine comme chez le plus modeste de ses sujets. Bien sûr, ça ne va pas sans difficultés. Personnellement, je passe le plus clair de mon temps à repousser des invasions de créatures, à mater des révoltes d'esclaves ou à pourchasser des terroristes qui menacent le calme et la stabilité de notre Haut Royaume. Notre statut particulier et notre réussite provoquent beaucoup de jalousies, mais ça rend notre détermination plus forte encore. Hélas, les politiciens et les courtisans ne sont pas toujours à la hauteur de leurs prédécesseurs. Difficile de vivre en Kareiken sans être pris dans une toile d'intrigues et de manigances. Moi, je préfère ne pas y prêter attention et je prie les Dieux qu'ils me préservent de l'ambition des hommes. »

MORTEBANE

Nom complet : Grand-Duché de Mortebane

Où ? : A l'est du Reik, entre Boissilence et Cendremagne.

Qui ? : 66% d'Humains (62% de Questites, 3% d'Axites, 1% divers), 8% d'Ogres, 5% de Mourioches, 4% de Ronges, 4% de Pookans Miaules, 3% de Farandriens, 2% de Trolls, 8% de peuplades diverses

Climat : Tempéré continental : étés chauds et humides, hivers froids et humides.

Exportations : Armes et armures, azuline, alcool, machines de sièges, chevaux, mercenaires.

Ambiance : Lutte militaire dans une contrée en danger.

HISTOIRE

Vaste plaine vallonnée et inhospitalière, ce qui allait devenir Mortebane a été presque totalement épargné par la Première Guerre et par les siècles de conflit qui ont suivi. À l'époque, plusieurs tribus humaines habitaient la région, mais elles ne la dominaient pas davantage que les Ogres qui hantaient également le pays. Le héros de la Guerre, Pan Shaï, avait installé son monastère dans la région juste après le conflit. Mais il ne se mêlait pas des affaires des indigènes.



En fait, c'est à la faveur d'une migration des ethnies proto-Questites depuis le sud que les Humains ont commencé à gagner l'ascendant sur les autres espèces. Même divisés entre différentes cultures et lignages, les Humains étaient tout simplement plus nombreux, et la pression démographique a été leur meilleure arme de conquête.

Malgré leur suprématie sur leurs rivaux, rien n'a permis aux Humains d'installer dans la région une nation stable. Pendant des siècles, des seigneurs de

guerre se sont succédé, émiettant le territoire en de multiples fiefs belliqueux et éphémères, et faisant périodiquement replonger Mortebane dans la barbarie. Une de ces tribus barbares a refusé cette lutte incessante et est partie vers le nord pour fonder Boissilence.

Finalement, au premier siècle de l'Ère Impériale, une menace venue de l'extérieur est parvenue à créer l'unité. Les territoires des Humains s'étaient étendus dans toutes les directions, et au Sud, ils sont rentrés en contact avec le Grand Sultanat Goupil d'Anglang, une nation très agressive qui n'a pas tardé à lancer une guerre d'extermination à l'encontre de populations Humaines désorganisées. Heureusement, un seigneur de guerre est parvenu à unir les tribus de la région. Son nom était Sarsius Caspinia. Il a fondé l'armée régulière de Mortebane pour unir les clans et lutter contre la menace Goupil. Ses successeurs sont parvenus à signer un traité d'alliance avec le Reik, afin d'éliminer les forces d'Anglang. Hélas, juste après la chute du Sultanat, le Reik s'est retourné contre Mortebane pour finir par conquérir son territoire au terme d'un long conflit très sanglant.

Pendant quatre siècles, les Questites de Mortebane ont été déportés, emprisonnés, réduits en esclavage par les conquérants Axites, mais sans jamais se soumettre. Finalement, les Guerriers du Pan Shaï sont sortis de leur isolement pour libérer Mortebane et lui obtenir un statut de membre à part entière du Reik. Un siècle plus tard, les Grands Ducs de Mortebane ont choisi les ruines d'une ancienne ville Goupil pour installer leur capitale, Veritas. Le Territoire n'a depuis lors jamais cessé d'être la cible d'attaques de monstres en tous genres.

Pendant la Guerre de Succession, le Grand-Duc de Mortebane, appuyé par le commandement militaire, a refusé de se plier aux injonctions du pouvoir impérial concernant le traitement des Magiciens et des Savants. Au contraire, le Grand-Duché a clamé haut et fort que les personnes maîtrisant ces Prodiges étaient les bienvenues sur son territoire, et qu'ils pouvaient s'y réfugier. Cette attitude tonitruante a rapidement mené à un conflit militaire : les armées de Kareiken, l'ennemi héréditaire des Mortebanois, ont lancé l'offensive à l'Ouest, suivies quelques mois plus tard des armées de Cendremagne au Sud. Obligés de se battre sur deux fronts, les soldats de Mortebane ont perdu le contrôle de quelques provinces frontalières pendant le conflit, mais elles ont été rétrocédées au Territoire à l'issue du conflit. Par contre, une haine

farouche à l'encontre de Kareiken et de Cendremagne s'est désormais profondément enracinée dans la population, venant s'ajouter à la méfiance séculaire des habitants de l'État vis-à-vis des Axites.

DESCRIPTION

Mortebane est un État constamment sur le pied de guerre. Comme son voisin Kareiken, le Grand-Duché a un souci constant de sécurité, mais contrairement à celui-ci, il n'a pas le choix. Mortebane est littéralement infesté de monstres de toutes sortes, à commencer par les Mourioches et les Ogres de la Côte Est, qui deviennent de plus en plus agressifs en raison de la traite des esclaves. Les Ogres Bakis en particulier se montrent particulièrement sournois et dangereux. Il faut aussi mentionner d'autres peuplades qui représentent des dangers permanents : les Trolls, les Fras, les Ronges et d'innombrables créatures et monstres bien plus dangereux encore. Il y a deux ans, une très grande province de Mortebane a été conquise par une armée de Ronges, et depuis lors elle a résisté à toutes les tentatives de libération.

Il existe de très nombreuses preuves qui permettent d'affirmer que le sous-sol de Mortebane est creusé de galeries où vivent les monstres les plus effroyables, prêts à tout moment à remonter à la surface. Par ailleurs, la plupart des nombreuses mines et gisements du Grand-Duché sont également infestés de monstres. Pour tout arranger, Mortebane est actuellement en conflit avec son voisin et éternel rival Cendremagne, un territoire sécessionniste du Reik. On ne compte plus les escarmouches et les affrontements entre les deux États, qui vont tôt ou tard être en guerre ouverte. Des garnisons sont postées à la frontière, dans un camp comme dans l'autre. Pour couronner le tout, Mortebane est la cible de raids menés par les monstres de la Balafre, principalement des Ogres au cerveau saturé d'opium.

En réaction à ces menaces diverses, Mortebane est un état militariste à l'extrême. Chaque homme et chaque femme est tenu de donner cinq ans de sa vie à l'armée, une conscription impitoyable, mais qui n'est pas sans contrepartie : les sujets du Grand Duché ont quelques droits élémentaires, dont celui d'élire leurs propres représentants régionaux et une liberté d'expression assez large. Par ailleurs, ils tirent une certaine fierté de leur statut de citoyens-soldats, et ils entretiennent une certaine rivalité avec les Chevaliers de Kareiken, ainsi qu'avec de nombreux autres groupements de Combattants dans le Reik. La hiérarchie militaire a souvent des conséquences dans la vie de tous les jours. Une fois

libérés de leurs obligations, les anciens compagnons d'armes s'installent souvent dans les mêmes villages, et les anciens officiers sont traités avec respect par toute la population.

COUTUMES

LES PIMENTS NOIRS

Mortebane est connue dans tout le Reik pour sa cuisine très épicée, et en particulier pour ses plats à base de piments noirs. Cette variété de piments est tellement forte que sa consommation est déconseillée aux personnes de faible constitution. Les piments noirs poussent sous la terre, et des expéditions sont organisées dans les souterrains du Grand-Duché pour dénicher les spécimens les plus épicés, qui peuvent valoir une fortune.

LE TOURNOI DE LA PURIFICATION

Une fois par mois, dans l'enceinte du Gladiatorium de Veritas, se tient le Tournoi de la Purification, un grand spectacle de lutte impliquant des centaines de gladiateurs volontaires. Il faut dire que le prix est alléchant : le vainqueur du combat est affranchi si c'est un esclave, pardonné de tous ses méfaits si c'est un criminel, réinstallé dans ses fonctions si c'est un Noble déchu, et il se voit accorder un entretien en particulier avec le Grand-Duc s'il n'est rien de tout cela... Chacun est libre de participer, et il est interdit de s'opposer à la participation de quelqu'un. Les maîtres doivent laisser concourir leurs esclaves, les autorités doivent laisser leur chance aux prisonniers. Pour éviter un trop grand nombre de participants, des tournois de qualification locaux sont organisés. Le Tournoi de la Purification fait à chaque fois de très nombreuses victimes.



PROVINCES ET RÉGIONS

ANTILERIA

Située tout à l'Est de Mortebane, la province d'Antileria n'est rien d'autre qu'un vaste marais

froid et insalubre, infesté de monstres et de créatures hostiles. Personne ne sait ce qui provoque ce phénomène, mais il y a dans l'eau du marécage quelque chose de nuisible, qui fait renaître les morts et attire les âmes en peines. En plus des Ogres Bakis qui ratissent la région lors de raids sanglants, Antileria est sillonnée de squelettes, de zombies, de fantômes et de morts-vivants en tous genres. Persuadés d'avoir découvert les causes de cette malédiction mystérieuse, des missionnaires venus de Todah ou d'ailleurs viennent régulièrement ici, pour tenter de mettre fin à cette situation invivable. Pour le moment, leurs efforts ont été vains. On peut même dire qu'il n'y a jamais eu autant de morts-vivants que ces dernières années. Peu de citoyens s'établissent à Antileria, puisque la plupart des gens sont parfaitement conscients que s'ils meurent ici, leur corps continuera à errer à jamais, et qu'ils n'auront pas droit au repos éternel.

Malgré ce contexte effroyable, cette province est la plus prospère de l'État, c'est elle qui permet au Grand-Duché de ne pas crouler sous l'endettement malgré ses campagnes militaires à répétition. Antileria est en effet un des seuls endroits du Continent où l'on peut trouver de l'or bleu, le métal magique aussi connu sous le nom d'azuline. Plusieurs gisements ont été repérés dans les collines situées au centre du marécage. Ces veines d'azuline ont été découvertes il y a quelques années, juste avant la guerre. Depuis, la province connaît un boom économique fulgurant. L'exploitation industrielle de ces mines n'a pas encore atteint son plein potentiel : pour le moment, c'est le temps des prospecteurs. Des aventuriers débarquent dans la région avec leur pioche et leur écuelle, cherchant des pépites d'or bleu dans les rivières qui coulent dans les collines. Ils vont ensuite revendre leurs trouvailles dans les multiples villages qui ont poussé comme des champignons dans la province ces dernières années. Malgré les constantes attaques de morts-vivants, le commerce reste profitable, et attire de plus en plus de monde.

CESERIUS

La petite province de Ceserius, au Nord de l'État, est gouvernée par un militaire de basse extraction, Mial Contadesse, qui a gravi tous les échelons de la hiérarchie militaire et s'est vu décerner un domaine après son élection par les citoyens-soldats de la région. Farouchement opposé à l'exploitation des esclaves, il a dépensé toute sa fortune pour racheter tous ceux qui vivaient en Ceserius et il leur a rendu leur liberté. Une bonne partie d'entre eux se sont enrôlés dans sa garde, faisant de la province une des plus sûres de l'État. Les autres ont bâti des villages, ou se sont intégrés dans les bourgades existantes.

Malheureusement, tout le monde à Ceserius ne partage pas l'enthousiasme de Contadesse pour l'affranchissement des esclaves, et le fait de vivre aux côtés d'Ogres ou de Mourioches n'est pas du goût de tous les habitants. Ce qui partait au départ d'une bonne intention est en train de se transformer en drame, alors que les provocations, les insultes et les agressions dirigées contre les races sauvages se multiplient depuis quelques mois. Les communautés se replient sur elles-mêmes, et on voit mal comment une véritable intégration des anciens esclaves serait possible. Les plus optimistes pensent que tout va s'arranger, les autres se préparent en secret à une guerre civile, et embauchent des mercenaires à tour de bras.

L'INFRAMONDE

Tout porte à croire qu'il existe, juste en-dessous de la surface de Mortebrane, un vaste monde souterrain, un interminable réseau de galeries, de grottes monumentales, de tunnels et d'autres excavations naturelles et artificielles, qui s'étend dans toutes les directions et sur des kilomètres de profondeur. Ce royaume souterrain est surnommé l'Inframonde, et selon certains, il s'étendrait de l'orée de la forêt de Boissilence à la frontière de Valadine, et des contrées verdoyantes de Kareiken jusqu'à la Mer Immoblie. Quoi qu'il y ait exactement là-dessous, c'est immense.

Une partie au moins des occupants de l'Inframonde sont connus : il s'agit des monstres qui s'attaquent constamment aux Humains de Mortebrane, et qui ont trouvé dans ce royaume souterrain un refuge idéal. Des Ogres, des Mourioches, des Ronges, des Knechtlings et même des Trolls se sont installés dans les sections de l'Inframonde qui sont les plus proches de la surface. Certains y ont même aménagé des communautés qui ressemblent à des villages. Partant de là, ils lancent des raids contre les Mortebranois, frappant de nuit, et disparaissant ensuite dans les entrailles de la terre, grâce à une des innombrables ouvertures qui mènent dans le sous-sol.

En-dessous de ces étages supérieurs, si on s'aventure plus profond, on tombe sur des créatures de plus en plus effrayantes et dangereuses : des aberrations et d'autres monstres informes et moites, qui vivent dans le noir le plus total. Ils protègent les véritables trésors de l'Inframonde : des mines d'or et de pierres précieuses, et d'antiques cités souterraines, datant d'avant le temps des Humains. Nul ne sait sur quoi on finit par tomber quand on s'aventure plus loin dans l'Inframonde. Certains pensent que c'est le domaine des légendaires Ogres Blancs ; d'autres

postulent que certaines entités du Pays de la Nuit, telles que les Céphalopodes ou les Coaglis, y ont élu domicile et y fomentent des plans pour nuire à l'humanité ; d'autres encore pensent que le fond de l'Inframonde mène directement au plan de Jouxte-Larme. La théorie la plus couramment exprimée est que ce royaume souterrain est en communication avec la prison où sont retenus les Titanides depuis 3'000 ans, au centre du Monde...

NOIRSEUIL

À quelques journées de cheval au sud de la capitale Veritas, la grande province de Noirseuil est tombée il y a deux ans sous la coupe d'une armée de Ronges, qui ont pris les soldats de Mortebrane complètement par surprise. Depuis, Noirseuil est en état de siège permanent, littéralement encerclée par l'armée de Mortebrane. Jusqu'ici pourtant, les troupes Humaines n'ont réussi aucune percée significative : les Hommes-Rats sont de grands experts en guérilla, ils connaissent comme leur poche les réseaux de tunnels qui courent dans le sous-sol de la province, et ils ont plusieurs dizaines de milliers de sujets en otage.

Pour les habitants qui sont restés sur place, le contrôle de Noirseuil par les Ronges est une torture permanente. Ces créatures sont sales, lâches, perfides, et ne perdent pas une occasion de rabaisser les Humains, à présent que les rôles traditionnels sont inversés. Les occupants constituent de facto l'élite de la province, une élite qui dilapide les ressources et endommage le patrimoine de Noirseuil. Leurs sujets n'ont pas voix au chapitre : ils sont là pour exécuter les ordres des Hommes-Rats. Entre collaboration, passivité ou résistance, chacun doit faire son choix. Même si l'occupation est encore relativement récente, des groupes rebelles sont en train de se constituer, afin de déloger l'ennemi de l'intérieur.

L'occupation de Noirseuil pose également un problème économique : comme la province se trouve à la frontière entre Mortebrane et la route commerciale vers le sud, les marchands ont le choix entre faire un détour ou entrer dans le territoire des Hommes-Rats. Beaucoup optent pour la deuxième solution, acceptant de payer des taxes de passage aux occupants. Certains marchands n'hésitent pas à violer l'embargo édicté par le Grand-Duc, et à faire affaire avec les Ronges. Plus cette situation se prolonge, plus elle est susceptible de conférer une certaine légitimité au régime des envahisseurs. Les autorités de Mortebrane craignent qu'à terme, d'autres États du Reik se mettent à reconnaître officiellement Noirseuil comme une province indépendante.

VILLES

SAINT-CLERC

À l'origine simple comptoir marchand, la ville de Saint-Clerc n'a pas cessé de prendre de l'importance ces deux derniers siècles, en raison de sa relative proximité avec la ville de Brindigne et des échanges commerciaux croissants entre Mortebrane et Boissilence. Saint-Prêtre est aujourd'hui la ville la plus peuplée du Grand-Duché et aussi celle qui souffre de la plus forte criminalité. Les autorités se contentent d'assurer la protection contre les (nombreuses) menaces extérieures. Les autres tâches, comme la police, l'entretien des infrastructures ou la lutte contre les incendies, sont laissés à la discrétion des habitants. Les Nobles et les riches marchands de la ville s'entourent de mercenaires, pendant que les plus pauvres sont à la merci du crime.

Cette situation n'a fait qu'empirer au fil des années : aujourd'hui, les quartiers huppés de Saint-Clerc ressemblent de plus en plus à une forteresse, entourés de murailles et sillonnés par des patrouilles de sécurité, alors que le reste de la ville devient un cloaque, un véritable enfer urbain, en proie au crime et à la pauvreté. La tension entre les deux communautés est croissante, et pendant ce temps, les syndicats du crime en profitent pour prendre le contrôle des principales branches d'activité de la ville.

Cette situation est également problématique pour les aventuriers et les autres voyageurs de passage en ville. À l'intérieur des murailles de Saint-Clerc, ils savent qu'ils seront protégés des hordes de monstres qui sillonnent Mortebrane, mais cette sécurité a un prix. S'ils souhaitent bénéficier de soins, de nourriture ou d'un logement convenable, ils sont condamnés à payer le prix fort dans les quartiers riches.

VERITAS

Veritas est la capitale du Grand-Duché de Mortebrane. C'est une grande forteresse de basalte, dont les grands bâtiments de pierre sombre à l'architecture anguleuse et monumentale donnent à la ville un aspect très menaçant. Et pour cause, Veritas était autrefois la capitale du Sultanat Goupil, Anglang. Elle a été construite par ces créatures, sans doute guidés par un ou plusieurs Magiciens Humains, qui souhaitaient faire de cette ville un endroit imposant et oppressant.

Les goûts architecturaux des bâtisseurs de la ville posent encore des problèmes aujourd'hui. En tant que centre de l'activité militaire du Grand-Duché,

Veritas fait parfaitement l'affaire : elle est équipée d'épaisses murailles de pierre noire, de nombreuses tours de guet, de machines de guerre, et de garnisons en suffisance, et la silhouette de ses clochers au soleil couchant suffit à glacer le sang de n'importe quel ennemi. Par contre, ses infrastructures ne sont vraiment pas adaptées pour abriter les dizaines de milliers de civils, marchands et voyageurs de la ville, qui ne cessent de se plaindre de pénuries d'eau, de nourriture, ou de manque de place. Les rues sont très étroites, les fenêtres sont minuscules, les égouts sont à ciel ouvert : tout a été construit pour que la ville soit facile à défendre contre une éventuelle invasion, mais en attendant, il n'est pas très agréable d'y vivre.

L'architecture de la ville n'offre qu'une seule compensation à la population. En plein centre de Veritas, directement sous les fenêtres du Palais Ducal, on trouve le Gladiatorium, une arène gigantesque, construite par les Goupils, et encore utilisée de nos jours par les Humains. Les Mortebanois sont très friands de joutes et de combats de gladiateurs, et cette arène est la plus grande qui existe. Les aventuriers peuvent s'y faire un peu d'argent en participant aux combats qui y sont organisés presque quotidiennement.

PERSONNALITÉS

PIAR DE DOULVES

Âgé d'une soixantaine d'années, le Grand-Duc Piar de Douves est un être bourru et extrêmement têtu : un vrai soldat. Estropié au cours de ses innombrables campagnes militaires, il lui manque une jambe, un œil et les deux bras. Qu'à cela ne tienne, il s'est tout fait remplacer par des prothèses mécaniques très sophistiquées, construites tout exprès pour lui par des Savants Prismates, qui en ont fait un Posthumain mécanique. À ce rythme-là, il n'aura bientôt plus aucune pièce d'origine.

L'apparence du Grand-Duc n'a aucune importance pour ses sujets : Piar de Douves est un véritable héros national à Mortebane, en raison de son attitude courageuse et inflexible pendant la guerre. Rien n'aurait pu faire davantage plaisir aux Mortebanois que de voir leur chef tenir tête au pouvoir impérial. Les années de conflit qui ont suivi, et les nombreuses victoires remportées contre Kareiken et Cendremagne, n'ont fait que renforcer l'aura de chef militaire juste et implacable de Piar de Douves. Lui-même est plutôt embarrassé par cette popularité, et il a interdit qu'on fasse ériger des monuments à sa gloire. Il préfère y voir une manifestation de fierté nationale, un sentiment qui

est selon lui plus que jamais nécessaire, à l'heure où l'État est plus que jamais assiégé par toutes sortes d'assaillants.

Le Grand-Duc a beau être idolâtré dans son pays, il n'est pas très écouté à Reiksraad. Les intrigues et les coups bas de la Cour Impériale ne l'intéressent pas, et il ne se trouve aucun point commun avec les autres suzerains du Reik. En réalité, les prouesses militaires et la force de caractère sont ses deux seuls critères pour juger une personne, quelle que soit son extraction, ses mœurs ou son origine. Il a su rester très proche de son peuple, en particulier des soldats en exercice, et on le voit fréquemment donner des leçons d'escrime ou d'équitation à de jeunes militaires.

LAFAYE PANDORIA

Une des plus grandes héroïnes de la Guerre de Succession, et encore aujourd'hui une des Générales les plus héroïques et les plus redoutables de l'armée régulière de Mortebane, la Vicomtesse Lafaye Pandoria est une jeune femme de petite noblesse, taciturne et dotée d'une volonté de fer. Elle se bat avec un fleuret magique, nommé Vagrius, qui est si affûté qu'il permet de déchirer la trame du temps pendant quelques instants, ou de découper des souvenirs dans l'esprit des gens. Grâce à cette arme, mais surtout grâce à son talent de Combattante, on dit que sur un champ de bataille, Lafaye Pandoria vaut cinquante hommes bien entraînés, et il est vrai qu'à elle seule, elle a souvent permis de retourner des situations qui paraissaient être perdues. Ses soldats lui doivent tous la vie et la portent en très haute estime. Elle n'est cependant pas très appréciée du grand public, qui lui reproche sa froideur et sa sévérité.

Malgré cette relative impopularité, la Vicomtesse a de grandes ambitions personnelles. Elle souhaite succéder à Piar de Douves et devenir la prochaine Grande Duchesse. Pour y parvenir, elle a décidé de consacrer moins de temps au combat, et davantage à remporter l'adhésion de la Noblesse locale, responsable d'élire le suzerain de Mortebane. Lafaye Pandoria rêve de réformes importantes : elle souhaite renforcer le pouvoir de l'armée, retirer au peuple ses privilèges, et remplacer les gouverneurs locaux par des responsables militaires. Elle veut aussi faire davantage appel à l'esclavage que ce n'est le cas aujourd'hui, tant dans le domaine de la main d'œuvre que dans celui de l'armée. La Générale a déjà l'appui de certains généraux influents, et elle ne cesse de gagner des adhérents au sein de l'aristocratie.

Pour financer sa campagne, elle peut compter sur différents bailleurs de fonds, dont la Haute-Reine de

Kareiken, qui espère à travers elle installer une alliée docile sur le trône de Mortebane. Lafaye Pandoria est jusqu'ici parvenue à faire assassiner tous ceux qui étaient au courant de cet accord.

SIRKRIQUIL

Fabuleux stratège et créature d'une cruauté sans limites, Sirkriquil est le leader des Ronges qui ont conquis Noirseuil. Exceptionnellement âgé pour quelqu'un de sa race, ce grand individu au poil gris a bientôt trente ans, et il pourrait peut-être vivre encore dix ou vingt ans. Sirkriquil n'est en effet pas un Homme-Rat ordinaire. Sa mère était une Succube, une ascendance qui se lit encore aujourd'hui dans son regard incandescent. Eux aussi dotés d'un sang démoniaque, ses douze fils sont les lieutenants de son armée.

Bien plus sage et plus cultivé que ses semblables, Sirkriquil est à la fois un redoutable sorcier et un guerrier féroce, qui brandit une énorme hache magique sur les champs de bataille. Il est aussi un des plus grands génies militaires de son époque, capable d'anticiper chacune des décisions de ses adversaires et de prévoir la réplique appropriée en un rien de temps. Bien peu de Généraux de Mortebane peuvent se vanter d'avoir remporté une bataille contre lui. Si son talent pour la stratégie est inné, ce sont des Humains qui ont décelé son potentiel, et qui l'ont formé pour qu'il devienne un grand chef militaire. Il y a une quinzaine d'années, les Chevaliers Luminars lui ont prodigué une formation complète à Reiksraad, espérant qu'il prenne le contrôle des Ronges de l'Est du Reik, et qu'il devienne un pion facile à manipuler par les Humains. Le plan n'a pas marché : s'il a bel et bien pris la tête d'un nombre considérable d'Hommes-Rats, il a immédiatement coupé les ponts avec ses bienfaiteurs et compte bien déchaîner sa rage contre les Humains. Pour Sirkriquil, la prise de Noirseuil n'est qu'une étape : il a l'intention de conquérir tout Mortebane, et pourquoi pas, tout le Nord du Reik.

TAN O'ISOTAR

Tan O'Isotar est depuis cinq ans la nouvelle dirigeante du monastère du Pan Shaï. Cette femme à l'éthique très rigoureuse exige énormément d'elle-même, mais aussi de l'institution qu'elle dirige. Davantage que les techniques de combat de son école, c'est surtout le code du guerrier qu'elle tente d'enseigner à une nouvelle génération de combattants. Selon elle, un Combattant qui n'obéit pas à une ligne de conduite claire, et qui ignore pourquoi il se bat, ne pourra jamais remporter de victoire décisive. Le Tantram, l'état d'équilibre

spirituel parfait qu'essaye d'atteindre chaque Guerrier Pan Shaï, est selon elle bien plus important que les techniques de manipulation des armes.

Depuis que Tan O'Isotar dirige le Pan Shaï, le monastère intervient davantage dans les affaires du Reik, parfois en opposition directe avec les intérêts des suzerains et même de l'Empereur. Sous son influence, l'ordre est en train de se muer en une force de progrès et de subversion, qui lutte contre les privilèges et les traditions qui étouffent la société. Tan estime qu'actuellement, le Reik est une civilisation profondément déséquilibrée, et qu'il devrait être possible de lui rendre un peu de balance et d'harmonie, en suivant le principe du Tantram.

Ce point de vue n'est pas partagé par tout le monde, loin de là. À l'interne, certains Grands Maîtres du Pan Shaï estiment que l'ordre devrait rester neutre politiquement, comme il l'a toujours fait. Selon eux, le Tantram est un principe qui s'applique à l'individu, mais pas à la société. À l'extérieur, de plus en plus de Nobles et de personnes d'influence craignent la croisade lancée par Tan O'Isotar. Ils souhaiteraient l'éliminer, et s'arranger pour placer à la tête du monastère quelqu'un de moins révolutionnaire et de plus malléable.

GROUPES

LES NOBLES

Le véritable pouvoir de Mortebane, c'est l'armée : les Nobles n'y sont en fait que de riches propriétaires terriens, qui n'ont pas les mêmes responsabilités que dans les autres États du Reik. Il leur reste tout de même quelques privilèges, hérités de la tradition. Ils peuvent lever des impôts, qui sont plafonnés assez sévèrement par les lois en vigueur ; ils peuvent rendre la justice sur leurs terres, dans certaines limites ; enfin, ce sont eux qui élisent le Grand-Duc. Le système d'élection ressemble un peu à celui de l'Empereur du Reik. À la mort du Grand-Duc, tous les Nobles du Territoire sont consultés, et ils choisissent celui qui s'installera sur le trône. Pour être éligible, il faut être de sang Noble, être au moins en partie Humain, et avoir atteint le grade de Général dans l'armée régulière. Le sexe des candidats n'entre en principe pas en ligne de compte, même si l'écrasante majorité des suzerains de Mortebane ont été des hommes.

Au-delà de ces quelques pouvoirs, les Nobles n'ont aucun droit particulier. Par exemple, ils ne règnent pas automatiquement sur les provinces du Grand-Duché, puisque les gouverneurs régionaux sont élus par le peuple, qui peut très bien choisir des

roturiers. Pour conserver leurs privilèges, les membres de l'aristocratie mortebanoise ont donc décidé il y a bien longtemps de ne faire qu'un avec l'armée. Dès leur plus jeune âge, les Nobles sont entraînés au combat et à l'art de la guerre : briller sur les champs de bataille est leur seule envie, et grimper les échelons de la hiérarchie militaire est leur seule ambition. Il s'ensuit qu'une bonne partie des officiers de l'armée de Mortebane sont des Nobles et que bien souvent, ce sont tout de même eux que le peuple élit aux postes de gouverneurs régionaux.

L'ARMÉE

Mortebane tient davantage de la dictature militaire que de l'État féodal. Ici, l'armée joue un rôle central dans tous les aspects de la société. Le service militaire est obligatoire pour les hommes comme pour les femmes, et dure cinq longues années. Ce système de conscription fait de l'armée régulière de Mortebane la plus grande et la plus puissante force militaire du Monde. On peut donc affirmer qu'il n'y a pas de civils à Mortebane : il n'y a que des soldats, et d'ex-soldats. Ici, le moindre tavernier, la moindre paysanne sait se servir d'une arme, et en a généralement une à portée de la main.

L'armée a une influence énorme sur le quotidien, mais également sur la vie politique de Mortebane. Même si les gouverneurs régionaux sont théoriquement des civils, ils sont tous issus des rangs du haut-commandement, et se plient généralement aux directives des officiers supérieurs. Les stratégies militaires font office de raison d'État, et chacun doit s'y plier et être prêt à faire des sacrifices pour mener les armées nationales à la victoire. Le Grand-Duché est sous le coup de la loi martiale depuis si longtemps qu'elle s'est presque muée en loi naturelle : dans la région, on ne vit que pour faire la guerre et on se plie aux décisions de la hiérarchie militaire. Les Mortebanois sont remarquablement disciplinés et obéissants et les mouvements contestataires et pacifistes sont rares.

L'INVINCIBLE LÉGION

D'innombrables groupes de mercenaires prospèrent sur le territoire du Grand-Duché et certains d'entre eux sont organisés en guildes, mais une seule compte plusieurs milliers de membres et s'étend au-delà des frontières de l'État : il s'agit de l'Invincible Légion. Cette organisation basée à Veritas emploie les soldats de fortune les mieux entraînés du Reik et les loue au plus offrant, que ce soit en masse, pour des conflits, ou individuellement, pour des missions de protection.

Pour que ses clients puissent l'atteindre facilement, la Légion a des bureaux un peu partout à Mortebane, ainsi que dans les principales villes du Reik. Le président de cette société couronnée de succès est un ancien stratège de l'armée régulière, nommé Rostario Millemourt.

Les tarifs pratiqués par l'organisation défient toute concurrence, et les mercenaires indépendants ont bien de la peine à s'aligner. Leur seule possibilité est de diversifier leurs services : l'Invincible Légion ne propose en effet les services que des Combattants, pas de Magiciens, de Prêtres ou de spécialistes de l'infiltration et de la reconnaissance. En plus, elle accepte les missions de protection rapprochée, mais elle refuse les contrats qui réclameraient de ses membres qu'ils fassent de l'exploration, de la recherche, de l'enquête, ou toute autre activité qui sort de l'usage strict des armes.

La Légion se distingue de la plupart des grandes entreprises du Reik par le fait qu'elle ne fait aucune discrimination : de nombreux esclaves affranchis composent ses rangs et ils ont les mêmes devoirs et privilèges que leurs collègues Humains.

LA LUNE ROUSSE

Officiellement, la Lune Rousse est le nom d'un syndicat du crime basé à Veritas, qui pratique l'extorsion, le racket, le trafic de drogue, les enlèvements contre rançons, l'entretien de réseaux de prostitutions et d'autres activités illicites. Dans les bas-fonds du Grand-Duché, la Lune Rousse est en concurrence directe avec le Tragique Réseau, l'organisation criminelle de Cendremagne, dont elle n'a ni la subtilité ni la patience. Les méthodes de la Lune Rousse sont bien plus expéditives et violentes, même si elles ne sont pas forcément plus efficaces.

Sous cette façade d'organisation criminelle classique se cache en fait une réalité beaucoup plus sombre. C'est en tout cas ce que racontent les gens bien informés. Si l'on en croit les rumeurs, la Lune Rousse ne serait que la façade des activités d'un clan de Vampires qui habite la ville de Veritas depuis des siècles. Ils dirigeraient ce syndicat dans l'ombre, s'en servant pour s'approvisionner en sang frais, et auraient plusieurs membres de la Noblesse dans leur poche.

Nul ne connaît la véritable étendue de l'influence de ce groupe à Mortebane. Une chose est sûre : l'Église Impériale a bien l'intention de savoir si toutes ces histoires de Vampires sont vraies. Depuis quelques mois, elle a décidé de mandater des groupes d'enquêteurs indépendants pour infiltrer l'organisation et en découvrir davantage à son sujet.

LE PAN SHAÏ

Le monastère du Pan Shaï est situé au sommet d'une colline isolée de Mortebrane, surplombée par un grand phare dont la lumière orange fait fuir les monstres. Les guerriers du Pan Shaï sont les plus respectés, les plus craints et les plus talentueux de tout le Continent, avec ceux du Shu Shen. Ils maîtrisent une forme de combat très spéciale où l'épée est constamment en mouvement, utilisée par la main gauche comme par la main droite. Leur symbole est une vague dorée : la plupart d'entre eux se le font tatouer sur l'épaule.

Les membres du Pan Shaï sont guidés par un code de l'honneur très strict. Ils cherchent à atteindre un état d'harmonie et d'éveil parfait nommé Tantram. Pour y parvenir, ils doivent chercher à installer l'équilibre en eux, mais aussi autour d'eux. Ils sont conscients que chacun de leurs actes peut contribuer à stabiliser ou à déstabiliser une situation, raison pour laquelle ils parcourent le Monde, cherchant à mettre fin à des conflits de manière pacifique, à défendre les faibles et les opprimés, à faire en sorte que les lois s'appliquent de manière proportionnée, ou tout autre acte qui serait susceptible de contribuer à l'harmonie générale. Pour la même raison, les Pan Shaï pratiquent la méditation de manière intensive, ils s'interdisent toute forme d'excès ou d'attitude qui altère le jugement, ils refusent de céder à la vengeance, à la colère ou à tout autre sentiment violent, et ils renoncent à faire allégeance à tout individu, nation, groupe ou religion, y compris l'Ordre du Pan Shaï lui-même, pour ne pas compromettre leur équilibre personnel.

Depuis que Tan O'Isotar a pris la tête du monastère il y a quelques années, les Guerriers du Pan Shaï traversent une sorte de crise de foi. La Grande

Maîtresse estime qu'il est du devoir des Combattants de l'Ordre de lutter contre toute forme d'inégalité et d'injustice, même s'ils doivent pour cela braver les institutions du Reik. Une grande partie de la jeune génération est convaincue par ses arguments, et le Pan Shaï est en train de devenir un groupe beaucoup plus proactif et subversif que par le passé, au grand désespoir de ses membres plus âgés, qui y voient une dérive.

LA VIE EN MORTEBRANE

TÉMOIGNAGES

Nielle Palamont, lieutenant dans l'armée régulière, en campagne : « Ici, on ne peut rien bâtir. On tente toujours de garder espoir, mais en réalité, il n'y a pas d'avenir à Mortebrane. Tout ce qui est construit finit par être détruit, pillé, saccagé par des hordes de monstres qui surgissent du sol et qui ne pensent qu'à ruiner tous nos efforts. Les autres Territoires du Reik ne s'intéressent pas du tout à ce qui se passe chez nous. Nous sommes seuls. Nos artisans, nos maçons et nos forgerons passent plus de temps avec une épée qu'avec un outil à la main. Comment s'étonner dès lors que nos armes soient les derniers refuges de notre fierté ? En combattant les monstres qui infectent nos campagnes, peut-être que nous ne faisons pas avancer la situation, mais au moins, nous retrouvons un peu de dignité. Depuis deux ans que je dirige mon unité, nous avons parcouru le Grand-Duché d'Est en Ouest et du Sud au Nord, j'ai perdu des dizaines d'amis et de camarades, mais la menace n'a jamais baissé en intensité. Moi, je n'ai jamais connu autre chose, je suis habituée. Mais mes parents me parlent d'une époque plus souriante. C'est pour ça que je me bats. »



SCHUDERMAAZ

Nom complet : Baronnie de Schudermaaz

Où ? : À l'extrême nord du Reik.

Qui ? : 68% d'Humains (48% d'Axites, 14% de Raungs, 3% de Siolites, 3% divers), 12% d'Ogres, 11% de Lithiques, 5% de Chanq, 4% de peuplades diverses.

Climat : Désertique : chaud et sec toute l'année. Ce climat est artificiel, sans les modifications opérées par les Titanides, la région serait sous l'influence d'un climat continental beaucoup moins aride. Aux frontières de la région, au nord et au sud, la différence soudaine de température crée un appel d'air qui provoque des vents très violents sur une bande de quelques kilomètres.

Exportations : Pierres précieuses, métaux, sel, épices.

Ambiance : Survie parmi les communautés du désert.

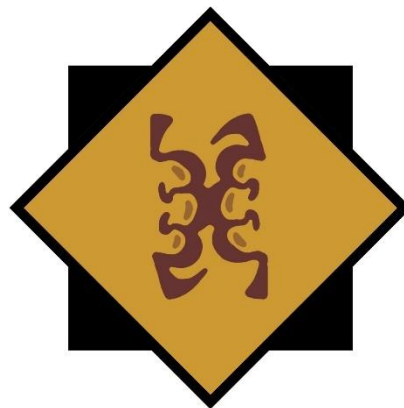
HISTOIRE

Ce qui est aujourd'hui un désert aride était il y a bien longtemps une région verdoyante, au climat tempéré et plutôt pluvieux, qui se trouvait en plein centre de l'empire des Titanides sur le Continent. On sait fort peu de chose de ce qui s'y passait à l'époque, les Jeunes Espèces n'ayant que très peu de contacts directs avec les Titanides au temps de leur splendeur. Une chose est sûre : pendant les longues années qu'ils ont passé sur ces terres, en érigeant un monument à l'emplacement de l'actuelle ville d'Atrocité, les Titanides ont détraqué le climat de la région et Schudermaaz s'est transformée en désert, le sable recouvrant peu à peu les ruines des cités de l'ennemi et les Chanqs, serviteurs des Titanides, se réfugiant au Nord. 3'000 ans après le départ des Titanides, ce climat artificiel est toujours là, et tout indique qu'il ne s'en ira jamais.

L'histoire qui suit n'a pas beaucoup d'intérêt aux yeux du Reik, et on n'en sait donc pas grand-chose. Les Raungs, les Barbares autochtones de la région, ont survécu et se sont peu à peu adaptés au désert, au prix de grandes souffrances et de grands sacrifices. Ils sont parvenus à se tailler un territoire entre les attaques sporadiques des Chanqs et les offensives des monstres du désert, tout en entretenant des relations commerciales avec Todah, un peu plus au sud.

Il n'y a pas eu de changement pendant des lustres, jusqu'à la fondation du Reik moderne. Pour se débarrasser des criminels et des dissidents, l'Empereur Karlikaal leur a offert un choix : la prison ou la déportation dans le désert de Schudermaaz. Parmi ceux qui ont choisi l'exil, beaucoup sont morts, mais certains ont survécus, s'installant dans le désert en créant de petites communautés, des tribus aux mœurs barbares.

Au sixième siècle, la descendante d'aristocrates déchus, Mergrij Ortlij, de la Maison Zeibacker, a réussi à fédérer les tribus – majoritairement Axites – qui vivaient dans la région. Se déclarant elle-même Baronne, elle a envoyé des émissaires à Reiksraad pour demander l'adhésion de son territoire au Reik. Les coutumes des Schudermaaziens étaient devenues très différentes de celles de leurs homologues de Kareiken, mais le trône impérial n'avait pas l'intention de refuser une conquête si facile, d'autant plus qu'en gage de bonne foi et pour démontrer sa détermination, la Baronne Ortlij a fait massacrer des milliers de Raungs en une nuit sanglante, semant les graines d'un conflit ethnique qui dure encore aujourd'hui.



Schudermaaz est resté très en retrait pendant la Guerre de Succession. Le Territoire n'a pas été envahi, et n'a directement attaqué aucun autre État du Reik. Il est resté pendant tout le conflit sous les ordres de la couronne impériale, et quand l'Empereur a changé, Schudermaaz s'est contenté de faire allégeance au nouveau souverain du Reik. Les soldats schudermaazi n'ont été mobilisés qu'à l'extérieur de la Baronnie, en tant que renforts dans les campagnes contre l'armée de la République Lithique, ou dans les batailles qui ont eu lieu dans la Balafre.

DESCRIPTION

Schudermaaz est une région vaste, mais extrêmement inhospitalière. À part dans l'extrême sud du Territoire, on ne trouve là que des terres désertiques, arides, où règne une chaleur suffocante en été et un froid très rigoureux en hiver, pendant que des vents violents balayent en permanence les reliefs stériles de la région. Peu d'hommes et de femmes sont capables d'endurer quotidiennement les épreuves d'une nature aussi hostile, mais ils sont tout de même quelques dizaines de milliers à habiter la Baronnie, par choix ou par le hasard de leur naissance. La plupart d'entre eux sont nomades : ils déplacent leurs villages de tentes au gré de la météo, des disponibilités en eau, ou des migrations des créatures du désert. Certains, pourtant, sont sédentaires : ils vivent dans des ruines qu'ils ont aménagées, ou dans des cités de boue séchées, encaissées dans des vallées, à l'abri du vent, ou perchées sur de hautes collines arides. Dans le Sud de Schudermaaz, on trouve quelques villages d'éleveurs, et des plantations irriguées, essentiellement céréalières.



La plupart des habitants de Schudermaaz sont des Axites, ce qui peut paraître étonnant de prime abord. Les Axites font partie des bâtisseurs de la civilisation humaine, ce sont des êtres sophistiqués qui domptent la nature. De plus, leur peau pâle et leurs cheveux blonds s'accommodent mal de la morsure du soleil. En réalité, malgré leur origine ethnique, leur langue et certaines de leurs coutumes religieuses ou séculières, les Axites de Schudermaaz sont très différents de leurs cousins du Sud. Ce sont des durs à cuire, habitués à la

rudesse du désert, qui vivent l'épée à la main et placent leur survie avant les convenances. Des siècles de vie dans le désert, ainsi que des mariages avec les Raungs et les Ogres du désert ont rendu leur peau cuivrée et leurs cheveux plus foncés, même si certains d'entre eux ont encore la tête blonde, ce qui est généralement considéré comme un heureux présage.

Obligés de compter les uns sur les autres pour survivre dans le désert, les Axites placent l'honneur au centre de leurs valeurs. Pour eux, respecter ses engagements, tenir ses promesses, payer ses dettes et dire en toute circonstance la vérité est à la fois une règle d'or et une règle de survie. Leur mentir est considéré comme une offense mortelle, qui se paye par le sang. Si on offense un Schudermaazi et qu'on arrive à y survivre, une chose est sûre : on ne fera plus jamais affaire avec les populations locales.

La solidarité clanique pratiquée par ces peuplades les rend ouverts à la différence. Ici, pas de distinction, toutes les races sont les bienvenues, et l'esclavage est pratiquement inconnu. Les Ogres du désert sont souvent intégrés dans les communautés Humaines, pour former des unions parfois fécondes. En parallèle, quelques milliers de Pookans Miaule vivent dans le désert de Schudermaaz, se réfugiant dans des galeries qu'ils creusent sous le sable. Des tribus de Pourpres, des Lithiques vagabonds qui contrôlent le sable par la musique, sillonnent les ergs de Schudermaaz. Nombreux sont les criminels fugitifs et les esclaves en fuite qui se cachent dans la Baronnie pour échapper à la justice. En échange, ils gagnent une existence très rude et exigeante. Quant aux Raungs, l'autre ethnie Humaine dominante dans le désert, ce sont des hommes grands, à la peau sombre et aux yeux clairs. Les Axites considèrent qu'ils sont fourbes, et incapables de tenir leur parole, et s'en méfient davantage que des Ogres. Les Raungs le leur rendent bien.

Dans le ciel de la Baronnie, on peut apercevoir un deuxième soleil, miniature, qui luit tous les jours, à la verticale de la ville d'Atrocité. Cet astre supplémentaire projette ses rayons directement sur la région. Le microclimat de Schudermaaz semble être là pour durer. Le Grand Sud subit d'ailleurs des conditions climatiques très proches, qui sont sans doute provoquées par le même type de phénomène.

Au-delà des contraintes climatiques, Schudermaaz est la porte nord du Reik, le territoire le plus proche des zones d'habitation des Hordes Chanqs et des autres menaces du Grand Nord. Les habitants vivent dans la peur constante d'une invasion des Fils de l'Œuf. Malgré cela, quelques aventuriers téméraires

parcourent le Schudermaaz à la recherche de grands trésors, puisque la légende veut que cette région fût autrefois peuplée par les Titanides et les autres Races Anciennes. Sous les dunes de Schudermaaz se cachent sans doute les ruines d'anciennes citées et des trésors technologiques inestimables.

COUTUMES

PIÈGES À ROSÉE

Le manque d'eau est un problème constant pour tous les habitants de Schudermaaz. Si les puits, les oasis et les techniques de survie permettent d'éviter la soif, le problème de l'hygiène est beaucoup plus épineux. Au fil des siècles, les habitants ont donc installé un peu partout dans le désert des pièges à rosée, qui extraient l'eau de l'air. Les pièges à rosées sont destinés à l'hygiène corporelle – ils servent aussi d'appoint en cas de sécheresse particulièrement grave – et ils sont la propriété collective des hommes du désert. Des garnisons y sont postées pour éviter les abus.

POLYANDRIE

Pendant les premiers siècles de la colonisation de Schudermaaz, les brigands et les dissidents qui étaient bannis dans le désert étaient majoritairement des hommes. Pour cette raison, les femmes ont pris l'habitude de prendre plusieurs maris, puisqu'elles avaient l'embarras du choix. Cette pratique qui est aujourd'hui inscrite dans les usages coutumiers des nomades Axites de Schudermaaz. Comme contre-pouvoir à cette polyandrie traditionnelle, ce sont les hommes qui sont traditionnellement propriétaires de la tente dans laquelle vit la famille. Si la femme exerce un pouvoir abusif, ils peuvent la chasser.

PROVINCES ET RÉGIONS

CHROMANN

Comprenant près d'un cinquième de la surface totale de Schudermaaz, la province de Chromann, à l'est de la Baronnie, a une longue et douloureuse histoire de conquêtes à répétition par des sorciers maléfiques. Encore aujourd'hui, plusieurs ensorceleurs sont actifs dans la région, réoccupant de vieilles ruines Raungs ou Titanides, et s'entourant de créatures monstrueuses pour soumettre la population.

Il y a Osif Karnaline, qui capture les membres des tribus nomades et les Ogres à travailler dans de gigantesques excavations, au milieu du désert, à la

recherche de la ville mythique de Siblاد. Il y a Murmurane, une sorcière mi-Humaine, mi-vipère, à la beauté vénéneuse, qui attire de beaux hommes dans son palais, au sommet d'une colline, et les dévore tout entier pendant la nuit. On peut également citer Vanatau, un vieux sorcier qui transforme les voyageurs en animaux, qu'il enferme ensuite dans son oasis verdoyante. Il y en a encore beaucoup d'autres, attirés dans la région par les trésors magiques qu'ils espèrent y trouver.

Certains de ces tyrans trouvent sur leur route de courageux héros en quête de gloire, qui les combattent, et parfois, parviennent à mettre fin à leurs agissements. Mais comme les habitants de la province ne peuvent pas compter sur ce genre de coup de chance, ils ont adopté certaines règles qui sont en vigueur partout à Chromann : ici, toute forme de Magie est absolument interdite, sous peine de mort. Les tribus du désert se chargent elles-mêmes de faire respecter cette loi, et attaquent toute personne qui ressemble de près ou de loin à un Magicien. Chromann attire également pas mal de chasseurs de primes, qui pourchassent les aventuriers, espérant s'approprier leurs objets magiques après leur mort.

DERMÜNG

Tout au Nord de Schudermaaz, au bout de la Route du Sel, on trouve la province de Dermüng, un bout de désert peu colonisé, à l'exception de la petite cité de Dermüngah, un village qu'on surnomme « la Porte du Grand Nord ». Pour les voyageurs, il s'agit de l'ultime îlot de civilisation avant de quitter définitivement les frontières du Reik. Ici, la menace des Chanqs est bien réelle : de temps en temps, des escadrons d'Hommes-Lézards attaquent la ville, ou s'en prennent aux marchands. À Dermüngah, on croise aussi des peuplades étranges, qui vivent habituellement plus loin dans le Grand Nord. C'est la seule ville du Reik où il est possible de rencontrer occasionnellement des Froals ou des Dandengs.



Dermüng est une région inaccessible, très éloignée des principaux centres d'habitations, et pour cette raison, toute une série de rumeurs et de contes à dormir debout courent au sujet de cet endroit. S'il

est vrai que la province est le théâtre d'un nombre inhabituel de disparitions mystérieuses, plutôt que de les mettre sur le compte des Chanqs et des autres créatures du désert, les habitants du cru évoquent plutôt l'intervention d'une figure légendaire, nommée le Pâle Voyageur du Désert. D'autres soutiennent que Dermüng est hantée par des Djinns assoiffés de sang, qui kidnappent les voyageurs et les emmènent dans leur dimension infernale. Dans les tribus qui sillonnent la région, tout le monde a une histoire à raconter : certains disent qu'ils ont vu un Dragon en train de surgir du sable, d'autres soutiennent que certaines zones du désert servent de passerelles entre les époques, et qu'en les traversant, on risque de se perdre, et de voyager dans le temps. Les gens du coin sont persuadés que tout cela est vrai : très superstitieux, ils s'arment de gri-gris et d'amulettes pour déjouer le mauvais sort.

LA GRANDE MURAILLE DE TEMPÊTES

Phénomène climatique unique dans le Monde Hurlant, la Grande Muraille de Tempêtes isole Schudermaaz du reste du Reik pendant une bonne partie de l'année. Généralement, lors de huit ou neuf mois, une dévastatrice et énorme tempête de sable qui ne se calme jamais longe les collines qui forment la frontière naturelle du sud de la Baronnie. Il est possible de tenter de la traverser, mais c'est extrêmement dangereux. Certains guides gagnent leur vie (et la risquent) en accompagnant marchands et voyageurs le long des cols les moins exposés au phénomène. Il faut dire que le choix est cornélien : faire le détour par les régions côtières peut durer des semaines.

Quant à l'origine du phénomène, s'il est vraisemblablement lié à la présence du soleil secondaire des Titanides et son effet sur le climat, son mécanisme n'a jamais été clairement tiré au clair par les scientifiques.

RAUNGGER

La province de Raungger est le théâtre d'une lutte permanente. La région est particulièrement désertique, mais elle possède un lac, au bord duquel est construite une petite ville, Rainemurga. Ce qui devrait représenter une chance inouïe pour les habitants de la région s'est transformée en une malédiction. Les rives verdoyantes du petit lac de Raungger sont le théâtre d'une guerre séculaire, qui semble ne jamais avoir de fin.

La province est la terre ancestrale des Raunggers, les Barbares Humains qui partagent le désert avec les Axites. Ce sont eux qui ont construit Rainemurga, qu'ils considèrent comme une ville

sacrée. Ils interdisent à tous les autres habitants de Schudermaaz de s'approcher du lac. Les Axites ne l'entendent pas de cette oreille : ils cherchent à déloger les Raungs et à prendre le contrôle du lac. Cette lutte permanente devient de plus en plus absurde : les Axites arrivent à prendre le contrôle de la ville pour quelques mois, avant de s'en faire déloger par les Raungs, qui eux aussi ne tiennent que quelques mois, et ça continue comme ça à l'infini, depuis des années. La seule nouveauté qui soit apparue ces dernières années, c'est que le lac de Raungger a également attiré des tribus Ogres, qui participent désormais eux aussi à la guerre éternelle pour le contrôle de Rainemurga.

Après des années de ce conflit insensé, Rainemurga ne ressemble plus vraiment à une ville : la plupart de ses habitations se sont effondrées, ses monuments ont été profanés, et ses maisons sont toutes utilisées comme baraquements pour tenir le siège permanent de la cité. Même les rives du lac ont souffert : les quelques arbres ont été abattus pour allumer le feu et la végétation qui reste est peu à peu avalée par le désert. Quant au lac, il devient de plus en plus alcalin, et son eau doit être filtrée et chauffée avant d'être consommée.

Les voyageurs qui passeraient par Raungger, croyant y trouver la magnifique oasis qui est encore signalée sur les cartes, doivent rapidement abandonner tout espoir : non seulement la guerre est permanente, mais les habitants de la région, toutes ethnies confondues, sont devenus extrêmement méfiants vis-à-vis des étrangers, qu'ils prennent pour des espions à la solde du camp adverse. De nombreux explorateurs se sont fait capturer, voire exécuter, en raison de ce genre de confusion. Certains sont encore portés disparus.

LA ROUTE DU SEL

La Route du Sel est la colonne vertébrale de Schudermaaz. Cette voie traverse la Baronnie du Sud au Nord, reliant le Duché de Todah à la ville de Dermüngah, à travers des centaines de kilomètres de désert, et forme le segment local de la Route, colonne vertébrale du Reik. Parfois large voie pavée, parfois sentier fouetté par les vents, la Route du Sel est le principal itinéraire des marchands qui transitent par la région, vendant des biens manufacturés fabriqués dans les régions du Sud, et achetant la craie, les pierres précieuses, le sel, le cuivre et l'argent extraits des mines à ciel ouvert qui jalonnent la route sur toute sa longueur. Sans ce commerce bilatéral, la Baronnie serait rapidement exsangue.

Schudermaaz est une région sauvage où la vie est très rude, mais la Route du Sel a été spécialement

aménagée pour les marchands et elle offre donc quelques accommodations pour les voyageurs de passage. Des puits et des caravansérails ont été construits à intervalles réguliers, ce qui fait que tant qu'on ne s'éloigne pas trop de la route, on ne risque pas de mourir de soif, de faim ou de fatigue. Les caravansérails permettent de passer une nuit ou deux, de changer de monture, et de rencontrer ses fournisseurs pour faire affaire. Les princes barbares du désert viennent y apporter leurs pierres précieuses aux joailliers du Sud, qui les payent en armes et en outils. Traditionnellement, ces hôtelleries du désert sont aussi un lieu d'échange, et il est de coutume que tous les voyageurs passent la soirée ensemble, à raconter des histoires vraies ou inventées.

Tout n'est pas rose le long de la Route du Sel bien sûr : les richesses qui y transitent attirent la convoitise de nombreux bandits de grands chemins, qui s'attaquent aux caravanes et dépouillent les marchands, avant de repartir vers le sud pour dépenser leur argent. Pour cette raison, tous ceux qui empruntent cette voie font généralement appel à des aventuriers pour les escorter.

VILLES

ATROCITÉ

Petite ville située à la verticale du soleil artificiel des Titanides, Atrocité a souvent changé de nom au cours de son histoire, mais celui-ci est celui qui décrit le mieux les conditions de vie qui y règnent. Ses habitants, des fous, des fanatiques ou des désespérés, y vivent dans des souterrains, seule protection contre la brûlure destructrice des rayons de l'astre miniature qui contrôle le climat dans la région. Les différentes communautés antagonistes qui peuplent la cité sont dans un état perpétuel de conflit, constamment au bord de la guerre civile.

CHANGROLIO

La ville la plus peuplée de la Baronnie est Changrolio, une cité magique et magnifique, reconnaissable loin à la ronde, à la vue de ses minarets de jade, qui brillent d'une lumière verte sous le soleil. Changrolio est un grand centre d'échanges et de commerce, située sur la Route du Sel. Les voyageurs y sont les bienvenus, et ils peuvent y trouver le repos, la compagnie de Bardes de talent, et une cuisine épicée et exotique qui ravit le palais. Même s'ils sont ouverts sur l'extérieur, les habitants de Changrolio ont développé une culture à part entière, et ils ne se considèrent pas vraiment inféodés aux lois du Reik.

Les artisans locaux éprouvent une fierté personnelle à faire en sorte que leur ville soit la plus belle possible, ce qui fait que chaque rue est ornée de bas-reliefs, de peintures murales, d'incrustations de pierres semi-précieuses et d'autres décorations magnifiques. L'artisanat local a développé son propre style, distinct de ceux qu'on connaît dans le Reik, même au sein de Schudermaaz, et à l'étranger beaucoup d'amateurs de beaux objets payent des fortunes pour importer des meubles, des vêtements ou d'autres articles confectionnés ici.

Changrolio est un endroit enchanteur, mais c'est aussi une cité enchantée. Pendant la journée, elle est située au beau milieu de l'erg de Schudermaaz. À la tombée de la nuit par contre, elle disparaît complètement, et réapparaît à des milliers de kilomètres de là, au centre d'un lac aux eaux sombres qui se trouve au Pays de la Nuit. Certains voyageurs qui souhaitent atteindre le refuge des Races Anciennes font donc halte à Changrolio et quittent la cité une fois la nuit tombée, s'économisant ainsi plusieurs jours de voyage à travers le désert et les steppes.

Le maire de la ville est une créature unique au monde. Il s'agit d'un homme-crapaud, nommé Ribip Ontwolohu, qui partage une partie du destin de sa cité merveilleuse. Pendant la journée, il est plongé dans un profond sommeil, et se réfugie pour dormir dans un grand tonneau, ce qui lui épargne les rudesses du désert. La nuit, lorsque Changrolio est au Pays de la Nuit, il se réveille et veille sur les habitants de la ville grâce à ses pouvoirs magiques.

KÖNGERMANN

La capitale de la Baronnie est Köngermann, au sud-est de Schudermaaz. Elle a été fondée par Mergrij Ortlij, la première Baronne. La Cité aux Échelles est construite le long des parois d'un réseau de canyons, au milieu d'une oasis. La vie n'y est pas facile, et malgré son aspect fruste et peu raffiné, la cité est, dans tout Schudermaaz, ce qui s'approche le plus d'une communauté Axite traditionnelle. Il y a même un temple, construit en dur, avec des chapelles pour chacun des Dieux Impériaux. Il n'en reste pas moins que Köngermann est plutôt éloignée de la Route du Sel, et sans son statut de capitale, elle ne serait qu'une petite cité du désert comme les autres.

Une richesse qui permet à la ville d'exister, c'est que grâce à un antique accord, des créatures qui ne vivent que dans cette région, les Kpŵrs, fournissent de l'eau en abondance à ses habitants. Une collaboration difficile à maintenir, dans la mesure où personne ne semble capable de parler la langue de ces hybrides animaux-minéraux.

Köngermann attire les aventuriers comme des mouches : la ville est construite à quelques jours de marche des Falaises de la Déception, une grande région escarpée où auraient été enterrés autrefois d'anciens rois Titanides. On dit aussi que les terribles Spectateurs, une des Races Anciennes, auraient construit une cité souterraine dans la région. La perspective de mettre la main sur des trésors antiques et fabuleux motive beaucoup d'aventuriers à explorer la région, mais peu d'entre eux en reviennent en vie, raison pour laquelle l'endroit est appelé les Falaises de la Déception par les gens du coin.

PERSONNALITÉS

KRAUSE ZEIDACKER

Le Baron Krause Zeidacker n'était sans doute pas fait pour la vie d'aristocrate. Le maître de Schudermaaz fuit le luxe et la sophistication qu'aiment tant ses homologues des autres États. C'est un homme simple, qui partage le sort de ses sujets. Son seul plaisir est celui des livres, et il possède une énorme bibliothèque, riche de milliers d'ouvrages consacrés à l'histoire du monde ou à la philosophie, ses deux sujets de prédilection.

Malgré toute sa bonne volonté, le Baron n'arrive pas vraiment à s'intéresser à la gestion de son Territoire. On peut même dire qu'il ne règne pas vraiment sur Schudermaaz, laissant l'essentiel du vrai pouvoir aux chefs des tribus nomades : après tout, que peut faire la loi des hommes face aux lois du désert. Zeidacker n'a ni le pouvoir, ni la volonté de renforcer son influence sur ses terres, et il se contente donc de jouer un rôle d'arbitre entre les communautés, et de répercuter leurs exigences auprès du pouvoir Impérial. Lorsqu'il est en déplacement à Reiksraad, il cache avec peine tout le mépris que lui inspirent les bureaucrates et les courtisans. Il tente d'inculquer aux autres suzerains du Reik des notions d'histoire, pour qu'ils évitent de répéter les erreurs de leurs ancêtres, mais peu de gens prêtent attention à ce vieil homme qui règne sur une région considérée comme sauvage et sous-développée.

Le jeune frère de Krause Zeidacker, Erol, fait tout pour remplacer le Baron à la tête de l'État, non pas par ambition personnelle, mais parce qu'il juge qu'il représenterait mieux les intérêts de Schudermaaz. Contrairement à Krause, Erol Zeidacker ne vit pas dans le confort de Köngermann, mais en plein désert, au milieu d'une tribu nomade. Ce prince barbare parle le même langage que les gens du pays, et il est persuadé que s'il grimperait sur le trône,

il pourrait conférer à la Baronnie le prestige et l'unité qui lui manquent.

ÉCUME NOIRE

La bande d'Écume Noire est une bande de bandits à cheval, universellement craints en Schudermaaz. Cette cinquantaine de voleurs du désert s'en prennent aux marchands comme aux nomades et aux villageois, dans toutes les régions de la Baronnie. Il leur est même déjà arrivé de faire des raids jusqu'en Todah.

Écume Noire, qui se surnomme elle-même « la Reine Barbare », est la fille d'une Humaine et d'un Élémentaire d'Eau. Cette femme d'un charisme enivrant possède des pouvoirs de création d'eau qui mettent ses hommes à l'abri du besoin, et assurent sa domination totale sur cette bande de vauriens. Écume Noire est la criminelle la plus recherchée en Schudermaaz, et des dizaines de chasseurs de prime sont à ses trousses. Ceux qu'elle n'a pas pu tuer, elle les a séduits et leur brise le cœur : on dit que son pouvoir de séduction n'a d'égal que son talent à l'arc. Jouer avec les sentiments des hommes et des femmes est un de ses passe-temps favoris.

GROUPES

LES NOBLES

En Schudermaaz, l'aristocratie est réduite à sa plus simple expression. En-dehors de la famille qui règne sur la Baronnie depuis cinq siècles – les Zeidacker – il n'existe pas de véritable Noblesse au sens où on l'entend généralement dans le Reik. Les chefs de tribus, parfois appelés les princes Barbares, sont désignés en fonction de leurs prouesses au combat et de leur faculté à commander. Si certains d'entre eux descendent de familles Nobles, c'est une coïncidence. On pourrait dire que ces dirigeants tribaux représentent de facto la Noblesse de Schudermaaz, mais leurs titres sont rarement héréditaires, et ces individus ne semblent avoir aucune velléité de créer une élite dirigeante.

Des familles de Nobles déchus, ou des expatriés politiques ont élu domicile dans le désert, mais là aussi, malgré l'authenticité de leurs titres, ils n'ont pratiquement aucune influence particulière sur la destinée de l'État.

LES BARBARES

Dans le désert, seule la loi du plus fort a court, parce que c'est la seule qui permet de survivre. Ce principe, couplé au sens de l'honneur qui est si cher au cœur des Schudermaazi, trace la voie que les Barbares suivent pendant toute leur vie. Confronté

à un désert aride, impitoyable, peuplé de créatures dangereuses et de ruines mystérieuses, les nomades Axites ont tout naturellement développé une culture basée sur le combat. Pour s'en sortir dans cet environnement brutal, chaque tribu doit pouvoir compter sur un grand nombre de guerriers, des hommes et des femmes capables d'endurer les situations les plus pénibles, et de se surpasser pour protéger leurs tribus. On dit qu'ici, chaque enfant naît avec une épée ou une hache dans la main, et apprend à s'en servir avant d'apprendre à marcher. Ces guerriers du désert n'ont pas la subtilité des soldats bien entraînés qui habitent plus au sud, et ils ne connaissent rien au langage de l'escrime ou à la technique de la guerre. Leur style est plus instinctif, et beaucoup plus approprié au pays qui est le leur. Les habitants du Reik ont beau les qualifier de « Barbares », eux savent qu'ils sont des guerriers au sens le plus noble du terme.

Bien davantage qu'une quelconque Noblesse ou qu'un pouvoir politique bien hiérarchisé, c'est cette caste de Barbares qui permet à Schudermaaz de continuer à exister. Même s'ils ne forment pas un tout cohérent, bien organisé, et capable de s'unir pour prendre la destinée de la Baronnie en mains, ils n'en sont pas moins indispensables : sans eux, les Humains se feraient rapidement dévorer par le désert.

LA HORDE CRÉMATORIENNE

Il y a huit ans, pendant la Guerre de Succession, un jeune guerrier barbare de Schudermaaz, Durk Vanil, a été condamné à mort pour désertion : il refusait de partir à la guerre loin de sa région natale. Pourtant, malgré trois tentatives, il a été impossible d'exécuter la sentence : la première fois, il n'a pas pu être pendu parce que la corde a cassé ; la deuxième fois, le pal qui devait le transpercer s'est brisée ; enfin la troisième fois, la hache du bourreau s'est disloquée avant de décapiter le jeune homme. Après ça, le Baron Krause Zeibacker lui-même a gracié Durk Vanil, pensant que si trois tentatives n'avaient pas suffi à le tuer, c'est que son heure n'était pas venue. Le jeune déserteur, troublé par son mystérieux destin, a fini par arriver à la conclusion qu'il était immortel, et que rien de ce qu'il allait tenter dans son existence ne pourrait échouer. Mettant les Dieux au défi de lui donner tort, il s'est alors mis en tête bâtir un empire pour régner sur le Monde entier.

Rassemblant plusieurs tribus autour de lui, Durk Vanil a alors créé la Horde Crématorienne, un grand groupe de nomades à cheval, qui sillonne le désert de Schudermaaz du nord au sud et de l'est à l'ouest. Depuis l'origine de ce groupement, ces sombres

cavaliers procèdent toujours de la même manière : ils s'attaquent de front à un village ou à une communauté sous tente. Ils tuent les vieillards et les impotents, pillent les habitations, puis rassemblent les hommes et les femmes valides, qui se voient alors offrir un marché : soit ils jurent allégeance à Durk Vanil et ils rejoignent la Horde, soit ils sont exécutés. Grâce à ce système, les Crématoriens sont de plus en plus nombreux, et de plus en plus puissant. C'est un phénomène qui grandit comme une boule de neige, et qui inquiète de plus en plus le Baron, ainsi que les principaux princes Barbares. Très inquiets de la progression rapide de la Horde Crématorienne dans le Territoire, certains potentats locaux semblent sur le point de signer des pactes de non-agression avec Vanil. Si rien n'est fait, d'ici quelques années, toute la Baronnie sera sous le contrôle de ce Barbare que la mort semble épargner et à partir de là, qui sait où la Horde Crématorienne arrêtera son expansion ?

LES VEILLEURS

Les Veilleurs sont un réseau informel de guerriers et d'éclaireurs, de solides barbares du désert qui vivent au sein des tribus de la Baronnie, mais ne répondent qu'aux ordres de l'Empereur. La seule tâche de ce groupe est d'une importance stratégique : ils sont là pour anticiper, déceler et si possible prévenir une invasion des Hordes Chanqs. Passant le plus clair de leur temps dans le Nord du désert, voire plus loin, dans les steppes du Grand Nord, ils postent des guetteurs et des espions, et échangent des informations avec des peuplades locales, afin qu'à tout moment, ils sachent où se trouvent exactement les troupes des Fils de l'Œuf. Ils interceptent tous les groupes de voyageurs qu'ils croisent, en particulier ceux qui viennent du Grand Nord, afin de leur demander s'ils ont pu observer des mouvements de troupes Chanqs lors de leurs déplacements.

Aux premiers indices d'une progression des Hordes Chanqs vers le Sud, les Veilleurs sont capables de répercuter la nouvelle très rapidement, grâce à des pigeons voyageurs et à des coursiers très rapides. En quelques heures, Reiksraad peut être au courant, et se préparer en conséquence.

Même si les Chanqs n'ont pas déclenché d'offensive massive contre le Reik depuis une cinquantaine d'années, cette organisation accomplit un travail admirable et indispensable, analysant en permanence les mouvements de troupe de l'ennemi, et sonnant l'alarme à la moindre intrusion. Ils constituent la première ligne de défense des Humains face aux Fils de l'Œuf, et sont entraînés spécialement pour combattre ce genre de

troupes. En cas d'invasion, les Veilleurs sont tous prêts à sacrifier leur vie pour offrir au Reik quelques heures de répit pour préparer une contre-attaque.

Même si, vu de Kareiken, rien ne distingue vraiment un membre des Veilleurs de n'importe quel autre barbare, le groupement jouit quand même d'une excellente situation dans le Reik tout entier : ils sont souvent cités en exemple pour leur courage et leur esprit de sacrifice. Leur persévérance est également légendaire : elle a donné naissance à l'expression « patient comme un veilleur ».

C'est une jeune princesse Barbare aux longs cheveux roux, Zenovia Kaspiar, qui dirige les Veilleurs depuis deux ans. Petite, elle a vu toute sa famille massacrée par des Chanqs, et elle s'est alors jurée de devenir une guerrière invincible pour ne plus jamais être à la merci de ce genre de monstre. Zenovia ne supporte pas la condescendance, en particulier celle des hommes.



LES UTOPISTES

Alors que l'hostilité et la solitude du désert sont ressentis comme des épreuves quotidiennes par les populations qui y sont nées, certains viennent au contraire s'établir en Schudermaaz pour y trouver cet isolement. Pour toutes sortes de raisons, ces gens souhaitent changer de vie, fuir le Reik et toutes ses conventions qui les étouffent, et recommencer une nouvelle existence, enfin libres de bâtir une société qui leur correspondent vraiment. Certains sont des solitaires, des ermites ou des mystiques qui sillonnent le désert en quête d'un peu de sens, mais la plupart viennent en groupe, et fondent des communautés au cœur du désert : on les appelle les Utopistes.

Lorsqu'on est un paisible sujet du Reik, on ne vient pas s'établir dans un endroit aussi inhospitalier que Schudermaaz sans une bonne raison. Si les membres de ces communautés choisissent cette vie, c'est qu'ils préfèrent vivre libres dans un milieu hostile que vivre dans la contrainte, même sous un climat clément. Partant de là, chaque communauté Utopiste a ses propres valeurs, et se sert de sa

liberté de manière différente. Certains viennent fuir la tyrannie religieuse du Reik, et fondent des communautés Théoclastes en Schudermaaz ; d'autres au contraire estiment que les valeurs religieuses sont en perte de vitesse parmi leurs contemporains : ne pouvant pas tolérer plus longtemps une telle décadence, ils préfèrent vivre dans un milieu plus rigoriste, qui applique toutes les règles religieuses à la lettre. Il y a aussi ici des groupes qui fuient la persécution : des femmes qui fuient la violence des hommes ; des Ogrons, rejetés par leurs frères de sang, qu'ils soient Humains ou Ogres ; voire même d'anciens Nobles déçus, toujours fidèles à feu l'Empereur Sorgon, et qui fomentent leur vengeance contre Angramagia. Parmi cette infinie diversité de communautés hétéroclites, certaines sont ouvertes vers l'extérieur, pratiquant le commerce avec les Barbares et les marchands de passage, alors que d'autres choisissent l'isolement total, tentant d'assurer leur subsistance sans recourir à des échanges avec l'extérieur. D'autres encore, les plus dangereuses, ne supportent pas l'intrusion d'étrangers dans leurs affaires, et attaquent à vue toute personne qui s'approche de leurs habitations.

Parmi ces Utopistes, on peut citer **l'Arène du Sang** : construit autour d'une sorte d'amphithéâtre, cette communauté de Barbares adoreurs de Dirminard capture des voyageurs dans le désert et les force à se battre dans des combats à mort dans l'arène. Les vainqueurs sont invités à rejoindre la communauté, et s'ils refusent, on les force à féconder une des femmes du village. Le but ultime des membres de l'Arène de Sang est de sélectionner les meilleurs combattants, jusqu'à faire naître le Kavir, une sorte de messie qui représente pour eux le combattant ultime.

Autre communauté : **les Enfants de l'Aube** vivent dans un grand village où seuls les moins de dix-huit ans ont le droit de s'établir. Au départ, il s'agissait d'un village Barbare, dont tous les membres ont été massacrés par des Raungs : seule une poignée d'enfants a survécu et depuis, ils ont décidé de créer une communauté Utopiste où les adultes sont interdits. Les Enfants de l'Aube ont des règles très strictes. Ils refusent les armes, l'argent, la violence et le mensonge. Ceux qui ne respectent pas leurs règles, ou ceux qui atteignent l'âge limite sont interdits. La violence n'est tolérée que quand la communauté est en danger.

Enfin, dernier exemple, **les Unanimites** sont un grand groupe de Magiciens idéalistes qui ont fui la civilisation avant le début de la Guerre de Succession. Ils ont irrigué des terres, et bâti un phalanstère où toute notion de propriété est

bannie. Ici, non seulement chaque objet appartient à toute la communauté, mais il est interdit d'avoir des relations exclusives avec quelqu'un – qu'il s'agisse d'amour ou d'amitié – et toute forme d'intimité ou de secret est proscrite. Comme tous les membres sont télépathes, la cohésion de ce groupe ultra-communautariste est plus facile à maintenir. Malgré cela, certains membres rêvent de liberté, et tentent de s'échapper. Ils sont alors pourchassés sans relâche par leurs anciens camarades.

LA VIE EN SCHUDERMAAZ

TÉMOIGNAGE

Klotz Urügenn, chef de tribu dans le village de Pallatzi, dans la Province de Dermüng : « Le désert est notre ennemi, notre ennemi mortel. Je sais que beaucoup d'étrangers aiment la nature, mais sauf

leur respect, ils ne sont jamais venus en Schudermaaz. Ici, nous luttons tous les jours pour notre survie dans un environnement qui ne veut pas de nous. Seule solution : devenir aussi impitoyables que le désert, aussi traîtres, et aussi résistants. Dans la Baronnie, on apprend à combattre l'ennemi en employant ses armes, à survivre par tous les moyens. Mon fils n'a que quatre ans et il sait écouter le vent, se protéger des scorpions, et extraire l'eau du corps des rats du désert. Il n'a pas le choix, s'il veut survivre. Et le désert n'est pas notre seul adversaire. Chaque jour, nous combattons pour défendre nos puits et nos oasis contre les Ogres, les Raungs et parfois même les Chanqs. Parfois, je me demande pourquoi on fait tout ça, pourquoi nos ancêtres ont choisi de conquérir cette terre aride plutôt que de baisser les bras. Mais jamais je n'ai eu envie de partir. Ça serait comme avouer ma défaite face au désert. »

STRAAZ

Nom complet : Principauté de Straaz

Où ? : A l'extrême sud du Reik.

Qui ? : 62% d'Humains (49% d'Axites, 11% de Questites, 2% divers), 10% de Pookans Miaules, 9% de Farandriens, 5% de Lithiques, 5% de Mourioches, 9% de peuplades diverses.

Climat : Dans le Nord de la région, climat tempéré continental : étés chauds et humides, hivers froids et humides. Dans le Sud, climat tempéré océanique : étés tempérés et humides, hivers doux et humides. Quelques zones semi-arides tout à l'Est et tout à l'Ouest.

Exportations : Bois, agriculture, bétail, chevaux.

Ambiance : Féerie dans des bois sombres et profonds.

HISTOIRE

Avant la Première Guerre, tout le territoire de Straaz était une vaste forêt qui faisait partie intégrante d'Aracadia, le gigantesque empire des Farandriens. Il y avait bien quelques Humains, mais ils ne cherchaient pas à prendre le contrôle de la région, se contentant de pouvoir chasser dans les bois. La Guerre a complètement changé la donne dans cette partie du Monde. Les machines de guerre des Titanides ont ravagé plus de la moitié de la forêt. Et les Farandriens de la région se sont regroupés dans deux nations antagonistes : Lantaniona, un royaume forestier, peuplé de Farandriens Verfeuilles isolationnistes, et



Mukrumasy, un royaume de Farandriens Sombracines aux mœurs barbares. Pendant plusieurs siècles, les deux royaumes se sont livrés une guerre d'usure, enrôlant de force des Humains dans leurs batailles. Finalement, une série de conflits sanglants et de révoltes en série a eu raison des Farandriens, qui se sont dispersés.

Souhaitant profiter de leur victoire, plusieurs révolutionnaires Humains ont souhaité bâtir une nation dans la région, mais leurs efforts ont été réduits à néant par les querelles internes et par les attaques incessantes des Mourioches et d'autres créatures hostiles des bois. Pendant plusieurs siècles, le territoire de Straaz est resté sauvage, tout au plus peuplé de quelques tribus barbares.

Au premier siècle de l'Ère Impériale, le Baron Andus Hunt est arrivé dans la région après avoir été banni du nouveau Reik. Il a fédéré quelques tribus barbares et des bandits de grands chemins. Lui et

ses descendants sont parvenus à sécuriser la région et à assurer une route commerciale entre le Reik et le Royaume Lithique. Au cinquième siècle, ces terres ont enfin acquis un statut officiel au sein du Reik, sous le nom de Principauté de Straaz. Les siècles qui ont suivi ont été une succession de batailles. La faible population de Straaz n'a jamais offert beaucoup de résistances aux attaques de monstres. Et la route vers le sud a parfois été fermée pendant vingt ans de suite. Pendant ce temps, la réputation des Hunt n'a cessé de grandir, et ils ont produit un grand nombre d'Empereurs. Leur puissance s'est hélas appuyée sur un commerce particulièrement honteux. Profitant de la forte proportion de Farandriens dans les forêts de Straaz, les Princes du Territoire les ont traqués et ont tiré de leur organisme la Poussière, une drogue très onéreuse capable de prolonger la vie des Humains. Des milliers de Farandriens sont morts pour produire cette substance, et le ressentiment est encore profond entre les Farandriens et la Principauté. La production de Poussière a été officiellement stoppée au 11^e siècle, avec l'avènement d'une Princesse Malandrienne, Szaïar Hunt, mais il reste encore aujourd'hui des trafiquants illégaux qui poursuivent ce commerce.

Dernier épisode : pendant la Guerre de Succession, Straaz a été le théâtre d'affrontements entre Lithiques et Farandriens. Plusieurs terroristes ont également trouvé refuge dans la profondeur des bois, qu'il a fallu déloger. Enfin, quand Angramagia Hunt s'est profilé comme l'héritier potentiel de la couronne impériale, Straaz est entré en guerre, au nom de la solidarité familiale de la maison Hunt. Le conflit terminé, une nouvelle période de stabilité relative a commencé.

DESCRIPTION

La Principauté de Straaz est un des plus vastes territoires du Reik. Il offre une très grande variété de paysages et de types de végétation au visiteur de passage, même si les forêts sont largement majoritaires. C'est aussi un pays très cosmopolite, où l'on peut croiser des individus de toutes sortes d'espèces et de cultures. Les Pookans, les Farandriens et les Lithiques passent tous par les routes commerciales de Straaz, pour déboucher dans des zones plus peuplées du Reik. Pour de nombreux voyageurs, Straaz n'est qu'une gigantesque région arriérée, infestée de monstres, presque entièrement recouverte de forêts et qu'il faut – hélas – traverser avant de parvenir dans des endroits plus intéressants.

Pour les gens du cru, et pour tous ceux qui se sentent appelés par l'aventure, c'est précisément

cet aspect méconnu qui fait le charme de la Principauté. Straaz est un pays neuf. C'est une contrée peu peuplée, dont la plus grande partie du territoire n'a pas été explorée ni apprivoisée par l'homme. Le Territoire conserve encore de nombreux mystères et dangers inédits, et des multitudes de monstres et de créatures magiques hantent ses bois et ses vallées. C'est une terre d'aventure, qui attire de nombreux jeunes gens téméraires décidés à se faire un nom.

À part la capitale Straazraad et quelques autres grandes villes implantées le long des routes commerciales, le Territoire est surtout occupé par de petits villages ruraux, qui éclosent aux lisières des bois. Ces communautés sont en général autosuffisantes, et elles n'attendent pas grand-chose du monde extérieur, habituées à régler leurs problèmes par elles-mêmes. Pour la même raison, elles ne se sentent pas vraiment concernées par les problèmes trop éloignés géographiquement. Parmi les États du Reik, c'est sans doute en Straaz que la cohésion nationale est la plus faible. Pourtant quelques traditions existent pour établir des liens entre ces communautés qui ne se voient pratiquement jamais.

Dès que l'on s'aventure en dehors des chemins les plus fréquentés, c'est la loi de la jungle, on est pratiquement livré à soi-même. De nombreux groupes de hors-la-loi errent dans les forêts de la Principauté, prêts à détrousser les voyageurs ou à profiter de la naïveté des jeunes aventuriers. Dans les communautés les plus reculées, celles qui vivent dans les parties les plus profondes et obscures de la forêt, les coutumes et les mœurs tournent parfois au sinistre. Certaines d'entre elles deviennent adoratrices des Démons ou d'autres entités malveillantes.

Ces bois recèlent énormément d'entités peu connues des Humains, et certaines sont très hostiles. Parfois, la vérité se mêle au folklore, en particulier en ce qui concerne les monstres les plus effrayants, comme le Centimane ou le Magulabre, dont on ignore même s'il s'agit de créatures uniques ou d'espèces dont il existe de multiples exemplaires. Mieux connues mais pas moins menaçantes, des Vouivres règnent sur certaines parties de la forêt, en particulier le long des rivières isolées.

Et puis dans un registre moins menaçant, Straaz est également peuplé de petites créatures de la forêt qui restent mal connues parce qu'elles cultivent la discrétion. Les Fras forment des communautés souterraines qui amoncellent des pierres précieuses et d'autres objets brillants, dont ils apprécient la beauté. Les Follatons sont des petits êtres magiques

qui aiment jouer des tours aux voyageurs, mais peuvent aussi leur venir en aide, si ceux-ci parviennent à comprendre les règles compliquées qui régissent leur vie. Enfin, les Buénous sont des créatures maigres et cruelles, qui, toute leur vie, portent un gros rocher et qui meurent si celui-ci touche terre. Cela les rend amers et ils peuvent se montrer agressifs.

COUTUMES

LE NOVICIAT

Une tradition garantit le brassage des populations, celle du Noviciat. Chaque adolescent de la Principauté de Straaz est envoyé pour une durée de deux ans dans une famille qui vit dans une autre région, pour y apprendre son métier. Paysans, artisans, Chasseurs, religieux, chaque jeune doit effectuer son Noviciat, après quoi il peut retourner à sa famille d'origine ou s'installer à son compte.

Ou plutôt, il reste une petite formalité à remplir : à la fin du Noviciat, la jeune femme ou le jeune homme est lâché avant le crépuscule dans une des régions profondes et dangereuses des bois de Straaz, dans laquelle il doit survivre par ses propres moyens jusqu'à l'aube. Cette coutume est controversée parce qu'elle coûte chaque année la vie à des jeunes prometteurs.

LA TANGUE

Les habitants de Straaz sont passionnés par un sport extrêmement violent, qu'ils appellent la Tangué. Ce sport oppose les habitants de deux villages proches. Le but du jeu est d'amener une grosse balle de cuir dans un endroit précis du village adverse. Les parties peuvent durer des semaines, elles obéissent à des règles qui semblent être en constante évolution, et au bout du compte, de nombreux participants finissent grièvement blessés.

PROVINCES ET RÉGIONS

ANDERLEW

Petite province située au cœur de Straaz, à cheval sur trois petites vallées fertiles un peu à l'écart de la Route, Anderlew est surtout connue pour l'étrange sortilège qui marque profondément la vie de ses habitants, depuis aussi loin que la mémoire humaine puisse s'en souvenir. Après avoir pénétré la région, et en particulier après y avoir dormi au moins une nuit, certains voyageurs voient leur taille rétrécir, jusqu'à ne pas être plus haut qu'une souris. Cette condition se prolonge aussi longtemps que les

personnes touchées restent dans la vallée, et parfois au-delà.

Les villages qui sont situés à l'entrée des vallées sont peuplés d'Humains qui ne sont pas affectés par la malédiction, et qui se montrent très protecteurs vis-à-vis des autres communautés (les « minimes », comme on les appelle), qui sont établies plus loin.

ELEMORE

Elemore est officiellement considérée comme une province de Straaz, mais elle est unique en son genre. Région très vallonnée, creusées de canyons, de gorges et de profonds défilés, c'est une portion de territoire volante, qui plane en permanence à quelques centaines de mètres au-dessus du paysage.

Au cours de l'année, Elemore se déplace d'elle-même, suivant des trajectoires aléatoires du Nord au Sud et de l'Est à l'Ouest, mais toujours dans les limites territoriales de Straaz. On ignore si ces évolutions sont dues au hasard ou si elles obéissent à des règles prédéfinies ou à une intelligence. Les raisons pour lesquelles cette province flotte dans les airs sont elles aussi bien mystérieuses.

Elemore est peuplée de toutes sortes de créatures volantes, souvent charmantes, mais parfois menaçantes. Pour y vivre, les habitants ont développé des techniques très avancées de construction de dirigeables, aidés en cela par les quelques communautés de Prismates qui peuplent la région. Des escouades de Chasseurs volants protègent la province à bord de ces ballons à air chaud.

GRUIJTER

Une petite province dans une région de collines boisées, Gruijter est contrôlée par une sorte de savant fou, Derk VanAelborgz. Il pratique des expériences sur des animaux dans le but de retrouver les secrets de la science Titanide. La province est peuplée de chimpanzés albinos semi-intelligents, d'ours à douze pattes, de loups invisibles et d'autres abominations. Même au fin fond des forêts, les écureuils parlent, les poissons se moquent des voyageurs de passage et les oiseaux semblent observer les intrus, animés par une intelligence collective inquiétante.

Certains disent que VanAelborgz est aujourd'hui passé aux expérimentations sur les Humains et que certains de ses sujets d'expérience se sont échappés... ou qu'ils ont été laissés libres de leur mouvement afin de les tester.



MILAND

Miland est une petite province forestière, dont les étrangers préfèrent rester éloignés. Selon la légende, ces bois, particulièrement lugubres, seraient hantés par les fantômes de douze enfants mort-nés il y a plus de cinq siècles, et qui s'en prennent régulièrement aux habitants de la province. De nombreux jeunes aventuriers s'enfoncent dans les bois dans l'espoir de découvrir si la légende est vraie, pour y disparaître corps et biens. Parfois, leurs spectres viennent s'ajouter aux âmes en peines qui hantent ces bois.

Les habitants tentent de déjouer les dangers de cette région inquiétante par la superstition, mais les troubles mentaux en tous genres sont fréquents et certains individus peuvent devenir violents, parfois de manière très créative.

LA VALLÉE DES MONSTRES

La Vallée des Monstres est un territoire sauvage situé entre les terres extérieures d'Entremer et le sud de Straaz, au beau milieu d'une des routes commerciales les plus fréquentées. C'est une région très dangereuse, hantée par plusieurs bandes rivales de bandits Ronges qui dévalisent les convois, ou enlèvent des jeunes filles pour réclamer des rançons. Des Chasseurs louent leurs services comme passeurs. Certains d'entre eux sont de mèche avec les Ronges. Des esclaves Ogres en fuite profitent de la mauvaise réputation de la région pour s'y réfugier. Certains finissent dans le ventre des nombreuses créatures dangereuses qui ont élu domicile dans ces bois.

YUTSCHA

La province de Yutscha est gouvernée par des Nobles Humains, mais elle est très majoritairement peuplée de Pookans Miaules. Il s'agit du seul territoire au Monde où il existe une concentration aussi importante d'Humains-Chats. Les suzerains locaux ont même tenté récemment de doter les villages Miaules d'une certaine autonomie, mais cette expérience est pour l'heure un échec complet. L'indépendance politique ne fait pas – ou plus – partie de leur culture, et ils se laissent aller, sans même remplir les plus élémentaires des fonctions administratives. En dehors de quelques réjouissantes initiatives locales, les infrastructures sont dans un état lamentable et certains Miaules, en plein désœuvrement, s'adonnent au banditisme ou au sabotage.

Seule exception à cette situation de plus en plus tendue : certains Miaules, parmi les premiers habitants de la région, vivent par familles entières dans les carapaces aménagées d'escargots géants qui sillonnent lentement la forêt. Ceux-là n'aiment pas trop que les Humains se mêlent de leurs affaires, en général.

VILLES

AR AN'PAGROD

Personne ne sait exactement où elle se trouve, ni même si elle existe bel et bien, mais la légende prétend qu'il existe dans le territoire de Straaz une grande ville aux rues pavées construite par des Mourioches et entièrement peuplée par cette Espèce. Elle se trouverait près des rives du lac Spoldder, mais d'autres rumeurs la situent dans toutes sortes d'emplacements différents. Les esclaves Mourioches appellent cette cité Ar an'Pagrod, la Ville de la Libération.

Beaucoup d'esclaves en fuite ou affranchis, ainsi que de nombreux chasseurs de trésor cherchent Ar an'Pagrod depuis des siècles, jusqu'ici sans résultat. Mais chaque personne qui disparaît dans la quête de la ville des Mourioches ne fait qu'entretenir la légende.

AUDGALD

Tout au nord de Straaz, une petite ville sert de dernier avant-poste civilisé avant Elemore et les autres régions sauvages et dangereuses. Elle s'appelle Audgald. Mais même cette ville recèle son comptant de dangers. Elle a été bâtie sur les ruines d'une très ancienne cité de Farandriens Sombracines, Mandazaola, maudite par ses habitants au moment où elle se consumait. Aujourd'hui, Audgald est toujours hantée par les

spectres des Farandriens, des créatures malfaisantes qui surgissent régulièrement pour voler les âmes des vivants.

Aujourd'hui, la ville est un champ de bataille permanent, marqué par la guérilla urbaine entre les morts et trois camps distincts : ceux qui souhaitent vivre comme les défunts et leur prêter allégeance, ceux qui veulent les combattre et les faire disparaître et ceux qui acceptent leur existence, mais souhaitent vivre séparés.

STRAAZRAAD

Straazraad est la capitale de la Principauté. Elle se situe d'ailleurs en plein cœur du territoire de Straaz. C'est une grande cité provinciale entourée par la forêt, principalement remarquable pour la monumentale basilique Sainte-Meta, une construction en cuivre massif de plus de 100 mètres de haut. Straazraad est surtout connue pour son marché aux esclaves, le plus grand et le plus réputé de tout le Reik. D'ailleurs une grande partie de l'économie de la ville tourne autour de la vente d'esclaves et les riches marchands font la pluie et le beau temps – en tout cas entre deux révoltes d'Ogres ou deux actes de sabotage.

Autrefois, Straazraad s'appelait Erkilraad. Elle est devenue la capitale de l'État au huitième siècle, après que la ville d'Entremer a conquis son indépendance. C'est à la hâte que la cité a acquis son nouveau statut. Afin d'y parvenir, le Prince a passé un marché avec un vénérable et puissant Follaton nommé Borborogme de la Chambre-de-Fer. En échange d'un marché dont les termes n'ont jamais été révélés, celui-ci a fait don de deux glands à la ville. Le premier est un Gland en or qui, une fois semé, a engendré en une nuit les nouveaux quartiers et les murailles de ronces qui entourent désormais Straazraad. Le second est un Gland en plomb dont on ignore le rôle.

PERSONNALITÉS

ICARUS HUNT

Le Prince de Straaz est un très vieil homme nommé Icarus Hunt. Il y a bien longtemps, il était membre des Chasseurs du Sud. Aujourd'hui, c'est un homme aigri, coupé des réalités du monde par un entourage pressant et envahissant, mais surtout par une indestructible nostalgie de ses exploits passés. Victime d'une antique malédiction, il est condamné à rester coincé dans son armure.

Oncle de l'Empereur Angramagia, Icarus est le chef de la Maison Hunt, et c'est lui qui deviendrait Régent Impérial en cas de décès de l'Empereur. Son

jeune fils Milios Hunt est son seul descendant mâle. Gravement handicapé, il est possible qu'il voie la couronne de la Principauté lui échapper au bénéfice de sa sœur Milias, même si ce n'est pas la coutume à Straaz. Cela dit, celle-ci, passionné par la chasse, passe beaucoup plus de temps dans la forêt qu'à la Cour du Prince, et se préoccupe peu de politique et des nombreux prétendants qui se bousculent à sa porte.

LES TROIS CHASSEURS

Les meilleurs Chasseurs de la Principauté de Straaz se voient distingués par des titres honorifiques, ceux de Chasseur Noir, Chasseur Blanc et Chasseur Rouge. Ce qui n'était qu'une distinction informelle est devenue une solide tradition qui passionne la population du Territoire, en particulier quand un nouveau-venu conteste un des trois Chasseurs en titre.

Souvent surnommée la Maîtresse des Pièges, **Margrid Kraav** est la Chasserresse Noire. On dit qu'elle est toujours au courant quand on l'approche, même des kilomètres à la ronde. Spécialisée dans la mise au point et l'usage de pièges mécaniques cruels et compliqués, il lui arrive de les tester sur des aventuriers de passage. Les survivants sont récompensés.

Partenaire de chasse occasionnel de Milias Hunt, **Oolugon Jebar** est le Chasseur Blanc. Depuis plus d'un siècle, cet Farandrien Verfeuille a fait des forêts de Straaz son terrain de jeu favori, le seul où le gibier lui résiste parfois encore. Plutôt solitaire mais bienveillant, Oolugon Jebar vole parfois au secours des voyageurs perdus ou inexpérimentés, en particulier si leur présence perturbe ses parties de chasse.

En possession du redouté Arc d'Ivoire Chatoyant, qui contient la sagesse de ses ancêtres, **Berek Bakelmann** est le Chasseur Rouge. Cet homme sans scrupule s'est fait une spécialité de chasser non pas les bêtes, mais les esclaves en fuite et celles et ceux qui les défendent. Jusqu'ici, cet homme vieillissant et amer est toujours parvenu à abattre ceux qui souhaitent lui ravir son titre.

SMIR ET YSANGRE

Smir, le Renard primordial, et Ysangre, la Louve primordiale, sont les deux esprits gardiens des bois de Straaz. Capables de changer de forme et en possession de pouvoirs magiques étranges et puissants, ils poursuivent leur mission commune de veiller sur la forêt, et il leur arrive pour cela d'enrôler des Humains pour leur donner un coup de main, directement ou indirectement.

En-dehors de cela, les deux entités sont de caractères opposés : Smir est un farceur, un menteur et un bonimenteur, qui adore jouer de vilains tours aux voyageurs, mais en particulier à Ysangre. Celle-ci, digne et sérieuse, tombe souvent dans les pièges de son congénère et ses espoirs de vengeance sont rarement couronnés de succès.

GROUPES

LES NOBLES

D'avantage que d'autres États du Reik, Straaz forme moins un tout homogène qu'une mosaïque de petites communautés plus ou moins autosuffisantes, qui vivent dans un relatif isolement, avec leurs propres coutumes. Dans cette situation, les Nobles locaux font un peu la pluie et le beau temps sur les provinces qu'ils dirigent. Souvent riches propriétaires terriens, ils ont peu de limites à leur pouvoir, dans la mesure où il n'existe pas réellement de pouvoir central qui pourrait exercer sur eux sa haute surveillance.

Le résultat, c'est que certains sont avisés et bienveillants, et d'autres sont cruels et cupides. Et les luttes entre eux sont incessantes, et peuvent même occasionnellement dégénérer en escarmouches armées.

LES MARCHANDS

Straaz constitue un passage obligé dans le commerce entre le nord du Reik et la République Lithique, mais aussi une charnière entre des grandes villes comme Entremet et Reiksrade. Dans ces circonstances, la Route qui traverse l'État du Nord au Sud revêt une importance vitale pour les marchands, dont certains sont très influents et très fortunés. On considère que plusieurs d'entre eux ont davantage de pouvoir que les suzerains locaux de Straaz, et ils font souvent appel aux compétences de mercenaires et autres guides pour mener des expéditions au cœur de ces bois.

LA COMPAGNIE DES CHASSEURS DU SUD

Formé il y a plus de trois siècles pour protéger les voyageurs égarés dans les forêts de la Principauté, les Chasseurs du Sud s'acquittent encore de cette tâche de nos jours. Ils servent de guide et de protecteurs pour tous les citoyens du Reik qui quittent les routes de Straaz. Récemment, les Chasseurs du Sud ont ajouté une nouvelle corde à leur arc : ils capturent des humanoïdes et les revendent comme esclaves, assurant ainsi la pérennité financière de leur ordre. Ils sont devenus les principaux fournisseurs d'esclaves du Reik.

Un virage peu apprécié par les vétérans de la compagnie, qui ne souhaitent pas s'associer à ce type d'activités et qui menacent de former leur propre groupe dissident. Autrefois exemplaire, cette institution est en proie à un conflit interne qui menace son existence-même.

LE BATAILLON DU SALUT

Un autre groupe de Chasseurs, beaucoup plus petit et totalement illégal, est l'antagoniste principal des Chasseurs du Sud. Le Bataillon du Salut est composé d'Ogres et de Mourioches, qui ont décidé de renverser les rôles. Ils considèrent que les Humains sont un gibier qui mérite d'être chassé et abattu. On reconnaît les membres du Bataillon du Salut aux scalps et autres reliques Humaines qu'ils portent sur eux. On ignore le nombre exact de créatures qui composent cette faction. On sait toutefois qu'une partie d'entre eux s'est alliée avec différentes sectes démoniaques, sans pour autant partager pleinement leur idéologie.

VANCLAFF

La plus grande chaîne d'auberges et de tavernes du Reik a son siège à Straazraad. La chaîne VanClaff a ouvert à ce jour des centaines d'établissements franchisés dans le Reik et même au-delà, et son expansion ne semble pas devoir s'arrêter de sitôt. Son propriétaire, Duncan VanClaff, est l'homme le plus riche du Reik.

LA VIE EN STRAAZ

TÉMOIGNAGE

Weilrah Weinrick, aventurier et explorateur indépendant, basé dans le village de Theudar : « Il y a toujours eu des Humains en Straaz, mais franchement, ils ne se sont pas beaucoup éloignés des rivières. Ils avaient peur. Peur des loups à la lisière de la forêt. Peur des Ogres dans les collines. Peur des créatures qui surgissent à la nuit tombée. Et ils avaient des raisons d'avoir peur, je ne vais pas le nier. Ils en ont toujours. Straaz est encore aujourd'hui une terre inexplorée. Le territoire en est si vaste qu'il n'existe aucune carte détaillée de la région. La carte, c'est des gens comme moi qui la tracent. Moi, c'est ça, mon quotidien. Quand je vois une vallée dans laquelle personne n'a jamais mis les pieds, je ne peux pas me retenir, je dois aller y faire un tour. Et peut-être qu'aucun Humain n'y est jamais allé, mais croyez-moi, il y a au plus profond des forêts de Straaz des secrets plus anciens et plus noirs que n'importe où ailleurs dans le Reik. Des choses pas naturelles. Souvent, il y a des trésors à ramener, de l'argent à se faire. Mais ce n'est pas ma

motivation première. À part des gens comme moi, qui va protéger les citoyens de la sauvagerie de la nature ? »

TODAH

Nom complet : Duché de Todah

Où ? : Un petit territoire au nord-ouest du Reik, entre Iolt et Schudermaaz.

Qui ? : 83% d'Humains (63% de Siolites, 14% d'Axites, 4% d'Olbecs, 2% divers), 4% de Miaules, 4% de Mourioches, 2% d'Ogres, 2% de Farandriens, 5% de peuplades diverses.

Climat : Méditerranéen : longs étés chauds et secs, hivers tempérés et humides. Ce climat est sous l'influence du climat artificiel de Schudermaaz : dans son état naturel, il serait plus froid.

Exportations : Biens manufacturés, agriculture, services religieux, missionnaires, tourisme.

Ambiance : Trouver sa vérité au sein d'une culture religieuse.

HISTOIRE

Rien ne destinait Todah à occuper une place à part dans l'histoire. À l'époque de la Première Guerre, c'était un petit bout de territoire occupé par une poignée de villages de pêcheurs et traversé occasionnellement par des tribus de nomades Olbecs. Et pourtant, c'est dans cet endroit insignifiant que trois Dieux ont choisi de s'incarner pour délivrer leur message aux Humains : Entili, Mabiaca et Gaupaolus. Par la suite, la région a été un des principaux berceaux de la Religion Impériale, puisque pratiquement tous les auteurs des Saintes Chroniques sont passés par là pour se recueillir sur les lieux saints laissés aux Humains par les Dieux, et pour y écrire leurs textes sacrés.

Pendant les siècles qui ont suivi, Todah a été traversée par le chaos de l'histoire, mais est toujours redevenue la même. À deux siècles d'intervalle, deux tyrans, Ayugh et Anijanai, ont essayé d'unir tous les Olbecs et de bâtir une armée de conquête, avant de voir leurs projets ruinés, l'un par la jalousie de ses lieutenants, l'autre par la tuberculose. Par la suite, la plupart des Olbecs ont migré vers le sud-est. Pendant cette période, la population Siolite de la région a augmenté constamment, en partie par la migration de quelques Siolites de Iolt qui cherchaient un climat plus clément.

Les relations entre Todah et Iolt ont toutefois fini par se dégrader. Un siècle avant le début de l'Ère

Impériale, Iolt a été conquis par l'armée des Axites venus du sud avant d'être englobée dans le Premier Reik. Les légions de Iolt y ont vu une motivation pour s'étendre et ont lancé des attaques tous azimuts, parvenant à conquérir totalement Todah en une cinquantaine d'années. Todah est alors devenue un territoire du Reik en bonne et due forme, contrôlé par un Duc siolite venu de Iolt. C'est également à cette époque que des marins ont fondé la ville de Terl, qui allait devenir au deuxième siècle la capitale de Todah et le principal centre religieux du Reik.

Par la suite, l'histoire de Todah a été marquée par la folie des hommes. Au quatrième siècle, une



religieuse, surnommée la Papesse Uldra, a pris le pouvoir en Todah en s'appuyant sur une frange de Prêtres extrémistes, coupant les ponts avec le Reik et instaurant une théocratie indépendante. Son règne a duré jusqu'à son assassinat, soixante ans plus tard. Pour punir Todah de cet écart, le Reik a obligé de nombreux jeunes de la région à s'enrôler dans l'armée de Kareiken. La conscription a saigné à blanc la région pendant les décennies qui ont suivi, d'autant plus qu'elle était assortie de nombreux impôts.

Au début du sixième siècle, un groupe d'étudiants en religion, les Fidelkkams, s'est rebellé et a pris les armes pour en finir avec cette injustice, provoquant un énorme soulèvement populaire. Les Fidelkkams ont une nouvelle fois chassé le Reik de Todah, instituant un régime qui s'est considérablement durci avec les années, dans une parodie de Religion Impériale intégriste. Les Fidelkkams sont restés au pouvoir pendant deux siècles, avant d'être vaincus par une armée de

libération venue de Kareiken. Un nouveau Duc, Krippias, est alors entré en fonction, rétablissant la liberté dans la région. Il est encore aujourd'hui considéré comme le Duc le plus populaire de l'histoire de Todah.

Dernier épisode marquant de cette histoire tumultueuse, une Secte Démoniaque, les Clameurs Méphitiques, a cherché à détruire les lieux saints de Todah en invoquant une légion de Démons. Leurs plans ont été déjoués par des Prêtres de Galian. Mais certaines des membres des Clameurs Méphitiques s'en sont tirées, et l'une d'elles, Sarparanta Rabak, est parvenue à grimper au sommet de la hiérarchie religieuse et à épouser le Duc, avant de l'assassiner et de prendre le pouvoir. Après trente ans d'un règne de terreur, Sarparanta Rabak et les autres membres des Clameurs ont été vaincues par un groupe de mercenaires et enterrées dans le sous-sol d'une cathédrale de Terl.

DESCRIPTION

Le Duché de Todah est un petit royaume de bord de mer, verdoyant et prospère, où vivent quelques centaines de milliers de paysans et de pêcheurs. Mais bien davantage que cela, c'est le centre religieux du Reik, l'endroit où se trouvent tous les principaux lieux saints de la Religion Impériale. La capitale, Terl, attire chaque année des dizaines de milliers de pèlerins, qui viennent visiter le lieu de la première Incarnation de Benquerina, les vestiges du Palais Terrestre de Donnielle, ou le champ de bataille où a eu lieu il y a quatre mille ans la guerre entre les différentes Émanations de Lazario. Ces lieux saints ne sont que quelques-uns parmi tous ceux que renferme le Duché, ce qui n'est pas étonnant quand on considère que cette région a servi pendant plusieurs siècles d'ambassade aux Dieux Impériaux, puis de campement avancé dans la guerre contre les Titanides.

Toute cette activité mystique a laissé pas mal de traces en Todah. D'abord, c'est sans doute la partie du Continent qui est la plus perméable aux incursions venues de l'Omnipotentiel. Il arrive que l'on bascule dans d'autres sphères de réalité sans même le vouloir en se baladant dans le Duché. Tous les enfants de Todah apprennent très tôt à reconnaître les signes d'un glissement vers le Jouxte-Songe, vers le Jouxte-Sombre, ou vers des dimensions encore plus dangereuses. Le Duché est souvent victime d'invasion extraplanaires, notamment par des élémentaires revanchards. On peut également trouver de nombreuses portes vers l'Omnipotentiel et les Plans supérieurs en Todah. La plupart de ces accès sont bien gardés par les autorités religieuses, mais certains n'ont pas encore

été découverts. Ils se cachent au fond de ruines anciennes, dans des forêts inexplorées, ou ils attendent d'être ouverts par la bonne personne au bon moment...

Par ailleurs, Todah forme énormément de Prêtres, dans ses nombreuses Universités religieuses de haute qualité. L'influence de la Foi ne s'arrête pas aux murs des académies : en Todah, une ambiance pieuse et fervente est perceptible même dans la vie de tous les jours, quelle que soit la couche sociale. Encore plus qu'ailleurs dans le Reik, la Religion Impériale est la boussole sur laquelle la population oriente sa morale, un peu comme si les Dieux regardaient ce petit bout de territoire avec une attention toute particulière.



Todah, ses autorités et tous ses habitants sont donc habités d'une piété toute particulière, mais les gens d'ici se sentent aussi une responsabilité vis-à-vis de tous les autres États du Reik. Des espions de Todah sont présents un peu partout. Ils sont chargés de rendre compte des agissements des Théoclastes, des Hérétiques et des adorateurs des Démons, mais aussi de vérifier l'orthodoxie religieuse des dirigeants des autres Territoires. En Aasiak et en Boissilence, les deux Territoires que Todah considère comme les plus suspects, diverses actions de sabotage, de sédition et de déstabilisation sont régulièrement organisées.

COUTUMES

CHASSES AUX SORCIÈRES

Une coutume qui a la vie dure dans le Duché de Todah est celle des Chasses aux Sorcières. Le peuple

très pieux qui habite le Territoire n'a qu'une tolérance très limitée pour tout ce qui s'écarte de leur vision du monde et de leurs traditions spirituelles. Il en faut peu pour que la patience des villageois soit à bout et pour qu'ils s'en prennent à des Magiciens, des Invokeurs, des Savants, des Théoclastes ou ce qui ressemble de près ou de loin à un hérétique. Ces personnes sont soit battues à mort, soit conduites au bûcher. Officiellement, le Duc désapprouve cette pratique, mais il ne fait pas grand-chose pour y mettre fin.

LA FOUETTE

Le Duché de Todah, où les Prêtres jouissent d'une très grande autonomie, est le seul État du Reik où le Clergé perçoit un impôt, plutôt que se faire financer par la noblesse et par l'aumône. Cet impôt, la Fouette, est assez raisonnable. Il peut être payé en argent, en nature, ou sous forme de travail et de services. Ceux qui ne peuvent ou qui ne veulent pas s'acquitter de cet impôt par aucune de ces méthodes ont toujours la possibilité de se faire flageller le dos en public pendant une journée par année, pour expier les péchés de la nation.

PROVINCES ET RÉGIONS

CAPOL

Nulle région de Todah n'a été davantage victime des campagnes de purification de l'Église que la province de Capol. Perçue, à tort ou à raison, comme un vivier de l'hérésie et de l'athéisme, ce coin de pays a été traité avec suspicion par les régimes religieux les plus intégristes qu'a connu le Duché, mais également pendant les périodes plus calmes. À force, la prophétie est devenue réalité, et un ressentiment durable s'est enraciné au sein de la culture locale. En deux mots : Capol est devenue exactement ce qu'on l'accusait d'être. La population y nourrit une sympathie viscérale pour toutes celles et ceux qui défient l'autorité de l'Église.

Les autorités suspectent que de nombreuses cellules de terroristes Théoclastes se terrent dans les nombreux réseaux de caverne des collines de Capol. On murmure même que ceux-ci bénéficieraient du soutien d'une partie des autorités locales, voire de certains membres du Clergé.

LA NÉCROPOLE DE MEMARIA

La Nécropole de Memaria est le lieu où sont enterrés la plupart des Empereurs du Reik depuis près de sept siècles, ainsi que d'autres hauts

dignitaires. Chacun d'entre eux a cherché à surpasser le précédent par la magnificence de son tombeau, tant et si bien que la Nécropole s'étend à présent sur des dizaines de kilomètres, avec d'innombrables monuments funéraires tous plus spectaculaires les uns que les autres. Entre l'entretien des anciennes tombes, le tourisme et la construction des nouveaux monuments, Memaria occupe des dizaines de milliers de personnes. Ils vivent dans des villages de la région, qui a acquis le statut de province. De nombreux serfs et esclaves apportent les dernières touches à la statue funéraire géante de l'Empereur Sorgon, alors que d'autres préparent le gigantesque cube de basalte choisi par le nouvel Empereur Angramagia.

Memaria attire également de nombreux pillards de tombes, un souci de sécurité constant pour les services de surveillance, qui ont du mal à garder l'œil sur un territoire aussi vaste.

OVINA

La petite province d'Ovina est le lieu où se retrouvent tous les exilés qui, un jour, ont par accident quitté leur plan d'origine et se sont retrouvés en Todah. Les quelques villages de la région sont littéralement envahis de créatures venues des différents plans de l'Omnipotentiel. Devenus majoritaires dans la région, ils cherchent à recréer les conditions de vie de leurs plans d'origine, malgré la farouche opposition des habitants et du suzerain, qui aimeraient les voir se conformer davantage aux us et coutumes locales.

UTOKIA

Le Mausolée du plateau d'Utokia est un des principaux lieux de pèlerinage de l'Église impériale en Todah et une source de juteux bénéfices pour le clergé. On y trouve les Orbalisques, huit gigantesques sphères de pierre qui servent de sépultures à des Saints des Empereurs du Reik et d'autres dignitaires. La plus grande d'entre elles, celle de Subhadra, fait plus de deux cents mètres de diamètre. Une foule immense est assemblée en permanence sur le plateau afin de s'unir dans la prière, un effort commun qui a un effet palpable sur les Orbalisques, puisque ceux-ci avancent très lentement, année après année, suivant des tracés qui semblent aléatoires.

Régulièrement, Utokia et ses structures touristiques font l'objet de menaces d'attentat de la part des Théoclastes et d'autres terroristes.

VILLES

ARMONAIKKEN

Bâtie sur cinq collines qui surplombent les eaux du Lac Lunaire, la ville d'Armonaikken est appelée la Cité des Miracles. Il y a un peu plus de soixante ans, une jeune simple d'esprit a vu à plusieurs reprises près des chutes d'eau proches de la ville des apparitions de la Déesse Entili, assorties de visions prophétiques.

Depuis, de nombreuses églises et sanctuaires ont été construits en ville et Armonaikken est visitée par d'innombrables fidèles en quête de foi ou de miracles. Tout un commerce assez juteux s'est d'ailleurs développé autour de cette activité, ce qui a valu une expansion record à la ville. Aujourd'hui, Armonaikken est la ville où l'écart entre riches et pauvres est le plus grand du Reik, avec une classe de riches Prêtres-Marchands qui vivent complètement coupés des bidonvilles, malgré un discours axé sur la charité.

ASHNAN'GADRAD

Parmi les pages les plus marquantes de la Première Guerre, la victoire de l'humanité contre le Dragon Ashnan'gadrad reste une des plus marquantes. Cette créature, un des premiers enfants des Titanides, ressemblait à une sorte de gigantesque poulpe de plusieurs dizaines de kilomètres de long, et son cadavre n'a pas bougé de l'endroit où il est tombé du ciel, avant d'entamer une lente putréfaction qui a plongé toute la région dans un processus de dégradation de ses paysages et de ses ressources.

Ce corps a aujourd'hui été partiellement colonisé et transformé en une province de Todah. Seuls les sujets les plus pauvres du Duché vivent à l'intérieur du corps géant du Dragon, dont la chair dégage une odeur pestilentielle. Ashnan'gadrad est devenu un monde à part, fréquenté par les aventuriers, les laissés-pour-compte, les bandits et toutes sortes d'individus peu recommandables qui habitent Todah. Les niveaux inférieurs n'ont pas été explorés : ils sont toujours protégés par les survivants du système immunitaire d'Ashnan'gadrad.

TERL

La Ville de Terl est la capitale du Duché de Todah. La « Ville aux Cents Piliers », comme on la surnomme, est un lieu remarquable par ses innombrables églises et cathédrales, son université, et ses monuments religieux. Son surnom ne vient pas de nulle part : Terl est construite sur un monumental plateau, soutenu par plus de cent gigantesques colonnes de marbre.

Ses intrigues religieuses, impliquant des factions antagonistes, n'ont d'égale que les complots de la Cour Impériale. Terl fourmille d'activité au début du printemps, pour la saison des pèlerinages, pendant laquelle la cité est prise d'assaut par des dizaines de milliers de fidèles. La ville est aussi un des plus grands ports du Reik. Elle a été fondée il y a douze siècles par des marins, et on peut rencontrer leurs homologues actuels dans les tavernes sur les docks, et leur faire raconter leurs souvenirs de haute mer.

PERSONNALITÉS

SNARNGRIR

Le Duc de Todah est aussi un de ses plus importants responsables religieux. Snarngrir est un Grand Prêtre de Dirminard, un immense mystique, d'une intelligence exceptionnelle, qui est régulièrement consulté par ses homologues pour des questions de stratégie politique. C'est aussi un homme très ambitieux, connu pour ses intrigues à la Cour Impériale. Il a longtemps soutenu la Maison Merkallio, avant de retourner sa veste pendant la Guerre de Succession pour se ranger aux côtés d'Angramagia Hunt. Au-delà de ses buts politiques, secrètement, Snarngrir rêve de quitter sa condition d'être Humain pour devenir un Dieu.

PIVAR ETCHEGISTAY

Le Grand Prêtre Pivar Etchegistay est le chef du Très Saint Ordre des Zahabas. Ce fondamentaliste a des idées très arrêtées sur la religion, et pour lui toute considération culturelle ou politique s'efface devant ses idéaux de pureté. Sa principale croisade depuis l'arrivée de l'Empereur Angramagia sur le trône consiste à espérer traîner celui-ci devant un tribunal religieux des Zahabas pour son appartenance à la secte Shaddaï. L'Inquisition a récemment reçu pour ordre de surveiller de près le Grand Prêtre Etchegistay.

NOIR TAOUAN

Le leader d'une secte démoniaque particulièrement agressive, Noir Taouan est l'ennemi public numéro un en Todah actuellement. Noir Taouan est un Posthumain transformé par ses maîtres démoniaques en un Chronovampire. Il se nourrit des futurs potentiels des individus, futurs qui deviennent ensuite des morceaux de son propre passé. Il accumule ainsi souvenirs et expériences, tout en privant ses victimes de leur potentiel vital. Le groupe qu'il commande, l'Ordre du Commandement Zéro, compte peu de fidèles mais ils lui sont complètement dévoués. Plusieurs

éléments indiquent qu'il serait basé à Ashnan'gadrad.

GROUPES

LES NOBLES

Au sein du Duché de Todah, l'étoile de la Noblesse paraît pâlir derrière le soleil étincelant du Clergé. En apparence, ceux qui ont le sang bleu paraissent ne pas jouir d'une grande influence dans cette culture où tout tourne autour du religieux. Mais même si les grandes orientations de la société de Todah proviennent de l'Église Impériale, la Noblesse a appris depuis longtemps à s'attirer les bonnes grâces de la population en faisant étalage de sa piété d'une manière démonstrative. De nombreux Nobles consolident leur pouvoir grâce à leur dévotion, et la fortune amassée grâce aux juteux bénéfices des pèlerinages et vente d'objets de culte, dont les plus malins s'arrogent un monopole local.

L'ÉGLISE

On l'a compris, rien n'est plus important que l'Église Impériale en Todah, que ce soit dans la vie quotidienne des gens ou dans la mosaïque des pouvoirs qui prennent les grandes décisions au sein de l'État. Alors qu'ailleurs, le Clergé observe un certain devoir de réserve, et évite de se mêler des affaires de la Cité, ici, il n'existe aucune limite, ni légale, ni traditionnelle, entre le politique et le religieux.

Cette mainmise des Prêtres sur tous les aspects de l'existence se heurte à des résistances croissantes, tant au sein de la population que parmi la Noblesse, ou même la bourgeoisie, comme celle des riches marchands de Terl. Todah s'achemine, à tout le moins, vers un vaste débat national autour de cette question, qui pourrait mener à des échanges sanglants.

LES FRÈRES HOSPITALIERS

Les Frères Hospitaliers sont un ordre de Prêtres de Galian qui ont ouvert des officines un peu partout dans le Reik, et qui offrent des soins gratuits, qu'ils soient miraculeux ou ordinaires. Ils vivent de l'aumône. Depuis toujours, ils subissent des attaques virulentes de la part des médecins, Savants et surtout Prêtres qui ont amassé des fortunes en vendant ce que les Hospitaliers donnent gratuitement.

LES MÉANDRIENS

Todah fourmille également d'Églises hérétiques, non reconnues par l'Église Impériale, et

généralement pourchassées, même si elles prient en général les mêmes Dieux que l'Église officielle, mais pas de la bonne manière.

Outre le Shaddaï, répandu partout dans le Reik, il convient de citer la secte des Méandriens, des Humains qui adorent encore les Dieux Impériaux sous leur forme primitive, d'avant la Première Guerre. Pour eux, Broulf est le Dieu du Feu, et Mabiaca la Déesse de la Fertilité. Selon les Méandriens, les Dieux que prient la plupart des citoyens du Reik sont en réalité des imposteurs Titanides. Leur intransigeance se heurte à celle du Clergé Impérial, déterminé à les faire taire.

LES ORACLES AVEUGLES

Parmi les raisons qui peuvent amener un voyageur à se rendre en Todah, il faut citer les Oracles Aveugles, un groupe de Prêtres de Gaupaolus qui se sont spécialisés dans les présages et la divination. Pour améliorer leurs dons, chacun d'eux se brûle rituellement les deux yeux le jour de son initiation. Difficile de déterminer si cela améliore leurs capacités de double vue, mais ils jurent que c'est absolument essentiel. Pourtant, les sceptiques, même au sein de l'Église, abondent. Certains critiquent même les Oracles Aveugles en les accusant de charlatanisme et de manipuler les esprits faibles pour s'enrichir. Mais qui se cache derrière les ambitions de cet ordre mystérieux ?



LE PANAGIAN VENG

Le groupe religieux le plus secret de Todah, et sans doute du Reik, est le Panagian Veng, un ordre monastique de Voleuses Sacrées qui servent la cause du Dieu Impérial Broulf. Les Panagian Vengs sont formées dès leurs plus jeune âge aux techniques secrètes de leur ordre. Elles consacrent ensuite leur existence à servir d'espionnes, de tueuses, de voleuses ou d'ambassadrices au Clergé, ou à poursuivre les buts secrets de leur ordre. Les Panagian Vengs sont universellement redoutées, et personne ne leur fait confiance, même parmi les membres du clergé qui font appel à leurs services.

LA SOCIÉTÉ VON KAZAI

Fondée il y a une vingtaine d'années par le célèbre chasseur de Vampires Gil Von Kazai, la Société Von Kazai cherche à perpétuer son œuvre. Constituée en majorité de Prêtres, elle pourchasse et détruit les morts-vivants et les fantômes de toutes les espèces dans le Reik. Jusqu'ici, elle n'a pas osé s'aventurer dans la ville maudite de Brume. Des émissaires de la nécropole de Pharagon-Lithurge se sont déplacés pour tenter de mettre un terme à leurs activités, ce que les Sociétaires considèrent comme un signe que leurs efforts sont remarqués. Certains considèrent qu'ils sont inconscients et ne mesurent pas le risque qu'ils encourent à ainsi braver la colère des habitants de la Ville des Morts.

LES ZAHABAS

Le Très Saint Ordre des Zahabas est un petit groupe de Prêtres de Benquerina. Ils sont depuis des temps ancestraux chargés de juger les hérétiques et les blasphémateurs, tant à l'intérieur de l'Église Impériale que parmi les sujets du Reik. Cet ordre très austère fait office de police interne pour les Prêtres, et malgré ses moyens limités, il pourchasse les Théoclastes et les hérétiques, en particulier les Shaddaïms.

LA VIE EN TODAH

VALADINE

Nom complet : Comté de Valadine

Où ? : Au sud-est du Reik, au bord de la mer.

Qui ? : 70% d'Humains (58% de Questites, 6% de Balaouites, 4% d'Axites, 2% divers), 8% de Prismates, 5% de Mourioches, 4% de Miaules, 3% de Farandriens, 2% de Lithiques, 8% de peuplades diverses.

Climat : Sur la côte, climat méditerranéen : longs étés chauds et secs, hivers tempérés et humides. Au nord-est de la région, climat tropical alterné : étés chauds et humides, hivers chauds et secs.

Exportations : Biens manufacturés, industrie lourde, objets d'art, parfum, bijoux, jeu, divertissement, tourisme.

Ambiance : Panache et fines lames dans un monde d'élégance.

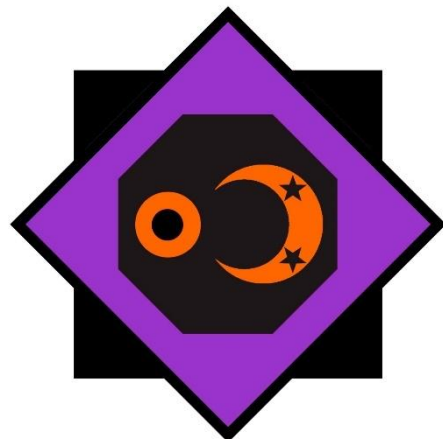
HISTOIRE

Le Territoire aujourd'hui connu sous le nom de Valadine n'a pas toujours été habité par des Humains. Pendant des siècles et des siècles, il a fait

TÉMOIGNAGE

Pälvi Vaniadatar, Sœur Hospitalière à Terl : « Bien sûr, les traditions de mon peuple ne sont plus aussi vives qu'autrefois, et les plus jeunes s'en détournent peu à peu. Bien sûr, les plus hauts responsables du Clergé vivent parmi nous, et bien souvent, ils perdent de vue leur responsabilités vis-à-vis des Dieux comme vis-à-vis des Humains. Mais quand je pense à mon pays, j'ai les larmes aux yeux. Des larmes de bonheur. Parce que ce qui unit les habitants de Todah, ce n'est pas juste une langue, une histoire et des traditions partagées. Cette ferveur qui anime chacun de nous, elle va bien au-delà de ces liens matériels. Nous avons tous la certitude que quelqu'un, dans l'Omnipotentiel, veille sur nous et sur le Reik. Nous n'avons pas peur. Bien sûr, en dehors de ça, il y a beaucoup de désaccords et de querelles. Des intégristes qui veulent imposer leur interprétation des textes, par la force s'il le faut. Des docteurs de la foi dont le seul but est de transformer le mystère du sacré en une théorie scientifique. Des intrus qui n'ont pas de respect pour nos lieux de prières et les souillent de leur scepticisme. Les sujets du Duché ne sont pas parfaits, loin de là. Mais nous essayons tous, à notre manière, de nous rapprocher des Dieux. »

partie de la région nord du Royaume Lithique, séparée du sud par la Mer de Fortune, puis par différentes nations farandriennes. C'était une terre d'art et de culture, un des lieux les plus civilisés du Continent, et sa capitale, la magnifique ville d'Ovidia Verma, au pied des monts Silius, rayonnait de toute sa gloire sur tout le sud du Continent.



Au cours des siècles qui ont suivi la Première Guerre, les Lithiques ont eu besoin de main d'œuvre pour construire leurs monuments, et ils sont allés la

chercher à l'ouest, dans les petits royaumes Questites du bord de mer. Pendant plusieurs générations, les Lithiques et les Humains ont vécu en bonne intelligence. Même si les Humains restaient les sujets du Royaume, ils ont beaucoup appris des Lithiques pendant cette époque, à commencer par leur langage, qui a eu une influence considérable sur la langue questite.

Au troisième siècle avant l'Ere Impériale, Ovidia Verma et le Royaume Lithique du nord ont été durement touchés par des famines et des épidémies à répétition. Beaucoup de gens sont morts. Et beaucoup d'autres ont choisi de partir vers le sud, pensant que ces épreuves étaient une vengeance envoyée par Muo pour les punir de leur orgueil. Finalement, le Roi Sevso IV lui-même a décidé de fuir cette terre inhospitalière, mettant un terme à la domination des Lithiques sur la région.

Les Humains survivants ont été désorganisés pendant près de trois siècles, retombant dans la barbarie. Puis, à l'aube de l'Ère Impériale, ils ont commencé à fonder des cités-États : Flammence et Argine d'abord et Violère dans un deuxième temps. Une véritable renaissance a eu lieu, les Questites tentant de recréer la splendeur que leurs ancêtres avaient connu du temps des Lithiques, tout en dépassant bien souvent leur modèle.

Tout cela a été détruit lorsque le rouleau compresseur axite est passé sur le sud. Au troisième siècle, les cités-État ont été conquises, et regroupées dans un nouvel État créé artificiellement, Valadine, avec un bailli Axite à sa tête. Des siècles d'insurrections et de révolutions ont suivi, pour aboutir finalement au couronnement d'un Comte Questite pour régner sur la région : Viguel Varaz. Bien qu'il soit aujourd'hui considéré comme un héros par tous les Valadinois, sous son règne et sous celui de ses successeurs, le Territoire a plongé de plus en plus profondément dans la décadence. C'était une ère de dissensions, où les assassinats politiques rythmaient la vie mondaine.

À la renaissance politique a succédé celle des arts et de la Science. Attiré par le faste des lieux et par le patronage de nobliaux qui se livraient à une guerre de prestige, des musiciens, des peintres, des sculpteurs, mais aussi des philosophes, des chercheurs, des ingénieurs, des inventeurs, se sont déplacés à Valadine et ont façonné ses trois cités-perles pour en faire des chefs-d'œuvres inégalés. Ce déferlement de nouvelles idées a permis de chasser la corruption et les outrances au niveau politique, pour donner naissance à une noblesse plus saine, même si pas totalement débarrassée de son goût pour l'apparat.

Ça n'a pas duré, hélas, et la Noblesse de Valadine a sombré, une nouvelle foi, dans la célébration de la vacuité plutôt que dans celle des Lumières. Même si le faste valadinois reste inégalé, c'est désormais un spectacle creux, qui sert de façade à une société corrompue et inégalitaire, perpétuellement en quête d'un âge d'or qu'elle a elle-même piétinée.

Pendant la Guerre de Succession, Valadine a toutefois trouvé les ressources pour résister aux dissensions qui menaçaient de la faire chavirer dans le sécessionnisme, comme sa voisine et rivale Cendremagne. Par contre, le conflit a ravivé des différends territoriaux avec ses voisins cendremaginois, mais également avec la Principauté de Straaz, des conflits qui sont encore actifs aujourd'hui.

DESCRIPTION

Le Comté de Valadine est une terre de contrastes, et toute une vie ne suffirait pas à dresser le catalogue de ses paradoxes. Vu de l'extérieur, c'est d'abord un lieu de culture et de beauté. Tout l'État – mais surtout ses trois grandes cité-perles – porte la marque du passage de plusieurs générations d'architectes visionnaires et d'artistes de génie. Valadine est sans aucun doute un des endroits les plus enchanteurs qui existent au Monde.



Même si l'âge d'or du Comté appartient au passé, les artistes continuent à s'y bousculer, et c'est toujours un lieu de beauté et d'extravagance sans pareil. Mais cette splendeur n'est qu'un vernis qui cache une réalité plus sinistre. D'abord, les excès ont fait de Valadine une caricature de ce qu'elle a pu être. Si le talent est toujours au rendez-vous, il est aujourd'hui, à nouveau, davantage au service de la luxure et de la décadence que de celui de l'épanouissement de la civilisation, pâle écho d'une époque où les Comtes de Valadine écrivaient l'histoire.

De plus, le pays est corrompu, avec au sommet, une Cour de petits Nobles coupés du monde qui ne quittent leurs fêtes perpétuelles que pour fomenter

des tentatives d'assassinat les uns contre les autres, et au bas de la pyramide, le peuple, affamé par les excès de ses dirigeants. Au milieu de cette société à deux vitesses : une police musclée, qui fait régner l'ordre. Et pourtant, même dans les quartiers les plus pauvres, les bardes et les artistes sont toujours les bienvenus. C'est également le cas dans les campagnes : on dit que les toilettes des dames des petits villages valadinois sont aussi soignées que celles des citadines des États étrangers. Le souci de s'entourer d'art et de belles choses se propage dans toute la société et existe sous les formes les plus diverses.

Les marchands sont également très présents. Depuis que Cendremagne a fait sécession, le Comté de Valadine est le poumon économique du sud du pays, en contact maritime constant avec la Corporation Prismate. Certains craignent que les intrigues perpétuelles qui secouent la noblesse locale la fasse passer tôt ou tard dans le giron de son puissant voisin, la Principauté de Cendremagne. D'autres disent que c'est déjà arrivé, et que Valadine regorge d'agents infiltrés travaillant pour l'ennemi.

COUTUMES

LA CORRIDA

Au milieu des beaux-arts et du raffinement qui sont la marque de fabrique de Valadine, une des distractions les plus prisées reste la corrida. Dans les gigantesques arènes d'Argine ou dans celles de Flammence, des guerriers en habit d'apparat se mesurent à un bigre, armés d'une simple épée et d'une longue cape de soie. La corrida valadinoise est un sport très violent, qui fait de nombreuses victimes parmi les concurrents, même si c'est surtout son aspect clinquant et sophistiqué qui est apprécié des amateurs.

LE MAQUILLAGE INTÉGRAL

En Valadine, il est relativement facile de reconnaître les femmes nobles, puisque depuis quelques années la mode est au maquillage intégral. Les aristocrates se maquillent le visage en blanc, les lèvres en noir et les paupières en gris. Laisser apparaître de la couleur sur son visage est considéré comme plutôt vulgaire et déplacé dans la noblesse.

Cette mode est en train de se répandre dans tout le Reik, et depuis quelques années, il n'est pas rare que les aristocrates de Kareiken ou d'Entremer réclament un maquillage « à la valadinoise » avant de paraître en société.

PROVINCES ET RÉGIONS

AUDRUIC

Au nord de Valadine, la province d'Audruic est moins urbanisée que le reste de l'État. C'est une communauté de villages agricoles assez éloignés les uns des autres, situés dans une région doucement vallonnée, où poussent la vigne et des arbres fruitiers. En Audruic, les bardes forment le ciment de la communauté. Équipés de tambours gigantesques, ils transmettent des messages complexes d'un village à l'autre, et cela en quelques instants. Un système qui permet de déclencher des alarmes en quelques instants, et qui forge une solide identité régionale. Le barde du village est souvent considéré comme un sage, et il s'occupe de l'éducation des enfants.

LE SILIUS

Une région montagneuse presque inhabitée de Valadine, le Silius, est l'objet d'un contentieux de la part de l'État voisin, Straaz, qui conteste le tracé de la frontière. Les deux États poursuivent depuis trois décennies une guerre permanente dans ces montagnes, même si peu d'hommes sont engagés et que le conflit fait peu de victimes. Conséquence du conflit : la frontière entre les deux États ne cesse de se modifier et d'aller d'avant en arrière, au gré des victoires. Côté Straaz, les combattants sont en général des Chasseurs spécialistes des montagnes. Côté Valadine, ce sont des sujets exilés en guise de punition, et qui ont l'opportunité de reconquérir leur liberté en combattant.

LA VALLÉE DU SILENCE

La Vallée du Silence est le résultat d'une malédiction lancée il y a une cinquantaine d'années sur une grande province du centre de Valadine. Pour faire taire un chanteur, un Magicien a lancé un sort qui a supprimé tous les sons sur plusieurs dizaines de kilomètres autour de lui. Aujourd'hui, son enchantement est toujours actif et il a produit une province où aucun son ne peut être émis, par qui que ce soit, et quelles que soient les conditions. La plupart des habitants se sont fait une raison : ils ont choisi de rester sur place et de s'adapter. Ils ont développé un langage des signes assez sophistiqué.

VILLES

ARGINE

Il y a au moins deux raisons pour lesquelles Argine est surnommée « la Perle Opaline » : parce qu'elle est construite sur une série d'îles situées dans un

bras de mer particulièrement magnifique, dont le chatonnement peut rappeler celui de l'opale, mais aussi parce que les reflets irisés de cette pierre renvoient à la nature de la ville elle-même.

Argine est une cité extrêmement cosmopolite. Sa position géographique, mais aussi sa tradition d'accueil, en font le plus actif des ports du Reik sur la Mer des Fortunes, un lieu où il n'est pas surprenant de trouver une duchesse bien mise en grande conversation avec un corsaire primate, ou de voir un joaillier lithique faire affaire avec un prince du Nord. Presque autant qu'Entremer, par ailleurs, la ville est métissée et chacun ou presque y revendique des origines multiples.

Le résultat, c'est que des trois cités-perles, Argine est celle qui a su rester la plus vive et éviter de sombrer dans la parodie et l'autocélébration d'un passé révolu. Des artistes venus d'un peu partout ont construit et construisent encore une cité constamment déconcertante, bigarrée, souvent excessive, mais toujours généreuse. C'est aussi la plus ouverte des trois, celle dont on dit qu'il est possible de partir de rien pour arriver au sommet.

FLAMMENCE

La capitale de Valadine est Flammence, la Perle Écarlate, baptisée ainsi en raison des toits rouges de ses maisons. Ses habitants considèrent que c'est, des trois cités-perles, la plus somptueuse. Même si ce titre est disputé, c'est à n'en pas douter la plus grande des trois et celle où l'art se mêle le plus étroitement avec le pouvoir.

Sublime, excessive et ambitieuse, Flammence est une ville splendide bâtie sur une lagune, où des canaux passent entre les maisons. Les comédiens, les acrobates, les musiciens, les jongleurs et tous les autres artistes s'y rassemblent dans l'espoir de plaire à la Comtesse et à sa Cour. Chaque habitant ou presque nourrit des rêves de gloire. C'est un panier de crabes où la plupart des nobliaux de l'État rêvent de se faire construire un palais, d'où ils ambitionnent de régner sur leur province à distance. Les luttes de pouvoir sont constantes, que ce soit entre les aristocrates ou entre les artistes, avec, pour ne citer qu'elles, des rivalités entre cantatrices qui sont entrées dans la légende.

Flammence abrite également le plus grand chantier naval du Reik. Même si ça n'est pas la plus prospère des trois cités-perle, ça n'en est pas moins un port important de la Mer des Fortunes, où les pirates viennent s'embourgeoiser.

ROUGE

Un peu plus loin dans les terres, dans une région aride de Valadine, on peut trouver Rouge, qu'on surnomme la Ville qui ne Pleure Jamais. L'Histoire, mais aussi la géographie, et son éloignement de la mer, font que jamais elle ne sera considérée comme une cité-perle, un statut qu'elle tente depuis toujours de compenser en brillant dans un autre domaine.

Rouge est une cité dont toute l'activité tourne autour des jeux de hasard. Cartes, roulette, paris, tout y passe. Depuis des décennies, elle attire des milliers de curieux prêts à dépenser leur argent, ou à fricoter avec les filles de joie et les gigolos des bas quartiers. Aussi dangereuse qu'elle est séduisante, aussi vulgaire qu'attachante, Rouge est marquée par les excès en tous genres et s'attache peu aux questions de morale.

De nombreuses organisations criminelles se disputent le contrôle de la ville. Actuellement, une guerre des gangs oppose le Tragique Réseau à tous les autres syndicats du crime, alliés pour le chasser de la ville. Les petites gens sont les principales victimes des débordements violents qui s'ensuivent.

VIOLÈRE

Tout le monde surnomme Violère « la Perle Obscure »... sauf les habitants de Violère, qui préfèrent l'appeler la « Perle Suprême ». Cette contradiction résume assez bien la nature de la ville et son statut parmi les bijoux du littoral valadinois.

Comme Argine et Flammence, Violère est une cité somptueuse, où règne l'art, le luxe et la sophistication. Mais son apogée semble bien lointaine aujourd'hui, et même si ses palais sont somptueux, on y aperçoit des lézards et ses dorures ont pâli depuis bien longtemps. Elle reste belle, mais n'est désormais plus première en rien, et son cœur s'aigrit en pensant à ce qu'elle a pu être et ne sera sans doute plus jamais. Violère est une ville jalouse, des gloires des autres cités-perles, mais aussi de son propre passé glorieux.

Cette amertume a également poussé la ville vers la décadence et une forme de jusqu'au-boutisme qui ne la rend pas toujours accueillante pour les visiteurs. Ici, le faste va trop loin, le clinquant finit par sombrer dans l'excès, la célébration des arts est troquée contre celle des vices, et à force, le goût des nobles locaux a fini par se tourner vers le lugubre, la cruauté, le macabre, comme un numéro de Grand Guignol qui ne se termine jamais. Derrière les portes closes, on murmure que les aristocrates de Violère pratiquent des loisirs interdits et pervers, et qu'ils capturent de simples citoyens pour leur faire

subir toutes sortes de sévices, au nom de leur divertissement.

PERSONNALITÉS

LUCRINE MURELLE

Lucrine Murelle, Comtesse de Valadine, est l'axe autour duquel toute la vie de l'État tourne. Elle a su jouer les bonnes cartes pour se maintenir au sommet de la belle-société valadinoise et se sert des bals extravagants qu'elle organise pour maintenir son réseau de courtisans, sur lequel elle s'appuie pour marginaliser ses rivaux.

Ayant fait le tour de tous les plaisirs imaginables, cette opiomane extravagante explore à présent toutes les facettes de la cruauté : chantage, torture, humiliations, mutilations, etc... Ses préférences sexuelles sont également très particulières, puisqu'elle n'est attirée que par les fantômes et autres revenants. Le Reik commence à songer à se débarrasser d'elle et de ses mœurs embarrassantes.

ELNO ONDULLA

ElnO Ondulla est un barde très célèbre et recherché dans tout le territoire du Comté de Valadine. Il s'est attiré la colère de toute la noblesse du Territoire en composant des chansons satiriques et en publiant



des pamphlets pour ridiculiser certains aristocrates très en vue. Aujourd'hui, ElnO est sans doute exilé en Straaz, mais il continue à sévir avec encore plus de verve pour critiquer le régime en place. Pour de nombreux sujets de Valadine (ou même d'autres États du Reik), les pamphlets d'Ondulla sont la source d'information la plus fiable sur les agissements de leurs suzerains, ce qui garantit au barde une popularité exceptionnelle.

PAPA SPIRALE

Chamane Balaouite et poète expérimental, Papa Spirale se définit lui-même comme un terroriste culturel. Il est déterminé à détruire le Reik et à reconstruire à la place une société égalitaire et plus juste, basée sur le concept de changement permanent, qu'il appelle l'Hyperchaos. Pour ce faire, il compose ce qu'il appelle des Poèmes Viraux, qui, quand ils se diffusent dans la société, parviennent à la transformer, parfois de manière fondamentale. Papa Spirale prétend qu'il est à l'origine de la Guerre de Succession et de la plupart des mouvements sociaux de ces dernières années, mais pour certains, ce n'est qu'un bonimenteur.

Papa Spirale a récemment fait savoir qu'il venait de mettre au point une nouvelle arme verbale : une blague mortelle pour toute personne qui l'entend, exactement douze mois après l'avoir écoutée. Il songe à utiliser cette bombe à retardement pour faire chanter le Reik. L'Inquisition est à ses trousses.

GROUPES

LES NOBLES

La noblesse valadinoise ne fonctionne pas du tout comme celle des autres Territoires du Reik. Ailleurs, les suzerains bâtissent des châteaux d'où ils exercent leur pouvoir sur leur province. Ici, ils délèguent généralement à d'autres l'administration de leurs domaines campagnards, et préfèrent consacrer leur fortune à se faire bâtir des palais somptueux en ville.

Ici, le pouvoir est moins lié à la puissance militaire ou même à la fortune et davantage à la renommée, à l'apparat, aux connexions. La vie des aristocrates est consacrée à d'incessants événements mondains, destinés pour ceux qui les organisent à élever leur statut, et où ceux qui y assistent cherchent à faire sensation. En coulisses, cette vie est impitoyable, faites de rumeurs destructrices, d'honneurs perdus, quand ce ne sont pas des assassinats commandités au nom de la jalousie et autres jeux de cape et d'épée. La noblesse valadinoise, dit-on, embauche autant de fines lames que de bons musiciens.

LES BARDES

Le mot « barde » renvoie à une réalité bien spécifique à Valadine. Ici, le mot désigne un rôle social qui est le plus souvent absent des autres Territoires : un individu farouchement indépendant, entre le troubadour et le libre penseur, et qui se sert de l'art à des fins politiques et sociales. Un barde peut être un poète colporteur de rumeurs, le gardien d'anciennes traditions essentielles au fonctionnement des communautés

ou une mouche du coche qui existe aux dépends du pouvoir pour en souligner, à grands risques, les défauts et les vices. Même si l'activité des bardes est un métier dangereux parce qu'elle attire beaucoup d'inimitiés, elle jouit généralement d'une large tolérance de la part des Valadinois, qui y voient une composante essentielle de leur société et de son bon fonctionnement.

LES GAZETTISTES

Les Gazettistes sont un groupe de bardes qui parcourent le Reik en quête de nouvelles, des nouvelles qui sont ensuite rapportées dans la Gazette de Valadine, leur journal à la périodicité irrégulière, qu'ils s'occupent également de vendre. La Gazette, publiée en de nombreuses éditions locales, est une des rares institutions qui unisse réellement tous les États du Reik. Elle est en permanence menacée de censure, mais elle parvient à conserver une certaine indépendance de ton. En règle générale, la Gazette ne prend jamais parti, et se contente de publier des informations factuelles, pas de commentaire.

De manière un peu abusive, on appelle « gazettistes » toutes celles et ceux qui travaillent pour des publications d'information au sein du Reik, même si celles-ci n'adhèrent pas à la tradition d'objectivité de la Gazette de Valadine ou ne bénéficient pas d'un réseau de diffusion aussi dense.

L'UNION CORPORATIVE

Fondée juste après la Guerre de Succession, l'Union Corporative est une guilde des marchands dont le

but est de remplacer le Coffre d'Acier, dont le siège est en Cendremagne, qui a quitté le Reik. Actuellement, l'Union est capable de garantir des lettres de change dans les principales villes du Reik, et elle gagne du terrain auprès des marchands, mais la plupart d'entre eux restent fidèles au Coffre d'Acier. De plus, l'Union Corporative subit une énorme influence de la Corporation Prismate, ce qui nuit à son indépendance.

LA VIE EN VALADINE

TÉMOIGNAGE

Jospéro Jeromiald de Cloutier, Barde et amuseur public à Rouge : « Une journée en Valadine, c'est comme toute une vie n'importe où ailleurs. Nous avons les musiciens les plus talentueux, les artistes les plus extravagants, les autorités les plus corrompues et les nobles les plus décadents. Quand Valadine ne verse pas dans l'excès, Valadine s'ennuie, et que la morale aille se faire pendre ! D'ailleurs, en une journée, il vient à mon oreille suffisamment de rumeurs, de médisances et de scandales pour écrire un roman à succès. Les Valadinois sont faits à l'image du Comté : ils se complaisent dans l'outrance, et craignent l'ennui plus que tout. Partez en voyage pour une semaine : en quittant votre voisin architecte très aimé de la cour, il sera devenu hors-la-loi au moment où vous revenez et aura sans doute composé un ou deux quatrains pour s'en enorgueillir. Ils seront très mauvais, mais n'y a-t-il rien de plus ennuyeux que la perfection ? »

ENTREMER

Nom complet : Ville Libre d'Entremer

Où ? : A l'extrême sud du Reik, proche des frontières de la République Lithique et de la Corporation Prismate.

Qui : 57% d'Humains (39% de Questites, 12% d'Axites, 4% de Balaouites, 2% de Siolites), 11% de Farandriens, 9% de Lithiques, 6% de Miaules, 5% de Prismates, 3% de Blemmyes, 3% d'Ogres, 6% de peuplades diverses.

Climat : Tropical. Chaud et humide toute l'année, avec une courte saison sèche et une courte saison des pluies.

Exportations : Armes et armures, bien manufacturés, industrie lourde, éducation, tourisme, divertissement.

Ambiance : Être fidèle à soi-même dans une mégapole cosmopolite.

HISTOIRE

Bâtie à l'origine sur les ruines d'une garnison Titanide laissée à l'abandon depuis des lustres, la petite ville de Twanzaah, tout au sud de Straaz, a été construite au deuxième siècle de notre ère, pour constituer un des principaux comptoirs commerciaux dans la route reliant le Royaume Lithique au Reik. La ville a connu un important trafic, elle a pris beaucoup d'importance en peu de temps, et elle est devenue la capitale économique, puis la capitale politique de la Principauté de Straaz.

Ce n'est que par la suite que la cité – qui ne s'appelait pas encore Entremer – a acquis son statut très envié de Ville Libre. C'est l'Empereur Elazar

Räginar qui lui a conféré ce privilège en 805, après que le Prince de Straaz, Pendrian Hunt, eut fomenté un coup d'état. Fidèle à la couronne impériale, l'armée de Straaz s'est rebellée, et immédiatement après, la ville d'Entremer s'est soulevée et a proclamé son indépendance. Elazar a entériné cette indépendance et a octroyé une voix au Collège Electoral au peuple d'Entremer. Depuis lors, les habitants de la ville conservent à la fois une certaine fidélité pour l'Empereur et un farouche esprit d'indépendance vis à vis de toutes les autres institutions du Reik. Ce qui a changé, par contre, c'est la couleur ethnique de la ville. Entremer a toujours été multiculturelle, mais ce caractère s'est encore affirmé depuis qu'elle a acquis son statut de Ville Libre. Par ailleurs, il y a aujourd'hui beaucoup plus de Questites que d'Axites entre les murs de la cité, pour la plupart originaires de Valadine ou de Cendremagne. Par conséquent, le nom de la ville et ses quartiers sont aujourd'hui à consonance Questite. À part quelques nobles nostalgiques, plus personne n'utilise l'ancien nom de Twanzaah.

Pendant la Guerre de Succession, Entremer a subi un siège très éprouvant, encerclé pendant près de deux ans par les armées de Straaz. Cette période a été marquée par quelques batailles sanglantes, et encore aujourd'hui, des monuments de la ville sont en cours de réparation. Parmi les volontaires qui ont renforcé la garde de la ville pendant cette période, il n'y en a pas beaucoup qui portent Straaz dans leur cœur, même si la Principauté a fini par se ranger dans le camp d'Entremer à la fin de la guerre. Les habitants de la Ville Libre, déjà portés à afficher leur esprit frondeur et rebelle, se sont encore vu renforcer dans leur détermination à rester aussi indépendant que possible du Reik et de ses institutions.

DESCRIPTION

À l'échelle du Reik, Entremer est une mégapole, puisqu'elle compte près de 800'000 habitants, banlieue comprise. Située tout au sud de la Principauté, c'est aussi une ville frontière, la porte entre le Reik et la République Lithique, et un lieu de passage vers la Corporation Prismate, l'Alliance Farandrienne et le Grand Sud. C'est un carrefour commercial et culturel, où s'échangent informations, matières premières, secrets et biens manufacturés. C'est un endroit où toutes les cultures se mélangent, dialoguent, et parfois, s'entredéchirent. Entre les murailles d'Entremer, c'est toutes les singularités du Continent qui se trouvent regroupées, résumées, et souvent exacerbées.

Entremer est bâtie sur le fleuve Smouale, qui relie la Mer des Cinq Tempêtes à la Mer de Fortune. En réalité, le Smouale est composé de deux cours d'eau distincts, qui prennent leur source au même endroit, dans les Collines Frumieuses, à l'ouest d'Entremer. Le Smouale Ouest se jette dans la Mer des Cinq Tempêtes, et le Smouale Est, qui traverse Entremer d'Ouest en Est, se jette dans la Mer de Fortune.



Mais Entremer a également ses particularités, à commencer par son statut politique. C'est une des rares cités-États du Reik à être représentée au Collège Électoral – c'est d'ailleurs la plus grande de ces villes – mais c'est aussi la seule qui ne soit pas sous le contrôle de la noblesse. La ville est gouvernée par trois Bourgmestres élus par la population résidente pour une période de quatre ans.

Le territoire de la Ville Libre est composé de quatre parties distinctes. La Vieille Ville est un endroit qui foisonne d'activité, avec des marchés qui proposent toutes les marchandises possibles et imaginables, des temples de toutes les confessions, des tavernes où l'on peut entendre toutes les langues. C'est une partie de la cité qui fourmille d'activité de jour comme de nuit, et où l'excès des uns est la routine des autres. Tout autour de ce centre, de nombreux quartiers d'habitation, qui détonnent avec cet aspect cosmopolite, puisqu'ils sont beaucoup plus homogènes culturellement et ethniquement. Des luttes d'influence entre communautés transforment périodiquement ces quartiers en champs de bataille et les rues en tranchées. Troisième partie de la ville : la banlieue. Au-delà des hautes murailles de pierre jaune, Entremer a continué à grandir, mais ses crises de croissance ne lui ont pas réussi. Des dizaines de milliers de personnes sont entassés dans des bidonvilles insalubres, et rêvent de s'établir à l'intérieur des murailles. C'est un lieu où la précarité et le crime marchent main dans la main. Enfin, dernière partie, la campagne environnante, sur des dizaines de

kilomètres, appartient de plein droit à la Ville Libre. Les villages d'agriculteurs de Cismoualie (au nord) et de Transmoualie (au sud) lui procurent les vivres nécessaires pour nourrir ses milliers d'habitants.

COUTUMES

CARNAVAL

Chaque année, au début du printemps, Entremers vit pour trois jours au rythme du Carnaval, une période de licence joyeuse où les règles de la vie normale sont temporairement arrêtées. Les tabous et les interdits sont suspendus, tous les excès sont permis, les barrières sociales sont abolies. La ripaille et une certaine licence des mœurs sont les éléments fondamentaux de ces réjouissances, où nobles et roturiers, souvent méconnaissables derrière leurs déguisements, font la fête ensemble. Célébration semblable mais distincte, la Nuit de la Gâche permet aux Entremerois de prendre de bonnes résolutions, en particulier de laisser tomber ce qui les entendent. On s'y déguise, mais en noir et blanc, au son des fanfares de la ville.

LE DROIT DE SÉPULTURE

Entremer pratique le Droit de sépulture. Toutes les personnes qui meurent sur le territoire de la ville ont droit à un enterrement et à une tombe individuelle, financé par la collectivité publique si

elles n'ont pas les moyens de s'acquitter elles même des frais. Pour éviter que la ville soit ensevelie sous les tombes, le droit de sépulture ne dure que dix ans, après quoi les tombes peuvent être déplacées si aucune démarche n'est entreprise pour les maintenir.

UNE HISTOIRE CONTRE UNE AUTRE HISTOIRE

Pratique sociale puissamment enracinée dans les mœurs des Entremeurois, la coutume « Une histoire contre une autre histoire » consiste, comme son nom l'indique à échanger des anecdotes personnelles lorsque l'on fait la connaissance de quelqu'un. Les récits ne doivent pas être longs, mais doivent être suffisamment intimes et révélateurs, il est généralement considéré comme grossier de se défilier en déclamant des banalités.

LA VIEILLE-VILLE

AMARANTES

Pour qui souhaite passer une bonne soirée à Entremes, et n'apprécie pas les divertissements à haute valeur culturelle de Porte-Corneille, il n'y a pas de meilleur endroit que le quartier d'Amarantes. En un mot comme en cent : il s'agit des rues chaudes de la ville. Officiellement ignorées des autorités, officieusement tolérées, publiquement dénoncées par les bien-pensants, les



activités nocturnes de ce quartier attirent des dizaines de milliers de clients chaque soir.

L'industrie du sexe est omniprésente dans ce quartier, sous toutes ses formes possibles et imaginables. On y trouve toute une gamme de maisons de passe, cherchant à répondre aux besoins très variés de la clientèle cosmopolite d'Entremer. Les marins et les soldats de passage dépensent leur solde durement gagnée auprès des demoiselles peu farouches de la Jarretière d'Or, un bordel plutôt mal fréquenté, où les règlements de comptes entre clients sont fréquents. Pour davantage d'exotisme, et en y mettant un peu plus d'argent, on peut passer la nuit au Jardin Ivre, un établissement tenu par le Drabial Dandasvana, dont tous les employés sont des Farandriens. Dans la catégorie supérieure, on trouve plusieurs maisons qui offrent aux clients les services de maîtres et maîtresses en érotisme. Le plus couru de ces établissements s'appelle le Goût du Vice. Enfin, on trouve à Amarantes des services de haute qualité, qui sont bien sûr très onéreux. Le Petit Pavillon de Riz, un endroit luxueux à la décoration magnifique, propose aux clients de passer la soirée ou la nuit avec des filles ou des garçons entraînés à la danse, la poésie ou la musique autant qu'à l'art de l'amour. Enfin, les tenanciers du Palais de Satin, des Magiciens venus d'Aasiak, se vantent de réaliser tous les fantasmes imaginables, pour qui est d'accord d'y mettre le prix.

Amarantes est aussi le quartier des cabarets, pour tous ceux qui préfèrent regarder que toucher. Comme pour les lupanars, on trouve toute une gamme de prix, des exhibitions minables et sordides du Palladium aux spectacles riches et sophistiqués des Folies Valadinoises. Pour qui recherche des interactions un peu plus personnelles, on trouve dans le quartier énormément de clubs de rencontres privés, où, dit-on, les couples de la bourgeoisie d'Entremer viennent parfois s'encanailler.



Quel que soit le genre de vice ou de plaisir qu'on recherche ici, l'argent tombe toujours dans la poche

de quelqu'un. À part quelques établissements indépendants, pour la plupart tenus par des Blemmyes, tout le quartier est contrôlé par le Tragique Réseau et par les Drabials, ces derniers perdant de plus en plus de terrain depuis quelques années.

Malgré l'omniprésence des milieux criminels, le quartier reste relativement fréquentable, propre et sûr, en dehors de quelques bagarres et des inévitables drames personnels. La prostitution la plus misérable et ignoble de la ville se trouve plutôt dans le quartier de Plateforme.

GARNISONS

Logé dans les murailles intérieures de la vieille-ville, le quartier de Garnisons aurait difficilement pu être nommé de manière plus explicite : c'est en effet là que sont logées les principales institutions qui s'occupent de la sécurité de la ville. Au centre du quartier, on trouve le Commissariat central, un grand bâtiment carré, aux lignes austères, sur le toit duquel peuvent se poser des aéronefs : la police possède un petit dirigeable qui lui permet d'observer les rues depuis le ciel. Même si on trouve d'autres postes de police ailleurs dans la ville, c'est du commissariat central qu'est polarisée toute l'action des forces de l'ordre d'Entremer.

Le commissaire, Othon Ginchelmann, est un vieux Miaule au poil gris. Haut fonctionnaire de la cité, il a des bureaux au commissariat central et dans une des tours de la Haute Ville. Sous son influence, la police d'Entremer a pris une dimension qui n'existe pratiquement nulle part ailleurs dans le Continent. Non contentes d'assurer une relative tranquillité des habitants, les forces de l'ordre bénéficient de moyens d'investigation assez étendus pour mener des enquêtes, identifier les coupables, traquer les fugitifs, et démanteler les réseaux criminels. La Ville Libre n'est pas plus sûre qu'une autre mégapole du Reik, mais les criminels y dorment moins tranquilles, sachant qu'ils peuvent à tout moment se faire coffrer par les limiers de la police. Pour arriver à ses fins, Ginchelmann n'hésite pas à faire appel à des moyens Magiques ou Scientifiques, ce qui lui attire l'hostilité de beaucoup de notables. À cela s'ajoutent les affaires de corruption, qui sont monnaie courante au sein de la police d'Entremer depuis quelques années, en particulier chez les agents chargés de patrouiller les rues de la ville, dont certains acceptent des pots-de-vin, quand ils ne pratiquent pas le racket auprès des commerçants. C'est également dans le Commissariat central qu'est coordonnée l'action du troisième pilier de la sécurité d'Entremer, la malice (voir ci-dessous, « Groupes »).

Le quartier est également le centre névralgique de l'institution rivale de la police : la milice d'Entremer. La caserne de la milice, un ancien palais Axite transformé en cantonnement, est à quelques rues du commissariat. En théorie, les pourpoints bruns, comme on les surnomme pour les distinguer des uniformes noirs des policiers, sont chargés d'assurer la sécurité des deux enceintes d'Entremer, de contrôler les allées et venues aux portes de la ville, d'actionner les balistes et les trébuchets qui équipent les tours de surveillance, et de servir d'armée régulière à la cité en cas de siège ou de guerre. En pratique, le capitaine de la garde, une jeune et énergique Chevalière Patriar nommée Celena Casedra, laisse ses hommes se mêler d'affaires de sécurité interne, et marche sur les plates-bandes de la police. Celena Casedra juge que les méthodes d'Othon Ginchelmann sont inefficaces, et pas assez expéditives. La tension entre les deux corps de sécurité est un sujet de tension permanent, et si les Bourgmestres n'agissent pas rapidement, le point de rupture sera bientôt atteint.

L'ambiance s'est encore empoisonnée depuis la fin de la Guerre de Succession. L'Empereur Angramagia a constitué l'Inquisition, cette police impériale aux larges pouvoirs, qui est sous ses ordres directs. À Entremer, les discrets bureaux de l'Inquisition se trouvent également dans le quartier de Garnisons. Une dizaine d'agents répondent aux ordres du Grand Inquisiteur, un petit homme taciturne et difficile à cerner. La présence des Inquisiteurs en ville complique encore l'action de la police et vient exacerber les tensions.

Malgré les tensions entre les différentes institutions de sécurité, Garnisons est un des quartiers les plus sûrs de la ville. En dehors des policiers, des miliciens et de leurs familles, tous les individus qui ont de bonnes raisons de craindre pour leur vie ont élu domicile dans ses rues. On y trouve ainsi une forte concentration d'usuriers, de gazetistes, d'inspecteurs des impôts et d'autres membres de corporations impopulaires.

LE GRAND MARCHÉ

Si la vieille-ville est le cœur d'Entremer, le Grand Marché est sans conteste le cœur de la vieille-ville, une sorte de condensé du délirant kaléidoscope culturel qui compose la Ville Libre. Dans ces ruelles sinueuses se croisent tous les jours des individus qui n'ont aucune raison de se rencontrer : on peut y voir des chasseurs d'Ogres venus du Nord taper le carton avec des Miaules joueurs de luth, des ascètes Shaddaïms faire affaire avec des Blemmyes dépravés, ou des vétérans de la guerre conter

fleurette à de jeunes demoiselles au sang farandrien. À chaque instant, le Grand Marché est le théâtre de rencontres impossibles, de coïncidences incroyables, et de conversations improbables.

Le quartier se répartit en treize marchés principaux, dont chacun occupe plusieurs rues. À cela s'ajoutent encore des stands et des marchés occasionnels dans les rues, ainsi que des francs-tireurs qui vendent leurs marchandises sans se soucier des conventions en vigueur dans la profession. L'endroit le plus vivant et le plus typique est le Grand Marché aux Épices, un énorme secteur couvert sous un toit de paille et de nattes, ouvert 24 heures sur 24, où l'on peut acheter épices, fruits secs et fruits frais, viandes séchées et fraîches, poissons de mer ou de rivière, et toutes autres sortes de nourriture. Il est d'usage de marchander et le bruit de la foule est couvert par les cris des marchands qui haranguent la clientèle.

Quelques rues plus loin, en dehors du marché couvert, on trouve les échoppes des artisans : potiers, tisserands, bottiers, forgerons ou vanniers qui vendent les créations des ateliers de la Colline du Vieux-Six-Fours ou les fruits de leur propre production. Beaucoup de curieux s'y arrêtent, pour acheter ou simplement pour discuter avec les artisans, en sirotant une tasse de pava bien serré. En cherchant bien, et en sachant à qui demander, on peut même trouver quelques marchands qui proposent des objets magiques ou technologiques à l'achat ou à la vente... Les meilleurs fabricants d'armes et d'armures de la ville ont aussi leurs échoppes dans ces rues, mais pour se procurer leurs marchandises, il faut être prêt à y mettre le prix.

À l'écart des marchés artisanaux, on trouve une section moins reluisante du Grand Marché : le marché aux esclaves, un des plus grands du sud du Continent, où l'on peut acheter les services d'Ogres, de Mourioches ou de créatures plus rares. Les bons jours, on trouve des Kaours dressés pour le combat ou des petites créatures démoniaques liées par des pactes. Trois petites arènes permettent d'assister à des combats d'esclaves, et même de parier sur le vainqueur. Certains jours, les gagnants des paris sont récompensés en remportant le vainqueur des combats d'esclaves.

En périphérie du Grand Marché, on trouve des boutiques d'antiquaires ou de bouquinistes, ainsi que toutes sortes de magasins plus luxueux, qui s'adressent à une clientèle plus exigeante. Les riches aristocrates peuvent s'y procurer de jolies toilettes, des tapis brodés ou des meubles de grand prix. Les clients plus aventureux se risquent parfois à pousser la porte d'échoppes plus insolites, comme

ceux d'horlogers Prismates, qui fabriquent montres, horloges, ou automates, ou même des boutiques où, en y mettant le prix, on peut s'acheter un passé et des souvenirs complètement neufs, voire même un nouveau visage ou une nouvelle personnalité.

Le Grand Marché représente une énorme tentation pour les plus pauvres d'Entremer. Il attire tous les miséreux, les pickpockets, les détrousseurs en tous genres, qu'ils soient amateurs ou affiliés à la Calembredaine ou à un des Drabials. Il est fortement conseillé de rester attentif en passant par le quartier, et de ne pas exposer sa bourse à la convoitise des voleurs.

HAUTE-VILLE

Situé parmi les canaux que les Humains ont tissés entre les méandres du fleuve Smouale, la Haute-Ville est le siège du gouvernement d'Entremer. Elle tire son nom de la hauteur de ses bâtiments, et principalement des Tours de l'Administration, cinq gratte-ciels de pierre qui dressent leurs silhouettes monumentales sur plusieurs centaines de mètres, comme cinq flèches plantées au cœur d'Entremer. On peut apercevoir ces bâtiments majestueux depuis n'importe quel endroit de la ville. Construite par des ouvrier Farandriens, conçues par des architectes Humains, les Tours de l'Administration bénéficient de quelques astuces technologiques Prismates. Sans eux, jamais ces tours n'auraient pu être aussi hautes et aussi sûres. Ils y ont même ajouté quelques innovations qui font grimacer les plus dévots, à commencer par ces élévateurs hydrauliques qui permettent de gagner les étages supérieurs sans avoir à utiliser les escaliers.

La plus grande des cinq tours est surnommée la Tour Bleue, en raison du marbre bleu et des incrustations d'azuline qui ont été utilisés pour la décorer. C'est le siège du pouvoir central d'Entremer, c'est là que les Bourgmestres ont leurs bureaux et leurs appartements. C'est là aussi que logent la plupart de leurs assistants. De nuit comme de jour, été comme hiver, la Tour Bleue est surmontée d'une énorme flamme bleue, de plus de dix mètres de haut, alimentée par du phlog, et qui symbolise la liberté des habitants de la ville. Elle figure également sur le blason d'Entremer.

Autre symbole, situé au pied de la Tour Bleue : la Statue du Citoyen Inconnu, érigée par Elazar Răginar quand il a accordé à Entremer son statut de Ville Libre. Cette statue de marbre bleu mesure une vingtaine de mètres. Elle représente un jeune homme, ou peut-être une jeune femme, qui se tient debout. Grâce au génie des artistes qui ont édifié ce monument, l'expression du visage et la posture de ce personnage se modifie en fonction des épreuves

que doit traverser la cité. Lors de son édification, à la libération de la ville, le Citoyen Inconnu était joyeux, et levait les bras au ciel ; pendant la Guerre de Succession, il pleurait, protégeant son torse avec ses bras croisés ; à présent, le personnage se tient la tête entre les mains, l'air effrayé. Les spéculations vont bon train pour déterminer la signification exacte de la posture actuelle du Citoyen Inconnu.

Les quatre autres tours sont destinées aux locaux du Conclave, le législatif de la ville, ainsi que ceux des différents Responsables de l'administration, et l'armada de bureaucrates qui travaillent pour eux. Malgré tout, les concepteurs des Tours de l'Administration ont vu un peu grand, et une bonne partie des locaux sont inutilisés, occupés comme salles d'archives ou loués à des entreprises ou des fondations.

En dehors des Tours de l'Administration, les bureaucrates possède d'autres bâtiments dans le voisinage : des entrepôts, des salles de réunion, des caves, des logements destinés aux invités de marque. Presque tout le quartier appartient à la Ville et la plupart des bureaucrates vivent également dans le coin. La Haute-Ville accueille aussi les sièges officiels des trois grands partis : les Loyalistes, les Autonomistes et la Coalition.

LE VIEUX PORT

Le Vieux Port d'Entremer est une des deux grandes installations portuaires de la cité. Si les passagers s'arrêtent généralement à Port-Mobile, les bateaux de marchandises continuent jusqu'au Vieux Port, qui possède toutes les infrastructures nécessaires pour décharger et entreposer les cargaisons. Même s'il ne peut pas rivaliser avec le niveau d'activité que connaît un grand port maritime, le Vieux Port d'Entremer occupe tout de même une importante surface de la ville et constitue le plus grand port fluvial du Continent. Sous les ricanements des mouettes et les jérémiades des corneilles, des bateaux arrivent, remplis à ras bord de plaques de métal, de billots de bois et d'autres matières premières, de fruits et légumes, de graisse animale, de laine à tisser et d'autres marchandises, et en repartent avec les cales pleines de vêtements, d'armes, d'objets d'art et d'autres articles produits en ville. Des centaines de dockers s'affairent jour et nuit à charger et décharger toutes ces marchandises. Très bien protégés par d'anciennes conventions de travail passées avec la ville, les dockers jouissent de privilèges uniques parmi les travailleurs manuels de la Ville Libre. Au moindre signe que les politiciens menacent leur statut spécial, ils se mettent en grève, et paralysent toute l'activité économique de la cité. Depuis des années,

le Coffre d'Acier, et aujourd'hui l'Union Corporative, militent pour en finir avec les avantages dont bénéficient les employés du port.

Le Vieux Port est aussi la plaque tournante de la contrebande. C'est par-là, bien plus que par la route, que transitent les objets volés, l'opium, et toutes les autres marchandises illégales qui font vivre la pègre de la Ville Libre. Des policiers sont stationnés en permanence près des entrepôts, en théorie pour procéder à des inspections et des saisies à bord des bateaux, mais en réalité, ils se contentent bien souvent d'empocher leurs pots-de-vin sans discuter.

À l'écart des rives, des entrepôts, des grues et des chantiers navals qui retapent les navires marchands, le Vieux Port est également équipé d'un petit aérodrome, qui permet aux quelques dirigeables venus de la Corporation Prismate ou de Straaz de se poser dans la vieille-ville. Apercevoir la lourde silhouette ovoïde des aéronefs Prismates dans le ciel d'Entremer est à chaque fois un petit événement pour les habitants du quartier.

LES VILAINES

Coincée entre le Smouale et la muraille intérieure de la vieille-ville, la Rue de la Vilaine est la principale artère de la ville pour tout ce qui concerne la restauration et l'hôtellerie. Le long de cette rue, ainsi que dans les rues parallèles et perpendiculaires, on trouve la plus grande concentration de tavernes et d'auberges d'Entremer. De nos jours, les habitants de la ville distinguent deux quartiers qui sont traversés par la Rue de la Vilaine : la Petite Vilaine, où l'on trouve les établissements les plus populaires et les logements les plus économiques, et la Grande Vilaine, siège des auberges de luxe et des restaurants les mieux cotés. Bien sûr, il est difficile de déterminer où se termine la Petite Vilaine et où commence la Grande Vilaine ; mais en descendant la Rue de la Vilaine d'est en ouest, on constate que le standing et le prestige des établissements ne cessent d'augmenter.

C'est tout à l'est de la Petite Vilaine que se trouvent les bouges les plus infâmes et les plus mal famés de la vieille-ville. On y croise des bars louches, fréquentés par la pègre locale, devant lesquels les poivrots s'endorment dans leur vomi. Les ruelles les plus sombres cachent des fumeries d'opium, qui servent de cadre à toutes sortes de trafic, ainsi que des tripots clandestins, où l'on peut jouer à n'importe quel jeu, en misant n'importe quoi, même sa vie. La taverne la plus connue de cette section de la Petite Vilaine est Le Comptoir des Bannis, un bistrot tenu par d'anciens pirates de la



Mer de Fortune, dirigés par un certain Tom Pottlefolk, qui y font régner l'ordre et interdisent les bagarres. Grâce à leur présence, le Comptoir est devenu une sorte de lieu neutre où peuvent se rencontrer des membres des divers Drabials, du Tragique Réseau, de la Calembredaine ou de groupements plus minoritaires ou plus clandestins, comme des terroristes Théoclastes, ou des Exterminateurs de la Guilde des Assassins. Les policiers ou les aventuriers trop curieux payent généralement leur indiscretion de leur vie.

Plus à l'ouest, dans la Petite Vilaine, on débouche sur des bistrots un peu plus fréquentables, ou des auberges qui permettent aux nouveaux arrivants dans la ville de se loger à moindre frais. C'est un merveilleux melting-pot culturel, où se mélangent les voyageurs venus des horizons les plus divers aux habitants d'Entremer, eux-mêmes issus de cultures très variées. L'auberge la plus remarquable est sans doute le Grand Relais, qui propose toute une gamme de chambres, avec lit ou paille, individuelles ou communautaires. Il est de coutume que les locataires du Grand Relais passent leurs soirées ensemble, à partager leurs anecdotes de voyage. On dit que le bâtiment est hanté, et que parfois, les fantômes racontent à leur tour l'histoire de leur vie et de leur mort... Quelques rues plus loin, on trouve Enfer & Damnation, une taverne tenue par une femme à poigne, Caprice Carmin. Elle a fait de son bar le rendez-vous incontournable de la malice et de tous les chasseurs de primes qui gravitent autour d'Entremer. Elle accroche même les portraits des personnes recherchées sur les murs du bistrot.

La Grande Vilaine ne propose pas la même effervescence fébrile que la Petite Vilaine, mais en un sens, c'est tant mieux : les clients de ses établissements cherchent plutôt la tranquillité. La partie la plus orientale du quartier offre une très grande diversité d'établissements, des salons de thé pour vieilles dames aux restaurants exotiques qui servent aux clients des steaks de dinosaures ou des

cuisses de grillons géants. Il y a plusieurs causoires, comme les apprécient les Lithiques de la République, mais qui sont fréquentés par des individus de toutes sortes de cultures différentes. L'un d'entre eux, le Tergarana, est l'endroit idéal pour qui souhaite prendre le pouls de la ville, et être rapidement au courant de toutes les dernières rumeurs. Pour qui aspire à passer la nuit en ville, la partie Est de la Grande Vilaine propose également une grande variété de services. Tenu par un couple de Mourioches affranchis, le Ras-le-plancher est une auberge miniature, destinée aux êtres de petite taille : Miaules, Mourioches ou créatures féériques en tous genres.

Plus loin vers l'ouest, on plonge vraiment dans un univers de luxe. C'est dans cette partie du quartier qu'on trouve les meilleurs restaurants gastronomiques de la ville, des bars qui servent les alcools les plus rares et les plus fins, et des hôtelleries réservées à une clientèle exigeante et triée sur le volet. L'Auberge de la Marquise Mélancolique est une des meilleures adresses de la ville, connue pour tolérer toutes les excentricités de ses clients. Les aventuriers fortunés qui cherchent à dépenser leur argent dans un cadre luxueux choisissent généralement d'y loger quelques jours. Les Nobles de passage à Entremmer préfèrent le Flacon Ducal, nettement plus calme : impossible de franchir la porte sans bénéficier au préalable des recommandations d'au moins deux clients habituels de l'établissement. Le Flacon Ducal possède également un des plus luxueux casinos de la ville, pour qui souhaite jouer de l'argent en toute légalité.

LE NORD-OUEST : INSTITUTIONS ET SERVICES

BUENAVUESCA

La religion joue un rôle primordial dans l'existence d'innombrables habitants d'Entremmer, et c'est sans doute dans le petit quartier de Buenavuesca que ce principe peut se vérifier le plus aisément. Selon la sagesse populaire, Buenavuesca est tellement surchargé de ferveur religieuse que le moindre des pavés de ses rues est une relique sacrée, digne d'adoration et de piété. Le quartier, une ancienne banlieue d'habitation, a pris son véritable essor il y a environ trois siècles, quand les Prêtres de la Ville Libre ont renoncé à la cathédrale de l'Hospitalité, pour en bâtir une plus grande dans le quartier voisin de Buenavuesca. Depuis, cette petite partie de la ville, bâtie sur une falaise qui surplombe les eaux du fleuve Smouale, n'a plus d'autre raison d'être que la religion. La construction du Douze d'Entremmer, la grande cathédrale, a duré plus d'un siècle, période

pendant laquelle des dizaines de chapelles, de basiliques et d'autres lieux de prière ont été édifiés dans les rues environnantes. Tous les Dieux Impériaux et la majeure partie des principales Émanations ont ici un lieu de culte qui leur est destiné. Qui se promène dans ce quartier pourrait presque se croire plongé dans la ville sainte de Terl, loin au nord, même si le clinquant et le luxe voluptueux des églises d'Entremmer, caractéristique de la culture Questite, contraste avec le dépouillement des monumentales cathédrales de Terl.

Le Douze d'Entremmer est la plus grande église de la Ville, et un de ses plus grands monuments. Construite sur la falaise de calcaire jaune qui long le Smouale, elle est bâtie selon la tradition Impériale : une énorme nef circulaire, dédiée à Anadeus, entourée de onze chapelles consacrées aux autres Dieux Impériaux. Le grand dôme du Douze est en argent, incrusté d'inscriptions en rubis, qui retracent les premières phrases des Chroniques. À midi, la lumière du soleil vient frapper le dôme, et se refléter dans les onze minarets qui surplombent les chapelles, aux toits couverts d'hématite, de grenat et de tourmaline. Le Douze propose deux offices par jour, en fin de matinée et en début de soirée, mais sa grande salle n'est vraiment pleine que pour la Messe du dimanche. Entre les cérémonies, le Douze d'Entremmer devient un grand centre de vente de services religieux en tous genres. Il est possible d'y obtenir les services d'un Prêtre, qui prodiguera les miracles de sa foi en échange d'une donation à l'Église. Diverses reliques porte-bonheur, potions de guérison et d'autres objets sont également en vente.

Cet aspect commercial se prolonge sur le parvis du Douze, une grande place dallée de marbre blanc : c'est un repaire de diseurs de bonne aventure, de prophètes d'opérette, de gourous en quête de fidèles, de vendeurs d'icônes et autres charlatans, qui harangent constamment les pèlerins et les passants. La Grande Prêtresse du Douze, la très pragmatique Isaora d'Alcanza, tolère ce type de pratique depuis qu'elle a institué un système de permis : pour pouvoir vendre des services religieux sur le parvis, il faut verser une partie des bénéfices à l'Église. Les contrevenants sont rudement remis à l'ordre par les Prêtres.

Parmi les autres lieux de culte Impériaux à Buenavuesca, il faut mentionner la Basilique de l'Homme-Debout, consacrée à l'Émanation de Broulf qui veille sur Entremmer. Très populaire dans la Ville Libre, l'Homme-Debout fait l'objet d'un culte dont la ferveur éclipse toutes les autres variétés de la Religion Impériale : ici, on est d'abord fidèle du



Dieu de la Révolution et ensuite du reste du Panthéon Impérial. Presque aussi vaste que le Douze, la Basilique attire davantage de monde, et ses offices sont plus fréquentés que ceux de l'église « officielle ». Au fil des ans, une forme de rivalité s'est installée entre les deux lieux de culte. Isaora d'Alcanza cherche même à faire excommunier le Grand Prêtre de la Basilique, un Malandrien nommé Boz Worton, coupable selon elle d'idolâtrie, et de proposer des Messes trop festives, et surtout, trop éloignées de l'orthodoxie.

Au-delà de l'aspect religieux, la Basilique de l'Homme-Debout est également un bâtiment remarquable. Construite par l'architecte dément Arjagas de Ringenettes, elle combine de manière audacieuse et surprenante des styles venus du Monde entier : des clochers torsadés d'Aasiak y côtoient des colonnades de Kareiken, des vitraux Farandriens ou des portes d'acier à la mode des Prismates. Le résultat est assez déconcertant et on dit que si l'on passe trop de temps à admirer l'édifice, on y perdra la raison, comme son concepteur l'a perdu. Ce n'est d'ailleurs pas la seule légende au sujet d'Arjagas de Ringenettes : très riche pendant toute sa vie, il est mort pauvre, et on dit que son trésor serait caché dans une salle secrète de la Basilique. Après deux siècles d'efforts, ni les archéologues de l'Université, ni les aventuriers en quête d'argent facile n'ont trouvé quoi que ce soit.

Outre le Douze, la Basilique et les autres Églises, Buenavuesca abrite également des communautés religieuses – comme celle des Frères Hospitaliers, qui soignent les nécessiteux – des hôtelleries pour les pèlerins, ainsi que des monastères. Les Lédonites et les Arnésites sont ainsi représentés dans la Ville Libre. Dans les rues de Buenavuesca,

tous les habitants sont des religieux ou travaillent pour les religieux.

Enfin, chose assez rare pour être signalée, le quartier n'accueille pas exclusivement des lieux de culte dédiés à la Religion Impériale. On y trouve également quelques temples Bazzillistes, Vivialistes, ou dédiés à des divinités plus exotiques. Même si les principales églises non-Impériales sont plutôt bâties dans les quartiers du Nord-Est, on trouve ici toute la diversité religieuse d'Entremer. La proximité de ces différentes communautés religieuses permet de créer au sein de la ville un climat de dialogue interconfessionnel qui désamorce beaucoup de tensions. Il n'est pas rare de croiser ici un Grand Prêtre Impérial en train de boire une tasse de pava avec un Harmoniarque Vivialiste ou même avec un Chamane Miaule.

L'HOSPITALITÉ

Ce quartier tient son nom de l'ancienne cathédrale d'Entremer, qu'on appelait justement l'Hospitalité. Il y a environ trois siècles, quand Buenavuesca est devenu le centre névralgique des activités religieuses de la ville, la cathédrale a été désacralisée et vendue à la municipalité, qui recherchait des locaux pour fonder une Université. Le Bourgmestre qui a conclu cet accord historique s'appelait Javiar Liborgne, et il a donné son nom à l'institution. Aujourd'hui encore, l'ancien lieu de culte constitue la partie centrale des bâtiments universitaires, même si d'innombrables ailes et extensions y ont été rajoutées depuis. Vu de l'extérieur, l'Académie d'Entremer ressemble à un bâtiment tentaculaire, une énorme collision de styles architecturaux hétéroclites, qui semble s'étendre dans toutes les directions.

Moins prestigieuse que les Universités Lithiques de Guno, l'Université de Liborgne a tout de même accumulé au fil des années une réputation tout à fait honorable. C'est probablement l'institution la mieux cotée du sud du Reik. Après la Guerre de Succession, le Recteur, Toma d'Armonvielle, a réorganisé tous les services, et a fait remplacer les professeurs morts pendant le conflit, ce qui a donné une nouvelle impulsion à l'Académie. En dehors des frais d'inscription et des subventions de la municipalité, l'Université peut aujourd'hui compter sur un autre type de rentrée financière : des institutions ou des particuliers peuvent louer les services de certains professeurs en tant qu'experts, dans d'innombrables domaines : conseils juridiques, identification d'objets, expertise médicale, etc... Liborgne est aujourd'hui divisée en quatre Collèges, qui se divisent les locaux à parts à

peu près égales, et qui ont tous d'autres bâtiments à disposition dans le quartier.

Le Collège de la Société prodigue un enseignement dans différents domaines indispensables à la vie en communauté, telle que le droit, l'économie ou encore l'étiquette aristocratique. Véritable passage obligé pour toute la bonne société d'Entremer et de la région, le Collège de la Société accueille chaque année des centaines d'étudiants issus de bonnes familles bourgeoises ou aristocratiques. Les frais d'écologie sont hors de portée des gens du peuple, même si quelques roturiers particulièrement méritants sont acceptés chaque année. En plus de l'enseignement séculier qui y est prodigué, le Collège de la Société s'appuie sur les services de moines Scruses, qui enseignent les notions religieuses de base aux étudiants.

Deuxième en termes de prestige, le Collège du Monde a pour vocation d'enseigner la géographie, l'histoire, l'archéologie, les populations et toutes les autres facettes des cultures du Monde. En-dehors de ses activités pédagogiques, cette faculté organise fréquemment des fouilles, ou monte des expéditions à la recherche d'anciennes reliques. Les professeurs sont également intéressés à acheter tout texte, tout objet ou toute relique qui leur paraîtrait suffisamment intéressante pour enrichir les vastes collections du musée. De nombreux aventuriers ont ainsi des relations commerciales avec l'institution. Cette pratique a donné lieu à l'ironique proverbe qui circule au Rectorat : « le Collège de la Société gagne l'argent, le Collège du Monde le dépense »...

Troisième partie de l'Université de Liborgne, le Collège du Savoir s'intéresse à des matières peu courantes dans les facultés du Monde : la physique, la chimie, la médecine, les mathématiques, la



biologie et les autres sciences. De peur de choquer les bailleurs de fonds de l'institution, les professeurs se contentent néanmoins d'enseigner des théories qui sont en accord avec ce que proclame l'Église Impériale. Frustrés par cette attitude timorée, de nombreux Savants quittent l'Université, et vont

poursuivre leurs recherches dans la petite communauté qui s'est constituée au sein du quartier de Saint-Caramas. Le Collège du Savoir emploie même quelques Magiciens, des érudits auquel il est défendu d'enseigner leur art : ils ne sont là qu'en tant que spécialistes des reliques magiques et autres enchantements, voire du Grand Logoz Sacré.

La quatrième division s'appelle le Collège du Peuple. Ses frais d'inscription y sont beaucoup plus modestes que ceux des autres Collèges, ainsi que l'avait décidé Javiar Liborgne à la fondation de l'Université. On y enseigne toute une série de connaissances de la vie de tous les jours, telle que la maroquinerie, la ferronnerie, l'élevage, ou la musique. De nombreux artisans et paysans viennent suivre des cours techniques de perfectionnement au Collège du Peuple.

En-dehors des quatre Collèges, Liborgne occupe encore une grande partie du quartier de l'Hospitalité à travers le campus, qui loge la plupart des étudiants dans une quinzaine de grands bâtiments, dont le standing varie énormément en fonction du niveau de vie de leurs locataires.

Autre centre d'activité dans le quartier : la Bibliothèque de l'Université, principal centre de savoir de la Ville. Cet énorme bâtiment en marbre vert est accessible gratuitement aux étudiants. Les autres visiteurs doivent s'acquitter de frais d'entrée modestes, et n'ont pas le droit d'emprunter des livres. Bien que la guerre ait dispersé ou détruit une partie de ses archives, la Bibliothèque d'Entremer reste une institution de grande qualité, dans les différents domaines d'excellence de l'Université. Elle comporte une riche collection d'ouvrages bannis par l'Église, et ses Golems de papier constituent des guides indispensables pour s'y retrouver dans ses travées.

L'Hospitalité, ce n'est pas que Liborgne. Le quartier loge bien sûr la plupart des employés de l'Université, les scribes, concierges, archivistes, gardes, laborantins et autres bibliothécaires qui font fonctionner l'institution. On trouve également dans ces rues une grande quantité d'écoles de bonne qualité, meilleures que celle des autres quartiers. À Entremer, l'éducation de base (lecture, écriture, calcul) est gratuite pour tous les citoyens, mais les écoles de l'Hospitalité offrent un enseignement plus large que les autres.

NONANTEO

L'observateur attentif constate aisément qu'Entremer est une ville qui a plusieurs centres. Des centres différents, qui s'occupent de choses

différentes, mais qui exercent tous une influence déterminante sur le sort de la Ville Libre. Si la Haute-Ville est le centre politique, et Buenavuesca le centre religieux de la cité, Nonanteo est son centre économique. C'est là que pratiquement toutes les grandes entreprises de la ville ont leur siège. Import-export, tissu, cuir, acier, raffinage de phlog : toutes les principales activités économiques sont représentées, dans des palais ou des immeubles de bureaux qui rivalisent en luxe et en décoration. Les entreprises les plus notables sont le Consortium Vikkens-Delmare, qui possède près d'un tiers des ateliers de tissage du Quartier Farandrien, la Compagnie des docks, qui loue des entrepôts aux marchands de passage, Camaraderie et Compagnie, qui est leader sur le marché des ventes d'esclaves, les Aciéries Mordazini, propriétaires des plus grands hauts-fourneaux de la ville, et Phlog Industries, qui vient de passer sous le contrôle d'investisseurs Prismates, et qui contrôle tout le commerce du phlog en ville, à l'exception de celui que fabriquent les Blemmyes. Avec tous ces sièges prestigieux aussi proches les uns des autres, l'espionnage industriel est ici monnaie courante et les scandales fréquents. Certains aventuriers font fortune en vendant des informations aux grandes entreprises de la ville.

Nonanteo est aussi le quartier des banques. Plusieurs établissements réputés y ont pignon sur rue. Il est possible d'y ouvrir des comptes, de déposer ses valeurs dans des coffres ou d'obtenir des lettres de créance ou d'autres documents bancaires, garanties par les principales institutions de marchands. En principe, les grandes banques de la place ne font crédit qu'aux bourgeois et aristocrates, et certainement pas aux voyageurs armés jusqu'aux dents, qui puent la sueur et le sang d'Ogre. Pour espérer bénéficier des services des établissements bancaires du quartier, il faut soigner sa présentation, et si possible, obtenir l'appui d'un Noble ou d'un riche marchand de la ville, qui peut fournir une garantie morale.

Au cœur de toute cette activité économique, on trouve les deux institutions habituelles : le Coffre d'Acier et l'Union Corporative. La première occupe un grand hôtel particulier entouré de jardins, au centre du quartier. Dirigée par un Axite cynique et calculateur, Debroy Toymakker, l'antenne locale du Coffre d'Acier rassemble la plupart des marchands et des industriels d'Entremer, mais elle perd de plus en plus de terrain face à la concurrence de l'Union Corporative. Pour conserver ses membres, rien n'arrête Toymakker, qui pratique le chantage et les menaces contre ceux qui quittent sa noble association. En comparaison, l'Union Corporative est bien plus fréquentable. Elle occupe des locaux provisoires au premier étage d'un immeuble, sans

luxe ni tapage. Son directeur, Vrodimir Merkhalio, est un Noble qui a su tisser un réseau d'alliances politiques propices à son organisation. La sinistre réputation de sa famille laisse toutefois planer un doute sur la pureté de ses intentions.

Constamment protégé par la police et par différentes milices privées, Nonanteo est un des quartiers les plus sûrs de la ville. Outre les bureaux, on y trouve également de nombreuses maisons de maîtres, dont les propriétaires viennent y chercher une sécurité maximale.

PLATEFORME

Même si Entremer a de nombreuses zones d'ombre, aucun quartier n'est plus terrifiant que Plateforme. Si vous posez la question à un habitant de la ville, il vous répondra que Plateforme est le quartier des prostituées. Et il est vrai qu'on les voit la nuit, parcourir les principales artères du quartier, et vendre leur corps pour quelques pièces. C'est bien le quartier des prostituées, mais au contraire des lupanars d'Amarantes, c'est la prostitution dans ce qu'elle a de plus sordide, ignoble, répugnante. Ici, les filles de la rue se vendent pour payer des dettes, entretenir leur souteneur ou pour se payer de la drogue, et leurs clients sont des gens pressés, avarés, souvent violents, qui viennent des quartiers les plus pauvres de la ville et y retournent rapidement après une virée à Plateforme... Derrière les portes closes du quartier, il y a d'ailleurs bien d'autres trafics que celui de la chair : on y trouve des faussaires de talent, des concepteurs de drogues expérimentales, des tueurs à gage, des organisateurs de combats illégaux. Aucun d'entre eux n'a pignon sur rue : soit on sait comment les trouver, soit on n'a aucune chance de faire appel à leurs services. Par rapport aux spécialistes qu'on trouve ailleurs à Entremer, ceux-ci sont plus discrets, rarement affiliés à des réseaux criminels, et en général, plus chers et plus instables psychologiquement. On n'y fait appel qu'à ses propres risques...

Pourtant, Plateforme, c'est bien davantage qu'un simple quartier envahi de putes et d'escrocs, et on s'en rend compte dès qu'on s'y aventure. De jour comme de nuit, été comme hiver, ses rues sont envahies par un épais brouillard, omniprésent, irréel, comme s'il était animé de sa propre volonté. Il empêche de distinguer quoi que ce soit qui se trouve à plus de cinq mètres, et il étouffe tous les sons, privant l'individu de ses repères. Personne ne sait d'où vient ce brouillard : ici, ça fait partie de la vie de tous les jours. Toutes les personnes qui se sont aventurées dans le quartier disent la même chose : dès qu'on pénètre dans cette purée de pois,

on se sent immédiatement observé par une présence dérangeante et inexplicable. Pas entretenus, les façades des bâtiments sont délabrées, tâchées de rouille et de sang, alors que les vitres sont brisées ou ternies par l'âge. Parfois, en se promenant dans les rues de Plateforme, on entend des bruits étranges, des plaintes, des raclements, des gémissements, des fragments de phrases, qui semblent venir de toutes les directions.

Au-delà de ce sentiment général d'inconfort, Plateforme offre de multiples raisons objectives d'avoir peur : les innombrables histoires de meurtres, de disparitions inexplicables, ainsi que tous ceux qui ont perdu la raison dans le quartier. Il existe d'innombrables théories pour expliquer ces phénomènes, mais selon la plus diffusée, Plateforme est en contact direct avec les rues de Necropolis, la ville bâtie au cœur de l'Envers. Parfois, lorsqu'on se perd dans Plateforme, on se retrouve quelques instants en contact direct avec le royaume démoniaque. Dans ces conditions, pas étonnant que seuls des fous et des désespérés habitent le quartier. Quant à la police, elle fait comme si Plateforme n'existait pas.

SAINT-CARAMAS

À l'origine, Saint-Caramas n'est qu'un quartier d'entrepôts, une partie de la ville peu fréquentée par les habitants, et surtout occupée par différents dépôts de matériel de la municipalité, de l'Université de Liborgne ou des grandes entreprises de la place. Même si cette activité est toujours d'actualité, le quartier a acquis ces vingt ou trente dernières années une vie propre en-dehors de cette peu glorieuse fonction de stockage.

Dans les rues étroites de Saint-Caramas, à l'intérieur des innombrables entrepôts, silos et ateliers laissés à l'abandon, une communauté de Savants s'est peu à peu constituée. Ecœurés par l'attitude rétrograde de Liborgne en matière de recherche scientifique, ils ont claqué la porte de l'institution, pour pouvoir mener leurs expériences en toute quiétude. Plutôt solitaires, les Savants de Saint-Caramas travaillent tous sur des projets à long terme, mettant en œuvre des théories scientifiques de pointe. Certains cherchent à créer des formes de vie, d'autres s'intéressent aux véhicules volants, aux automates ou à d'autres disciplines plus ésotériques. Des rivalités se créent entre les Savants qui travaillent dans des domaines semblables, mais en dehors de ça, une certaine camaraderie règne dans le quartier : s'attirant la méfiance constante de la population et des autorités, les scientifiques préfèrent se serrer les coudes que s'attirer des ennuis... Pour mener leurs expérimentations, les

Savants ont constamment besoin d'ouvrages, d'outils et de matières premières en tous genres : ils font fréquemment appel à des aventuriers pour leur procurer discrètement ce dont ils ont besoin.

En parallèle à cette communauté de Savants, des Magiciens ont également décidé de s'établir à Saint-Caramas ces dernières années. Si certains poursuivent leurs recherches en solitaire, comme les Savants, ils ne constituent qu'une minorité. La plupart d'entre eux se sont mis en tête de repérer les enfants et les jeunes présentant des prédispositions pour la Magie et de s'occuper de leur formation. Cette activité est à la limite de la légalité à Entremet, comme partout dans le Reik, aussi agissent-ils avec la plus grande discrétion, et n'accueillent-ils que quelques dizaines d'élèves, dans des conditions parfois assez précaires. Deux écoles de Magie rivales se sont constituées ; la plus grande est dirigée par Salinon Buendia, une vieille Humaine un peu revêche, qui déteste les aristocrates et les autorités en général, mais qui semble avoir le cœur à la bonne place ; la seconde, sous l'autorité d'un Farandrien Verfeuille nommé Arvar Snaster, est plus petite, moins connue, et ses élèves reçoivent une formation plus brutale et plus effrayante. Salinon Buendia pense que cette école n'est en réalité qu'une façade pour une secte démoniaque.

VIAUMORGUE

Située près de la Porte Ouest d'Entremet, adossée aux murailles de la ville, Viaumorgue est un vaste quartier d'habitation, très peuplé, dans lequel choisissent de vivre ceux qui n'ont pas les moyens d'habiter la Fagne, mais qui gagnent suffisamment pour éviter des quartiers comme la Malcasse ou la Cité de Cristal. Ici, les rues sont pavées, les habitants bénéficient d'un système d'égouts performant, et même si ce n'est pas le grand luxe, les petites maisons aux toits de tuiles rouges du quartier offrent un certain confort et une certaine qualité de vie à ceux qui y vivent. À Viaumorgue, on croise des marchands et des bourgeois qui préfèrent ne pas vivre dans le centre-ville, de la petite Noblesse, des artisans, des soldats ou encore des aventuriers qui ont investi une partie de leur butin dans un petit pied-à-terre en ville. Une large proportion des derniers arrivants sont des anciens bourgeois et aristocrates de Wurmaaz, qui ont fui le régime du Magiocrate, et ont recréé une petite communauté en ville. Le quartier est majoritairement peuplé d'Humains, mais certaines rues sont occupées par des Farandriens au niveau de vie plus enviable que ceux du Quartier Farandrien, des Lithiques solitaires, ou des Malandriens qui peinent à s'intégrer dans d'autres parties de la Ville Libre.

Bien qu'il y en ait aussi quelques-uns à Coxon Village, à l'Hospitalité ou dans le centre-ville, Viaumorgue est le quartier des musées par excellence. De nombreux visiteurs affluent chaque jour pour visiter le Cabinet des Curiosités, consacré aux créatures du Monde entier, qui sont présentées empaillées, conservées dans des bocaux, momifiées ou réduites à l'état de squelette. La plus belle pièce de la collection est un énorme squelette de Dragon, récupéré dans le Désert de Basalte. Les conservateurs du Cabinet des Curiosités font parfois affaire avec des aventuriers qui ramènent des dépouilles d'animaux exotiques venues de contrées lointaines.

Autre institution très réputée, le Muséum des Civilisations collabore étroitement avec l'Université de Liborgne. Sa raison d'être est d'exposer des objets, des reliques représentatives de l'art, de la culture et des traditions de civilisations anciennes ou actuelles. L'exposition permanente présente par exemple toute une galerie consacrée au Haut-Royaume d'Oumaïos, une autre sur les Hordes Chanqs et d'autres encore sur les Mouriocheoïdes et les autres races sauvages. Récemment, le Muséum a reçu beaucoup de pièces très précieuses en provenance de Wurmaaz : majoritairement des œuvres d'art sauvées des purges du Gonagāi. Les collections de l'institution sont bien plus exhaustives que ce qui peut être exposé : pour des raisons religieuses principalement, toutes les reliques des Titanides ne peuvent pas être montrées au public. Il en va de même des objets magiques les plus puissants. Le conservateur, un vieil homme revêché nommé Olafio Vitri, achète pourtant toutes sortes d'objets aux aventuriers et explorateurs en tous genres. Il se sert des pièces qu'il ne peut pas exposer comme monnaie d'échange pour financer d'autres types d'acquisitions. Le Muséum est donc la plaque tournante d'un vaste commerce mondial d'objets d'arts et d'objets magiques en tous genres.

LE SUD-OUEST : LES BEAUX QUARTIERS

COXON VILLAGE

Baptisé ainsi en l'honneur de Benjamin Coxon, l'illustre écrivain qui y a vécu brièvement il y a un peu moins de quatre siècles, Coxon Village est le quartier des artistes d'Entremer. En tout cas, c'est une manière de voir les choses. Il est vrai que les soupentes des immeubles de ce quartier aux rues charmantes et sinueuses sont encombrées de peintres maudits qui font exploser leur imaginaire sur les toiles, d'auteurs tout aussi torturés qui

étalent leurs idées noires sur la page, et de musiciens encore plus intenses qui passent leur vie à chercher la note bleue dans l'anonymat le plus total. Il est vrai aussi qu'on ne peut pas se promener dans le Village sans tomber sur des galeries, des marchands de couleur, des luthiers, des papetiers et d'autres boutiques qui sentent bon l'encrier et le parchemin. Pourtant, et malgré tous les efforts de ses habitants, ce n'est pas là la nature profonde de Coxon Village. Plus que toute autre chose, c'est un quartier de gosses de riches. Bien sûr, il y a beaucoup d'artistes authentiques dans cette partie de la ville, dont certains ont du talent, et même du génie, mais l'écrasante majorité sont des poseurs, qui s'y installent par rébellion, dépensant sans compter le pécule de leurs parents en se lançant à la poursuite d'un talent qu'ils n'ont pas. Tôt ou tard, ils finissent par réaliser le tour cruel que le destin leur a joué. La plupart rentrent alors dans le giron familial, mais certains restent dans le village, deviennent mécènes ou ouvrent des galeries ou des maisons d'édition.

La faune bigarrée du quartier, on peut la croiser dans les innombrables cafés sur lesquels on tombe à chaque coin de rue. On y rencontre à toute heure du jour et de la nuit des poètes et leurs muses, des écrivains en quête d'idées, qui griffonnent sur leurs carnets, des gazetiers à l'affût de nouvelles fraîches, des musiciens qui pensent révolutionner l'histoire de leur instrument, ainsi que leurs admirateurs, vrais amis, faux amis, soutiens financiers et moraux, et tous leurs compagnons de voyage. Ici, on refait le monde en permanence, un verre d'absinthe à la main et une pipe à opium dans l'autre. L'endroit est aussi celui des philosophies parfois fumeuses, parfois décadentes et souvent jugées scandaleuses : des républicains qui bâtissent des plans pour en finir avec la Noblesse, en passant par les libertins, mais aussi les homosexuels et autres explorateurs de leur sexualité, peu tolérés par la morale du Clergé, sans oublier les libres-penseurs et les Théoclastes militants, qui trouvent ici une oreille attentive pour leurs théories. La police n'a pas la tâche facile à Coxon Village. Elle essaye de démanteler les véritables cellules Théoclastes et révolutionnaires, sans coffrer les enfants des notables de la ville.

LA FAGNE

Juste à l'ouest de la Vieille-Ville, on trouve le quartier de la Fagne, le plus huppé d'Entremer, où vivent les grandes fortunes, les riches bourgeois, les aristocrates, les chefs criminels les plus fortunés, et autres héros à la retraite. Les rues de la Fagne sont pavées, d'une propreté impeccable, et souvent bordées d'arbres bien entretenus. Particularité presque unique à Entremer, celles-ci se croisent



presque toutes à angle droit, formant un damier rectiligne, le long des quais du Smouale. La Fagne est essentiellement un quartier résidentiel, et on peut y croiser de superbes propriétés des châteaux et des maisons de maîtres tout à fait splendides. Les hommes y défilent en costume, et les dames – épouses ou maîtresses – y portent des robes d'apparat et des bijoux de grand prix. Ici, on est jugé en fonction de l'apparence, et toute personne trop négligée pour se mêler à la belle société ne peut être que deux choses : un valet ou un intrus.

La sécurité est une préoccupation de tous les instants à la Fagne, et la police n'hésite pas à chasser du quartier tout individu à l'air vaguement suspect ou au comportement étrange. Garantir aux grandes fortunes de la ville un environnement sûr et tranquille est assurément une des missions principales des forces de l'ordre. Par ailleurs, les habitants les plus riches ont tous une garde personnelle, ou au minimum des esclaves prêts à défendre leurs biens, en utilisant des méthodes encore plus expéditives que la police. En dehors des hôtels particuliers, des écoles privées et des centres de détente, quelques bâtiments officiels ont été construits dans le quartier : la Représentation Impériale, qui garde un œil sur les agissements des Bourgmestres et veille sur les intérêts des Nobles ou encore les ambassades officielles de la République Lithique, de l'Alliance Farandrienne, de la Corporation Prismate et du Pacte Blemmique. Au centre du quartier, un imposant bâtiment jaune est le siège de la Loge des Bannis, un nom ronflant qui cache en fait un club très privé pour les plus riches et les plus puissants de la ville. La rumeur prétend que les membres de la Loge se livrent à des débauches inimaginables derrière les murs du club. Une autre rumeur prétend que tous les membres de la Loge sont inféodés au Tragique Réseau, la pègre de Cendremagne...

Même s'il est difficile de s'en rendre compte quand on n'y vit pas, la Fagne est divisée par des murs sociaux invisibles. La fortune et l'apparence sont certes des conditions incontournables pour qui souhaite faire partie de la famille, mais l'extraction est également un élément capital. Les Nobles des grandes maisons sont au sommet de cette hiérarchie officieuse, et ne se mêlent que rarement aux quelques Nobles d'Empire qui vivent à Entremmer. Pourtant, les aristocrates préfèrent encore se fréquenter entre eux que de passer du temps avec les bourgeois, les héritiers, les riches industriels, marchands et financiers qui vivent dans le quartier. Enfin, lie de la lie, aussi fortunés soient-ils, les anciens explorateurs, aventuriers, Magiciens et autres individus à la réputation trouble sont parfois invités au sein de la belle société pour leurs histoires pleines de piquant et d'exotisme, mais en dehors des grandes occasions, ils sont totalement ignorés par tous les autres habitants du quartier.

LE JARDIN DE LA VIOLENCE

Entre la Vieille Ville et la Fagne, on trouve le jardin municipal, surnommé le Jardin de la Violence. Cet énorme espace vert bordé par les eaux du fleuve Smouale et baigné par celles du petit lac du Réservoir, est un lieu de passage entre le centre-ville et les beaux quartiers du sud-ouest, ainsi qu'un havre de paix pour tous ceux qui recherchent le délasserment. Des dizaines de jardiniers s'occupent d'entretenir les nombreuses essences du jardin. Des allées sinueuses, des bosquets, des haies ou des arbres isolés d'espèces variées, des sculptures, des étangs et des bancs alignés renouvellent à chaque instant l'agrément de la promenade. En marchant, on peut admirer des épicéas, des cyprès chauves, des vivials, des tulipiers de Boissilence ou des sophoras d'Aasiak. Il y a même un tout petit spécimen de palom, un arbre-ville de la Mer de Bois. Le tronc de celui-ci ne dépasse pas la cinquantaine de mètres de circonférence, ce qui en fait tout de même l'arbre le plus grand de la ville, et le plus aimé des Farandriens. Au bord du lac, un jardin botanique cultivé par trois Malormes rassemble des dizaines de milliers d'espèces végétales rares et méconnues.

Ce qui vaut son surnom particulier au Jardin de la Violence, c'est qu'il est décoré de statues des Empereurs les plus autoritaires et les plus sanglants de l'histoire du Reik – un geste de défiance des autorités de la Ville vis-à-vis du pouvoir Impérial. Il y a également des mausolées dédiés à leurs victimes. Au centre du jardin, la Statue du Futur Dictateur est une grande sculpture de marbre, représentant un Empereur sans visage, symbole des abus et des injustices à venir.

Pendant la journée, le jardin est un lieu privilégié de rendez-vous pour les Nobles, les diplomates et tous ceux qui cherchent un endroit tranquille pour discuter d'affaires importantes. C'est aussi un des rares quartiers de la ville où toutes les couches sociales peuvent se côtoyer, et même, parfois, se rencontrer et se parler. Est-ce le poids de l'histoire qu'on sent poindre à l'ombre de la Statue du Futur Dictateur ? en tout cas, les barrières sociales sont beaucoup plus flexibles et malléables dans le Jardin de la Violence, où il n'est pas rare de voir un artisan du Quartier Farandrien échanger quelques mots avec un universitaire, ou même un Noble de la Fagne s'asseoir à côté d'un mendiant... La nuit, l'ambiance est très différente. Les gangs de la ville prennent possession du Jardin de la Violence, et il ne vaut mieux pas s'y rendre, à moins qu'on cherche à se battre.

POMMARD

Le quartier de Pommard est la zone de la ville où les gens de toutes extractions viennent se distraire. La principale attraction en est sans aucun doute le vieux champ de course. Un énorme hippodrome construit à l'origine exclusivement pour les courses de chevaux, mais qui est aujourd'hui quotidiennement utilisé pour toutes sortes de concours de vitesse : courses de chiens, courses de sangliers, courses de gaogaos, courses de scarabées géants, de golems de fer ou d'esclaves Ogres, on voit de tout à Pommard. De nombreux aventuriers, attirés par l'appât du gain, cherchent à se faire un peu d'argent en se lançant dans la compétition. Ce ne sont pas les occasions qui manquent : le champ de course s'ouvre tôt le matin et ferme tard le soir, et propose des courses pratiquement en permanence.

Sur les tribunes, on trouve les plus riches comme les plus pauvres, même s'ils ne s'asseyent pas ensemble dans les gradins, les grandes fortunes préférant le calme des loges particulières. Par contre, toute cette foule se retrouve aux guichets des paris, pour placer de l'argent sur les courses du jour. Il est généralement admis que les paris de Pommard sont entièrement contrôlés par le Tragique Réseau, qui, occasionnellement, truque les résultats en sa faveur. Il y a aussi toutes sortes de petits bookmakers indépendants, qui sont pourchassés impitoyablement par le syndicat du crime. Quant aux boissons et à la nourriture servis autour du champ de course, c'est un commerce qui est entièrement organisé à parts égales par les trois Drabials du quartier Farandrien.

Pommard n'est pas seulement connu pour ses courses et ses paris. À quelques pâtés de maison de

l'hippodrome, on trouve la grande foire de Pommard, en activité tous les après-midis et tous les soirs, en hiver comme en été. Là, sur une immense place au sol recouvert de sciure, on peut cheminer entre un alignement de tentes et d'étalages divers et colorés, offrant aux passants jeux d'adresses et de hasard, manèges, nourritures



exotiques aux odeurs de graisse et de fumée, boissons enivrantes et parfumées, ainsi que les services de Magiciens, Invokeurs, diseurs de bonne aventure, montreurs de monstres effrayants ou grotesques, et autres attractions fabuleuses venues de lointains pays. Pour qui ne voyage jamais en dehors d'Entremer, le dépaysement est garanti... Régulièrement, de nouveaux artistes et marchands s'intègrent à la troupe, alors que d'autres plient bagage. Certains d'entre eux sont d'authentiques voyageurs, parfois même de puissants mystiques en quête d'une nouvelle vie, mais le plus souvent la foire ne propose qu'arnaque et tape-à-l'œil.

Enfin, troisième attraction du quartier : le jardin zoologique. Mis sur pied par les autorités, qui récupéraient toutes sortes de créatures dangereuses et exotiques, amenées illégalement en ville pas des voyageurs, ce qui était au départ une sorte de prison pour animaux et monstres divers est devenu au fil des décennies un endroit à visiter pour toute la famille... Parfois pourtant, les gardiens surestiment leur capacité à tenir en respect les créatures dont on leur confie la garde, qui s'échappent, et sèment la panique dans la ville...

PORTE-CORNEILLE

Nommé ainsi en raison des volières impériales d'Entremer, un grand édifice ouvert au public qui se trouve au centre du quartier, Porte-Corneille a surtout la réputation d'être le quartier des théâtres de la Ville Libre. Une large rue pavée, la Rue de la Fascination, concentre à elle seule deux douzaines de lieux de spectacle, dont les plus réputés sont l'Opéra Impérial d'Entremer, l'Opéra Comique, le Cirque d'Hiver et le Palais des Masques. Chacune de

ces institutions propose toute l'année des spectacles de qualité, généralement réservés aux citoyens les plus aisés. Lieux de création et de délasserment, les salles de la Rue de la Fascination sont également les endroits où il faut être vu et se faire voir, quand on appartient à une certaine couche de la population ou quand on aspire à y appartenir. Peu intéressés par l'art de la scène, certains aristocrates ou bourgeois d'Entremer ne manqueraient pour rien au monde la première d'un spectacle attendu, de peur de commettre un impair qui pourrait sonner le glas de leur vie sociale.

Cette situation est tout au bénéfice des comédiens, musiciens, auteurs, metteurs en scène, costumiers, décorateurs et autres artistes qui travaillent dans ces théâtres. Certains jouissent d'une renommée et d'une réputation sans égale dans la ville, et sont tour à tour admirés et jaloués par les personnages les plus puissants d'Entremer. Ce type de célébrité, cependant, est de courte durée, et celui qui a la faveur de la critique un jour peut bien se retrouver ignoré du public le lendemain. Un jeu d'influence et de séduction croisée se joue donc sans cesse entre les vedettes des planches et le gratin de la ville, chacun cherchant à son tour à obtenir les faveurs et l'attention de l'autre. Très cotée au sein du Reik, la scène d'Entremer n'a de rivale que dans les villes de Valadine, et d'ailleurs bien souvent, les auteurs et les acteurs de la Ville Libre sont d'origine Valadinoise.

En dehors de la Rue de la Fascination, Porte-Corneille reste le quartier du spectacle. On y trouve des théâtres de poche pour comédiens désargentés, des cabarets où l'on peut manger tout en applaudissant des artistes, des caves où se produisent des chansonniers, des clubs privés, et toutes sortes de lieux de divertissement. Souvent animés par les artistes de Coxon Village, ces petites salles vivent dans l'ombre des grands théâtres, attirant une clientèle plus populaire, et moins regardante à la qualité du divertissement. Selon leur tempérament et leur ambition, les animateurs de ces salles jettent sur la Rue de la Fascination un regard jaloux ou méprisant. Reste qu'à Porte-Corneille, les règlements de comptes entre artistes sont parfois aussi retentissants et aussi sanglants que les guerres des gangs qui animent les quartiers pauvres.

PORT-MOBILE

Port-Mobile est le nom général qu'on donne à tout le quartier qui entoure un des deux grands ports fluviaux d'Entremer. Situé juste derrière la Porte Ouest, celui-ci est presque exclusivement consacré au trafic de passagers, les marchandises continuant

en principe leur course jusqu'au Vieux Port, à quelques minutes de là. Tous les bateaux qui pénètrent les murailles d'Entremer traversent ou s'arrêtent donc par Port-Mobile, et les autres moyens de transport ne sont pas en reste : même par la terre ferme, la Porte Ouest est beaucoup plus fréquentée que la Porte Est, elle qui voit passer tout le trafic en provenance de la Mer des Cinq Tempêtes, de Wurmaaz, de l'Alliance Farandrienne, d'une partie de Straaz, ainsi que la plupart des paysans qui habitent la région, et qui fournissent à la Ville Libre les denrées maraîchères dont elle a si cruellement besoin.

On se l'imagine à la lecture de ce bref descriptif : l'activité dans le quartier de Port-Mobile est fébrile, électrique. Où que l'on tourne la tête, on voit des chariots craquant sous les marchandises, des navires d'apparat, aux boiseries colorées, des aventuriers à l'air menaçant, juchés sur d'étranges montures, des voyageurs venus de contrées lointaines, s'exprimant dans des langues exotiques. Plus encore que le Centre-Ville, cette partie de la cité voit se côtoyer une infinie diversité d'individus, pénétrant à Entremer pour une infinité de raisons. Ici, les gens sont trop occupés pour discuter très longtemps : on ne fait guère de rencontres, mais c'est le lieu idéal pour humer l'air de la ville pour la première fois.

Face à cet afflux continu de nouvelles têtes, toute une infrastructure s'est mise en place pour accueillir les voyageurs, et leur proposer toute une série de services. Les bâtiments du port fluvial, récemment rénovés, servent de premier point de contact pour se repérer dans la ville. On y trouve des plans, et il est possible d'y engager des guides. Certains d'entre eux sont des fonctionnaires payés par la municipalité pour attirer les voyageurs vers les endroits les plus touristiques, d'autres travaillent à leur propre compte, et peuvent mener leurs clients dans les recoins les moins fréquentables d'Entremer.

La zone portuaire propose d'autres services essentiels, notamment du point de vue du transport. Il est possible d'y louer, d'y acheter ou d'y déposer chevaux ou autres montures ou simplement de sauter dans une calèche, en déposant quelques écus d'argent dans la main du cocher.

Dès leur arrivée, les nouveaux venus sont harcelés par un essaim de personnages hauts en couleur : des porteurs, des vendeurs ambulants, des artistes de rue ou simplement des clochards en quête d'une petite pièce. Ils sont tout aussi susceptibles de rendre service que de vider les poches du premier venu. La plupart d'entre eux sont fédérés au sein

d'une organisation criminelle, la Calembredaine, qui, selon la police, détient un quasi-monopole sur ce type d'activités dans cette partie de la ville.

STRÖEBECKER

Tirant son nom de celui d'un Noble Axite qui administrait Entremet à l'époque où la ville était la capitale de Straaz, Ströebercker est aujourd'hui surtout connu comme étant le quartier des prisons. Par commodité, les autorités ont décidé au fil des siècles qu'il était beaucoup plus simple de regrouper tous les centres de détention dans le même quartier, afin de mettre en commun certaines ressources administratives et humaines. Dans les faits, Ströebercker fonctionne aujourd'hui presque comme une communauté autonome : tous ses habitants ou presque travaillent dans le milieu carcéral ou en rapport avec celui-ci, qu'ils soient gardiens, scribes, cuisiniers, magiciens surveillants, aumôniers ou qu'ils recousent simplement les boutons des uniformes.

Il y a quatre prisons distinctes dans le quartier, chacune sous la responsabilité d'un administrateur délégué. Ces administrateurs délégués répondant eux-mêmes aux ordres du Responsable des Prisons et Châtiments, un puissant employé de la municipalité.

La principale prison est baptisée Briseville. Ses plus anciens murs sont vieux de plus de 800 ans, et elle est destinée aux criminels de sexe masculin. Ils sont plus d'un millier à croupir à l'intérieur des murs de cette énorme construction, bâtie, rebâtie, agrandie et consolidée tant de fois que le regard se perd dans la complexité byzantine de sa construction. À l'intérieur, les détenus sont soumis à une discipline de fer, qui comprend des châtiments corporels et de longues peines d'isolement total. Les locaux sont sales, l'eau et la nourriture ne sont pas distribuées en suffisance, et les règlements de comptes violents entre détenus sont monnaie courante. Certains condamnés en viennent à regretter que la peine de mort n'ait pas cours à Entremet... Pour survivre dans cet enfer, les prisonniers ont constitué des gangs antagonistes, qui regroupent les individus qui partagent la même origine ou les mêmes affinités. Certains de ces groupes sont contrôlés de l'extérieur, par le Tragique Réseau, les Drabials ou d'autres groupes criminels.

Même si le quartier de haute sécurité de Briseville est protégé par d'innombrables moyens de surveillance magique, la prison représente un danger permanent pour le quartier, voire pour toute la ville. Chaque année, plusieurs évasions spectaculaires se produisent, et environ une fois par décennie, Briseville s'enflamme et sombre dans

l'émeute généralisée. On raconte par ailleurs que les fondations de la prison sont très profondes, et que toutes sortes d'abominations et d'âmes en peine peuplent les étages inférieurs, laissés à l'abandon depuis des siècles.

Les autres lieux de détention sont beaucoup plus calmes, et de dimensions plus modestes. À quelques rues de là, on trouve une prison pour femmes, et un établissement réservé aux enfants et aux détenus condamnés à de courtes peines d'emprisonnement (moins de trois mois). L'asile d'aliénés Kovacs complète l'assortiment punitif d'Entremet. On y enferme les personnes souffrant de troubles mentaux qui peuvent représenter un danger pour eux-mêmes ou pour la société. De nombreux vétérans de la Guerre y sont actuellement détenus, le cerveau détraqué par les traumatismes subis. Certains criminels psychopathes y purgent également des peines d'internement à vie, et tout le monde prie pour qu'ils ne s'évadent pas. Kovacs a mauvaise réputation, en raison de plusieurs scandales liés à des expériences pratiquées sur les patients dans le passé.

La milice projette par ailleurs d'ouvrir une nouvelle institution dans le quartier : un camp de travail qui regrouperait des esclaves, des prisonniers et des délinquants juvéniles, pour tenter une nouvelle approche punitive.

LE NORD-EST : COMMUNAUTÉS ET MINORITÉS

BARBELIÈRE

Ce n'est peut-être pas le plus dangereux, mais Barbelière est sans aucun doute le quartier le plus sinistre et le plus insalubre d'Entremet. Ses rues sont dominées par une série de gigantesques bâtiments industriels, des usines qui se détachent dans le ciel comme des géants malformés et immobiles, de sombres et imposantes silhouettes qu'on peut apercevoir loin à la ronde. Elles sont surmontées d'énormes cheminées de métal, qui crachent dans l'air sans s'arrêter une fumée grasse et malodorante. À Barbelière, on voit rarement le bleu du ciel : une suie épaisse vient noircir les briques des maisons, s'agglutiner au verre des vitres, s'infiltrer dans le moindre interstice, et surtout dans les poumons des travailleurs... Une grande partie des habitants des quartiers pauvres travaillent dans les usines de Barbelière, poussant de lourds chariots de charbon à destination des hauts-fourneaux, s'usant la santé dans les raffineries de phlog ou manipulant des produits dangereux dans des cuves de traitement chimique.

Chaque semaine ou presque, des accidents de travail coûtent la vie à des employés des usines...

Actuellement, Barbelière est secoué par plusieurs crises : c'est d'abord la pollution atmosphérique et les boues d'épuration directement rejetées dans les eaux du Smouale, qui sont de plus en plus mal vues par les autorités, d'autant que certains prétendent que ces émanations produisent des mutations chez les oiseaux, les insectes et les poissons de la ville. Par ailleurs, même si les syndicats sont interdits, des mouvements ouvriers se constituent en douce, menaçant de faire grève ou de saboter les installations. Troisième source de polémique : de plus en plus d'usines sont rachetées par des Prismates, qui habitent le quartier voisin. Les riches industriels Humains sont indignés par cette évolution...

LE CHAMP-DU-LUTH

Nommé en référence à une ancienne prairie située à cet endroit, qui est aujourd'hui devenu un petit jardin public, le Champ-du-Luth est par excellence le quartier Shaddaïm de la ville. Hérésie pour certains, authentique religion révélée pour d'autres, le Shaddaï est un culte très développé à Entremet, puisque ses fidèles considèrent que la Ville Libre est le principal lieu saint de leur religion. C'est là, en effet, que selon leurs croyances, Malok le miséricordieux a dicté les 144 parchemins sacrés du Ramuyan à son prophète Masa'Nti. C'est donc sur le lieu même de cette révélation qu'a été construite la plus grande église Shaddaïm du Monde, qu'on appelle tout simplement la Basilique du Ramuyan. C'est un imposant bâtiment construit en pierre gris-bleu, aux lignes souples et arrondies, à la coupole monumentale surmontée de neuf minarets. On peut d'ailleurs apercevoir ces minarets depuis n'importe où dans le quartier.

En dehors de ce chef-d'œuvre architectural, le Champ-du-Luth n'est pas un des endroits les plus intéressants de la ville. Les Shaddaïms qui y vivent y sont très dévots, et ne tolèrent pas le jeu, la boisson, la luxure ou toute autre distraction. Il n'y a donc aucune taverne dans le quartier, et de l'avis général, toutes les petites maisons grises qu'on y trouve se ressemblent tant qu'on dirait qu'elles sont identiques.

Ce goût pour le dépouillement et la rigueur est sans doute aussi l'explication du taux de criminalité extrêmement faible du quartier. Les Shaddaïms ne commettent pour ainsi dire pas de crimes, et quand un étranger à la communauté vient y semer le trouble, ce sont tous les habitants qui se mobilisent pour le chasser et lui faire comprendre qu'il serait dans son intérêt de ne pas recommencer. Depuis

l'arrivée d'Angramagia au pouvoir, et la légalisation du Shaddaï, la police de la ville n'a pratiquement plus rien à faire au Champ-du-Luth, même si le souvenir des anciennes razzias est encore vivace chez les anciens du quartier et le ressentiment parfois tenace vis-à-vis des autorités de la ville. Par ailleurs, de nombreux fidèles de la Religion Impériale tolèrent mal la présence de ces hérétiques, ce qui est une source permanente de tension.

En tant que centre mondial du Shaddaï, le Champ-du-Luth accueille en permanence un grand nombre de pèlerins. C'est pourquoi le quartier comporte un grand nombre de dortoirs et de dispensaires qui leurs sont destinés. Les habitants du quartier consacrent tous un peu de leur temps à s'occuper des pèlerins. Ils mènent également d'autres actions charitables, nourrissant les affamés, soignant les malades, et tentant de prêcher la bonne parole dans les quartiers pauvres. C'est jusqu'ici surtout à Tijadin qu'ils ont obtenu quelques succès.

LA CHATIÈRE



Un tout petit quartier aux rues en pente, situé sur le flanc de la colline de Torno, au nord de la ville, la Chatière est le refuge des Pookans Miaules de la ville. C'est un endroit charmant, entièrement bâti aux dimensions des Hommes-Chats, avec des rues étroites et des immeubles percés de minuscules fenêtres rondes. Il y a même des petites allées voûtées qui traversent les pâtés de maison.

Cela dit, la Chatière n'offre pas un grand luxe aux habitants : le sol est en terre battue dans la plupart des rues, il n'y a pas d'égouts, et la place manque cruellement pour loger toute la population Miaule d'Entremet. L'activité économique principale des

habitants est la teinture des tissus. De nombreux ateliers s'en sont fait une spécialité, et ils jouissent d'une belle réputation dans tout le Continent. Certains vendent au prix fort des vêtements confectionnés dans une étoffe tellement résistante qu'on peut presque s'en servir comme armure...

La Chatière a ses propres légendes : la plus connue est sans doute celle du trésor de Speilmann. Hugo Speilmann, c'était un philanthrope Miaule qui était un des fondateurs de la Chatière. Très riche dans ses dernières années, il prétendait avoir caché son trésor quelque part dans le quartier, et avoir passé sa vie à semer des indices dans tous les bâtiments qu'il a aidé à bâtir. Depuis deux siècles, des dizaines de chasseurs de trésors ont tenté de le trouver, mais sans succès...

Autre particularité du quartier : comme Tijadin, qui est aussi construite sur la colline de Torno, la Chatière est régulièrement envahie par des revenants en tous genres. Heureusement, les Chamanes Miaules sont habitués à communiquer avec ce genre d'esprits (qu'ils appellent des « Valke »), et les incidents sont ici beaucoup plus rares que dans le quartier voisin.

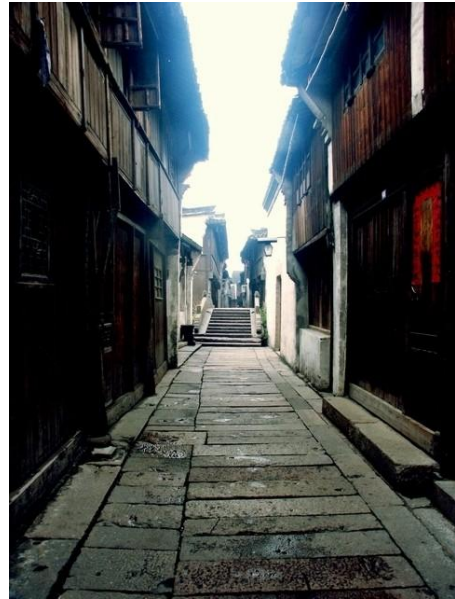
LE CLOAQUE

Autrefois, le quartier que tout le monde appelle aujourd'hui Le Cloaque était un petit quartier d'artisans nommé Leverkusen. Il y a une cinquantaine d'années, quand l'essentiel de l'artisanat de la ville s'est concentré du côté de la Colline du Vieux-Six-Fours, ce sont des Blemmyes qui s'y sont installés.

Nouvellement arrivés dans la ville, les hommes sans tête étaient rejetés de tous côtés, et ils cherchaient un endroit où fonder une communauté homogène, où ils pourraient vivre entre eux. En quelques dizaines d'années, ils ont transformé le quartier à leur image, ce qui fait qu'aujourd'hui le Cloaque est une partie de la ville que l'on préfère éviter, à moins d'y avoir des affaires urgentes. La proximité du quartier de Plateforme y est pour quelque chose, mais ça n'explique pas tout...

Ce qui frappe en premier quand on pénètre dans ces rues, c'est la puanteur qui s'en dégage : une odeur de viande et d'œuf pourri, d'excréments et d'urine qui donne des haut-le-cœur aux plus endurcis. L'endroit est particulièrement insalubre : les rues sont jonchées de détritus, parcourues par une eau boueuse, et peuplées de rats, de cafards, de scolopendres et d'autres parasites. La grande majorité des Blemmyes qui vivent dans le quartier sont des disciples de Son Outrageuse Théâtralité, et toute leur religion les pousse à s'entourer de

différentes sources d'impureté. D'ailleurs, derrière les portes closes, on trouve toutes les raisons qui font des Blemmyes un peuple isolé : la manière dont ils traitent les femmes, leur mépris pour les autres cultures, leurs excès en tous genres, et leur curieux rapport à la nourriture, etc... La seule raison pour laquelle les Acéphales sont tolérés à Entremers, ce sont les étoffes, les bijoux, et les différents biens de luxe qu'ils produisent, et les importantes quantités de phlog qu'ils livrent aux chercheurs de Saint-Caramas et à l'industrie de Barbelière.



En marge du quartier, dans des rues un peu plus fréquentables, on trouve quelques disciples de Son Insatiable Érudition. La plupart d'entre eux travaillent dans un grand bâtiment mobile, qui est en fait une énorme bibliothèque, la plus grande de la ville après celle de l'Université, et dans laquelle les Blemmyes ont accumulé des ouvrages et des témoignages sur des milliers de sujets rares et ésotériques. La Bibliothèque du Cloaque est une source de connaissance cruciale sur de nombreux thèmes singuliers et dangereux, qui ne sont que rarement abordés ailleurs. Les Savants de Saint-Caramas et quelques universitaires y passent de temps en temps. Les Blemmyes les laissent emprunter des livres gratuitement, si en échange, ils se laissent aspirer quelques rêves par les Acéphales.

Il ne faudrait cependant pas croire que tous les groupes ethniques Blemmyes sont représentés dans le quartier. En réalité, il n'y a pas de disciples de Son Inexorable Dépouillement dans le Cloaque : ils auraient énormément de mal à tolérer l'insalubrité des lieux. Les rares Blemmyes qui suivent ce Principe à Entremers vivent isolés dans le Quartier Farandrien, voire dans les catacombes.

ILLKERCH

À l'origine, Entremmer était la capitale de Straaz, et donc une ville à majorité Axite. Ce n'est plus le cas depuis longtemps, mais il existe encore un quartier qui conserve une trace de cette époque : Illkerch. Essentiellement peuplé à l'origine de domestiques qui travaillaient pour les familles aristocrates de Twanzaah, Illkerch a toujours conservé une identité Axite. On peut toujours y parler Axite dans les bars et les boutiques du quartier, et on y trouve même deux chapelles qui célèbrent les offices religieux en langue Axite selon le rite Straazi.

Il y a aussi d'autres signes amusants de cette identité culturelle, comme le fait que les rues soient identifiées par des plaques bilingues. Pourtant, tout cela ne va pas très loin, et aujourd'hui, Illkerch est surtout spécialisé dans le folklore, plutôt que dans une authentique célébration de sa culture. On peut y trouver des musées, des boutiques de souvenirs, des restaurants et d'autres manières de profiter commercialement de l'héritage Axite, mais à aucun moment, le visiteur qui explore les rues d'Illkerch ne pourrait croire qu'il se trouve à Reiksraad ou à Straazraad...

Pourtant, un groupe de Nobles de Straaz a récemment décidé de faire revivre le quartier, et d'y constituer la base d'une renaissance Axite à Entremmer. Ils ont financé la création d'une école Axite et surtout d'un centre culturel, qui verse des bourses à des artistes, érudits ou aventuriers, décidés à faire quelque chose pour promouvoir les valeurs Axites dans la Ville Libre. Certains murmurent que le centre culturel finance également des activités de sédition et d'espionnage, destinées à déstabiliser le gouvernement des bourgmestres.

LA PETITE GÉMINE

Située dans l'est d'Entremmer, juste à l'extérieur des murailles de la Vieille Ville, la Petite Gémine est le quartier des Lithiques. La plupart de ses habitants sont des artisans ou des marchands plutôt aisés ou des aventuriers qui ont décidé de prendre leur retraite dans la ville, aussi le quartier est plutôt prospère. Par exemple, toutes les maisons sont reliées à un système de distribution d'eau chaude unique dans la ville, un prodige rendu possible, dit-on, par la présence d'une source thermale sous les fondations du quartier... Comme le quartier Farandrien, la Petite Gémine apporte une petite touche d'exotisme à Entremmer, mais ici les particularités sont moins criantes et davantage du domaine du folklore. En parcourant les rues de ce quartier, on peut goûter la cuisine Lithique, croiser des temples dédiés à Muo ou même des

processions religieuses et voir les couleurs de la République hissées un peu partout.

Mais au-delà des apparences, les Lithiques de la ville sont très intégrés. Ils ne respectent pas tous la Balietta, sont moins pieux que les Lithiques de la République, et la plupart parlent mieux le Baragoual que le Lithique. Les plus riches préfèrent d'ailleurs s'établir à la Fagne. Cette attitude désinvolte vis-à-vis de leur héritage culturel gagne d'ailleurs également les nouveaux arrivés dans le quartier, puisqu'elle est renforcée par un Égrégore. De temps en temps, des communautés religieuses fondamentalistes tentent de changer la nature de l'Égrégore local en s'établissant en masse dans le quartier, mais jusqu'ici, toutes ces tentatives se sont soldées par des échecs.

La Petite Gémine bénéficie d'un privilège qui est une source constante de conflit depuis des années : elle est la seule communauté de la ville à avoir sa propre milice. La police de la ville n'a aucune autorité dans le quartier, sauf pour les crimes qui touchent directement les Bourgmestres ou l'administration ou pour poursuivre des criminels qui ont commis des méfaits dans une autre partie de la ville. Dans tous les autres cas, c'est la milice Lithique qui est compétente. On ne compte plus les frictions entre les deux groupes, une rivalité qui est d'ailleurs régulièrement responsable de bavures ou de dysfonctionnement au sein des forces de l'ordre dans le quartier : des malfaiteurs parviennent à quitter la ville en jouant sur la tension entre la police et la milice Lithique.

À part ça, le quartier de la Petite Gémine est surtout connu pour sa vie sociale incomparable, puisque les Lithiques ne perdent jamais une occasion de se retrouver pour bavarder : causoirs, tavernes et gymnases pendant la journée, caves à vin et clubs privés en soirée, il y a toujours un endroit ouvert pour qui désire rencontrer des Lithiques. On dit d'ailleurs que la plupart des grandes décisions politiques à Entremmer naissent sous la forme d'une discussion de bistrot quelque part dans la Petite Gémine.

LE QUARTIER PRISMATE

Immédiatement à l'est de la Petite Gémine, le quartier Primate est sans doute celui qui a connu la plus grande expansion ces dernières années. Aujourd'hui, certains immeubles ont encore un air un peu bricolé, témoins de cette expansion. Certains trouvent que l'aspect insolite des bâtiments donne un certain cachet au quartier. Ces vingt dernières années, le niveau de vie a augmenté de manière spectaculaire au sein de la communauté Primate d'Entremmer, grâce à de juteux contrats

avec la Corporation. Malgré leur changement de statut, la plupart des Prismates préfèrent rester dans le quartier, au sein de leur peuple, plutôt que d'acheter une nouvelle résidence à la Fagne...

La nuit, le quartier Prismate est le plus sûr de la ville, puisque c'est le seul à être en permanence éclairé par des lampes à gaz, une invention ultramoderne mise au point par des Savants Prismates qui refusent d'en partager le secret. Plusieurs d'entre eux ont d'ailleurs des ateliers ou des boutiques dans le quartier : Horlogerie, chimie, machines à vapeur, ils y mènent leurs expériences, qui ont assez souvent des conséquences fâcheuses : explosions, failles dimensionnelles et autres imprévus sont monnaie courante. On murmure aussi que les Prismates financeraient des groupements de Théoclastes extrémistes, dont les repaires seraient situés dans le quartier. La milice de la ville et l'Inquisition surveillent cette piste de près... À l'est du quartier, un peu en marge, on trouve de nombreux entrepôts, utilisés par les marchands Prismates pour stocker leurs marchandises, qui sont autant de tentations pour les voleurs...

SOUS-TORNO

Au pied de la colline de Torno, le très bien nommé Sous-Torno est un quartier dans lequel les habitants de la ville et les touristes s'aventurent rarement. Pourtant, il est plutôt charmant, avec ses rues pavées plantées d'orangers et de cyprès, ses petites maisons aux toits couverts de tuiles rouges, et leur alignement de hautes cheminées de briques. En réalité, ce n'est pas par manque d'intérêt que les flâneurs l'évitent et s'astreignent bien souvent à de longs détours pour le contourner. Simplement, Sous-Torno est un quartier peuplé de Magiciens manipulateurs de l'esprit, et ils préfèrent vivre tranquilles. Grâce à leurs pouvoirs mentaux, ils ont réussi à rendre leur quartier presque invisible : on le longe sans y prêter attention, on ne l'inclut pas dans son itinéraire, et bien souvent, on oublie même qu'il existe. Les gens qui ont vraiment des choses à faire dans le voisinage doivent faire preuve d'une exceptionnelle concentration s'ils ne veulent pas se perdre en chemin ou faire usage de cartes, en marquant leur itinéraire au fur et à mesure...

Sous-Torno est le quartier des Magiciens télépathes, mais pas uniquement. Juste après la guerre, un très grand nombre de vétérans sont venus s'installer à Entremet. Ce sont encore eux qui constituent l'essentiel des habitants du coin. Ils ont même constitué une sorte de club plus ou moins fermé, qu'ils appellent les Croix-de-Sang. Quand un nouveau venu désire s'installer à Sous-Torno, il doit d'abord être accepté par les Croix-de-Sang, qui

mènent une enquête poussée à son sujet... En plus, même si la vie à Sous-Torno est plutôt tranquille, elle n'est pas du goût de tout le monde. Les Croix-de-Sang s'immiscent dans la vie privée les uns des autres, la plupart refusent de communiquer autrement que par télépathie, et pour certains, ce silence permanent et cette promiscuité sont insupportables. Pour cette raison, la police de la ville et l'Inquisition surveillent de près les activités des Croix-de-Sang, craignant qu'à terme, le groupe se radicalise encore plus. Reste que pour le moment, Sous-Torno reste l'endroit idéal pour qui souhaite embaucher ce type de magicien.

SUAMIOJA

Situé près de la porte est d'Entremet, le quartier de Suamioja est depuis des siècles le refuge de la communauté Siolite dans la Ville Libre. En réalité, la plupart des Siolites finissent par se fondre tôt ou tard dans les autres quartiers majoritairement Humains de la ville. Mais à cause de la singularité de leur culture, et de l'éloignement de leurs terres d'origine, certains individus éprouvent énormément de difficultés à s'acclimater à la vie en compagnie de Questites. On peut même affirmer que les habitants de Suamioja sont particulièrement mal adaptés aux coutumes d'Entremet et extrêmement orthodoxes dans leur manière d'envisager la culture Siolite. La plupart d'entre eux sont des immigrés ou des descendants d'immigrés de Iolt ou des campagnes de Todah. Les Prêtres sont les leaders de la communauté, guidant les fidèles dans la méditation, mais aussi dans les décisions importantes de la vie de tous les jours. La plupart des cellules familiales vivent sous le même toit, avec un ou deux membres qui travaillent à l'extérieur du quartier. Bien souvent, les autres ne parlent que le Siolite, et n'ont pratiquement jamais de contacts avec des étrangers. Pour la police de la ville, comme pour les aventuriers en quête d'informations, pénétrer cette communauté fermée, codifiée et un peu archaïque est un véritable défi, qu'il est bien difficile de réaliser sans bénéficier d'un guide du cru... Quelques expatriés d'Aasiak, habitués à jongler entre la tradition Siolite et la modernité, peuvent parfois se montrer très utiles.

La particularité ethnique de Suamioja est parfois visible dans ses rues et la manière dont elles sont décorées, bien que le dépaysement n'y soit pas aussi total que dans le Quartier Farandrien, par exemple. On retrouve à Suamioja le goût des Siolites pour le dépouillement et les formes géométriques. Il y a aussi quelques temples Siolites typiques, à quatre fenêtres, où les voyageurs peuvent bénéficier de soins et d'autres prestations religieuses pour des prix plus modiques que dans les

grands temples de Buenavuesca, pour autant qu'ils se montrent patients et respectueux. Les guerriers du Shu Shen ont aussi un petit monastère ici, dont ils se servent comme base de recrutement des meilleurs spécialistes en arts martiaux du sud du Continent. Une fois par année, ils organisent un grand tournoi dont le prix est une formation complète au monastère du Shu Shen en Iolt.

TIJADIN

Sur les pentes de la colline de Torno, tout au nord de la ville, on trouve le quartier de Tijadin, littéralement le « petit jardin » : c'est le nom qu'ont donné ses habitants Balaouites à ce quartier planté de nombreux arbres et arbustes, et rythmé par d'innombrables jardins publics, serres et plantations. Tijadin se distingue également des autres quartiers par les façades de ses maisons, peintes de couleurs vives.

Même s'il est moins misérable que le sud de la ville, Tijadin est un quartier plutôt pauvre. Ce qui sauve ses habitants de la misère, c'est le sens de la communauté propre aux Balaouites : les plus pauvres se font épauler par leur famille et leurs proches. Tijadin offre deux visages complètement différents au visiteur selon qu'il l'aborde le jour ou la nuit. De jour, c'est un quartier vivant, coloré, peuplé d'habitants accueillants, et qui savent faire la fête, ce qui ne gâche rien. L'occasion de goûter aux « poulé-oualé » aux « pains mombo » ou aux autres plats exotiques servis dans le quartier, ou de prêter l'oreille aux troubadours balaouites, les mieux renseignés de la ville.

La nuit, c'est une toute autre affaire... Est-ce la silhouette omniprésente de la colline Torno, est-ce la présence du plus grand cimetière de la ville dans le quartier, est-ce la superstition des habitants, toujours est-il que dès le coucher du soleil, tout le monde se barricade dans sa maison, et couvre sa porte d'inscriptions et de colifichets magiques, pour se protéger des fantômes et des monstres. Les Prêtres qui se sont penchés sur le problème ont toutefois laissé entendre que cette superstition avait sans doute des raisons très concrètes, puisque l'activité des morts-vivants et autres revenants dans Tijadin est particulièrement intense.

LE SUD : LES QUARTIERS PAUVRES

LA CITÉ DE CRISTAL

Grand quartier d'habitation situé juste à côté de la Malcasse, la Cité de Cristal n'est pas moins misérable que ce dernier. Pourtant, elle ne lui

ressemble pas du tout. Complètement détruite par un incendie il y a une vingtaine d'année, elle n'a pas les ruelles étroites et les maisons minuscules des vieux quartiers. Ils ont été remplacés par de grands bâtiments d'habitation à plusieurs étages, vétustes mais fonctionnels, où des dizaines de familles vivent sous le même toit. Cette architecture particulière renforce encore l'anonymat du quartier et l'isolement social de ses bâtiments, mais au moins, par rapport à la Malcasse, les rues sont assez larges, les chaussées sont goudronnées et certains carrefours sont éclairés.

Malgré ce confort très relatif, la vie dans la Cité de Cristal est encore plus ingrate que dans les autres quartiers pauvres d'Entremer, ceci en raison de la situation qui a donné son nom au quartier : toute cette partie de la ville est colonisée par des cristaux géants. Nul ne sait d'où ils viennent, ni comment ils sont arrivés là, mais peu après l'incendie, d'énormes cristaux de roche ont commencé à pousser spontanément dans les rues, et dans les murs des bâtiments. Ces minéraux grandissent presque à vue d'œil, détruisant tout sur leur passage : ils éventrent les parois, déracinent les arbres des parcs, obstruent les cages d'escaliers, bref, ils s'insinuent partout jusqu'à complètement détruire les bâtiments. Ils tissent un réseau dense dans le quartier ; ils s'entrecroisent, s'interpénètrent et ne cessent de bourgeonner en tous sens.



Les habitants livrent une lutte qui semble bien dérisoire face à l'irréversible expansion des cristaux. Chaque matin, ils parcourent leur appartement, leur maison, leur rue, un maillet à la main, pour briser les branches qui ont poussé pendant la nuit. Mais rien n'y fait : apparemment, plus on s'attaque aux cristaux, plus ils poussent rapidement. Certains habitants du quartier sont résignés à vivre dans ces conditions, et se contentent de déménager une ou deux rues plus loin, dès que leurs conditions de vie deviennent trop difficiles.

Reste que les Bourgmestres commencent à s'inquiéter sérieusement au sujet de cette situation : tant qu'elle reste cantonnée à la Cité de Cristal, passe encore, mais elle pourrait un jour concerner la ville tout entière. Des Lithiques érudits, spécialisés dans les formes de vie minérales, ont été chargés d'étudier la question et d'enrayer l'expansion des cristaux. Certains d'entre eux se sont pris de sympathie pour les habitants, et sont devenus farouchement partisans d'une amélioration des conditions de vie dans cette partie de la ville.

Suprême ironie : le cristal du quartier n'est pas de très bonne qualité, et les artisans ne peuvent pas en faire grand-chose d'utile. Il ne semble avoir aucune autre fonction que de pourrir la vie des citadins au quotidien.

COLLINE DU VIEUX-SIX-FOURS

C'est une ironie du destin que le quartier de la Colline du Vieux-Six-Fours se trouve juste en face de la Barbelière, tout juste séparé de ce dernier par les eaux du fleuve Smouale, et leur cortège de bateaux marchands. Ces deux quartiers illustrent à eux seuls toute l'histoire du développement économique d'Entremer. La Barbelière et ses énormes cheminées qui noircissent le ciel, c'est le présent, et c'est sans doute l'avenir de plus en plus industriel de la cité. Le Vieux-Six-Fours, c'est le passé artisanal, une véritable chronique de l'essor de la Ville Libre, et des différents corps de métier qui l'ont fait vivre à travers les siècles.

Comme son nom l'indique, le quartier est bâti sur une petite colline, dont on ne devine plus guère les contours aujourd'hui, si ce n'est par la légère pente de certaines rues. S'étendant sur une grande surface, la Colline du Vieux-Six-Fours est constituée de ruelles étroites et sinueuses, qui s'insèrent entre d'interminables rangées de maisons sans fenêtres, qui généralement, n'ont pas plus d'un étage. Pour le non-initié, cette partie de la ville s'apparente à un labyrinthe : toutes les rues se ressemblent, elles se croisent et s'interrompent sans raison apparente, et aucune plaque, aucune indication, ne vient mettre de l'ordre dans ce dédale. Pas moyen de s'y retrouver sans demander son chemin, et pour cela, il faut encore tomber sur une bonne âme prête à rendre service. Elles ne sont pas nombreuses : ici, tout le monde est occupé, tout le monde travaille, jour et nuit...

Même si ce n'est pas évident vu de l'extérieur, le territoire de la colline est très soigneusement divisé par corps de métiers, qui dessinent des frontières invisibles entre les rangées de maison. La partie la plus identifiable est au bord du Smouale : c'est le

quartier des tanneurs, qui font sécher leurs peaux au soleil, sur les toits, ce qui dégage une puanteur immonde dans toutes les ruelles environnantes. Juste à côté, le plus grand segment du Vieux-Six-Fours est occupé par des ateliers de filage et de tissage, qui fonctionnent 24 heures sur 24 et restent une des principales industries d'exportation de la ville. Le reste des ruelles est occupé par différents autres ateliers : des potiers, des cordonniers, des forgerons, etc... Chaque profession vit dans son coin, en vase clos, sans trop se préoccuper de ce que font les voisins d'en face. Ici, les conversations concernent toutes le travail et les querelles de voisinage tournent autour de la distribution d'eau, de la circulation des livreurs dans les ruelles, ou de la lutte contre le vol et le sabotage...



Il y a peu de gens qui habitent la colline du Vieux-Six-Fours. Ici, on ne trouve que des artisans, des maîtres d'ateliers et leurs nombreux ouvriers. L'essentiel de la main d'œuvre est constituée de Farandriens sous-payés, exploités et souvent maltraités, même si de nombreux Humains des mauvais quartiers travaillent également ici. Quelques ateliers tentent depuis quelques années de n'employer que des esclaves, mais leur rendement et la qualité de leurs produits n'est pas jugée suffisamment compétitive.

DRAMAPLANA

À Entremer, quand on souhaite loger quelque part, en dehors du centre-ville, c'est le quartier de Dramaplana qui offre le plus de possibilités. Situé près des murailles extérieures, juste à l'ouverture de la Porte Est, le quartier est le premier que traversent les voyageurs venus du Levant, comme par exemple ceux qui viennent de la République Lithique ou de la Mer des Fortunes. Malgré tout ce trafic de voyageurs, l'endroit est laid, sans personnalité et relativement peu accueillant : les autorités d'Entremer privilégient les abords de la Porte Ouest, à l'opposé de la ville, puisque c'est de l'ouest que provient tout le trafic fluvial. Dans l'inconscient de tous les habitants de la Ville Libre,

Dramaplana est un peu considéré comme la « porte de derrière » : certainement pas le premier endroit que l'on souhaite montrer à des visiteurs...

Paradoxalement, cette médiocre réputation correspond exactement aux besoins de certains voyageurs. Parce qu'ils sont recherchés par les autorités, qu'ils ont des ennemis en ville, qu'ils projettent des activités criminelles ou tout simplement parce qu'ils apprécient la discrétion, ces individus apprécient de pouvoir poser leurs bagages dans des auberges qui se situent à l'abri des regards. Ces établissements sont nombreux dans le quartier, toutes plus ou moins identiques, qui proposent le service minimum : une écurie pour les chevaux, et un confort élémentaire pour les clients.

Le quartier est également connu pour ses cimetières, qu'on trouve presque à tous les coins de rue. Moins vastes et moins bien entretenus que celui de Tijadin, les lieux de sépulture de Dramaplana se distinguent surtout par leur grande diversité culturelle. La plupart des communautés religieuses de la ville ont ici un ou plusieurs espaces où elles peuvent enterrer leurs morts selon leurs rites propres. Les coutumes très différentes qui se côtoient ainsi sont prétexte à d'incessantes querelles entre les communautés, chacune considérant qu'elle devrait avoir droit à davantage d'espace pour exercer ses droits de sépulture. L'implantation des cimetières dans le quartier constitue un enjeu politique majeur à Entremet, et donne lieu à des chantages odieux et à des profanations en série.

GRIPPO-GROSIO

Dans le sud d'Entremet, le quartier de Grippo-Grosio fait figure d'oasis de quiétude au milieu d'un océan de troubles sociaux. Ici, aucune trace des émeutes si courante dans les autres quartiers pauvres, pas de luttes entre les communautés, aucun mendiant dans les rues, pas de voleur à la tire. Même l'apparence du quartier est différente. Bien que cette partie de la ville reste économiquement désavantagée, on n'y trouve pas trace du délabrement, de l'hygiène déplorable et des manifestations de misère qui sont si courantes dans les quartiers voisins. Ici, les rues sont propres, les maisons plutôt bien entretenues, et même si on ne nage pas dans le luxe, habiter Grippo-Grosio est une situation tout à fait supportable.

Bien sûr, comme c'est toujours le cas à Entremet, cette apparence lisse cache une réalité bien plus sombre. En un mot comme en cent : Grippo-Grosio est le quartier du Tragique Réseau. Le gigantesque syndicat du crime, basé en Cendremagne, contrôle presque tous les aspects de la vie dans ces rues.

Impossible de s'établir dans le quartier sans le blanc-seing d'Al Tataglia, le parrain local, ou d'un de ses lieutenants. Une permission qui ne s'obtient pas gratuitement : ici, tout le monde travaille à un titre ou à un autre pour le Tragique Réseau.

Il est généralement admis que la plupart des cadres et des hommes de main qui dirigent la branche locale de l'organisation ont une résidence dans ces rues, de même que les principaux voleurs à la tire, les receleurs, les organisateurs des différents trafics et autres activités criminelles. Grippo-Grosio a même sa propre rue des restaurants et des tavernes, la plus active en-dehors du centre-ville, des établissements qui servent tous de façade au Tragique Réseau, ainsi que de canal pour blanchir l'argent.

C'est un principe sacré au sein de l'organisation : « on ne fait pas ses besoins à l'endroit où on mange ». En d'autres termes : pas d'activité criminelle sur son lieu de résidence. Il s'ensuit que Grippo-Grosio est un quartier très tranquille, où les Tataglia font régner l'ordre presque sans service de sécurité, et sans consigne explicite. La police effectue des descentes fréquentes dans les établissements du quartier, mais repart souvent bredouille. Il arrive quelquefois que le Réseau sacrifie un de ses membres, en geste de bonne volonté vis-à-vis des forces de l'ordre. Ce type de compromis garantit une certaine impunité aux activités du syndicat.

Pour traverser le quartier sans soucis, il vaut mieux ne pas trop poser de questions, c'est une simple règle de survie. Généralement, les Questites, et principalement les Cendremaginois, sont beaucoup mieux reçus que les autres. Quant aux Farandriens, ils sont pratiquement interdits dans ces rues, suspectés qu'ils sont d'être des agents des Drabials...

Le sort des individus qui ne plaisent pas aux Tataglia n'est pas enviable. Au centre du quartier, on trouve un énorme gouffre, large et très profond, qu'on appelle le Puits sans Fond. Les gêneurs sont menottés et jetés dans ce trou : ceux qui survivent à la chute sont laissés pour morts, et pourrissent lentement, peu à peu dévorés par les rats. On raconte qu'avec les années, un véritable trésor s'est accumulé au fond du trou, et il suscite beaucoup de convoitise chez les voleurs indépendants, et même auprès de certains membres de l'organisation.

LE QUARTIER FARANDRIEN

Sans doute le plus grand quartier de toute la ville, le Quartier Farandrien n'a jamais reçu de nom qui lui soit propre, au-delà de celui de l'ethnie qui occupe

majoritairement ses rues. Depuis qu'il s'est constitué, tout le monde l'a toujours appelé d'après ses principaux habitants. Les Farandriens sont les premiers non-Humains à s'être établis à Entremet il y a plusieurs siècles, bien avant la constitution de l'Alliance. À l'époque, ces membres de la diaspora farandrienne étaient pauvres et démunis. Ils sont venus à Entremet pour trouver du travail dans les premiers ateliers de tissage. Depuis, alors que les Farandriens de l'extérieur ont retrouvé un meilleur statut, ceux d'Entremet continuent à occuper les plus bas échelons de l'échelle sociale. Ils sont toujours employés dans les ateliers de tissage, mais aussi dans les tanneries et les forges, on les voit nettoyer les égouts, ramasser le crottin ou faire briller les bottes des nobles. La plupart d'entre eux travaillent dans le quartier de la Colline du Vieux-Six-Fours. La grande majorité des Farandriens qui vivent à Entremet sont des Roseflores, même si on croise des membres des autres ethnies de temps à autre...

Entrer dans le quartier Farandrien, c'est comme pénétrer dans un autre monde. Tout le monde parle le farandrien, toutes les inscriptions sont en alphabet farandrien, les auberges servent de la nourriture traditionnelle farandrienne, et il est pratiquement impossible d'y acheter de la viande. Ici, même pas la peine d'essayer d'engager une conversation en baragoual : même si la plupart des gens le parlent, ils n'utilisent que le farandrien dans la conversation de tous les jours. Si vous ne savez pas vous exprimer dans cette langue, vous ne serez pas servi dans les tavernes ni dans les boutiques, et on ne vous renseignera pas si vous êtes perdu. De toute manière, les Farandriens d'Entremet n'aiment pas beaucoup les étrangers, que ce soient les Humains de la ville ou même les Farandriens de l'Alliance, et on vous regarde vite de travers si vous ne faites pas couleur locale...

Même l'architecture du quartier est dépayssante, plus ronde, plus fluide et plus colorée que dans les autres quartiers, rehaussée par endroits des arabesques et de la calligraphie qui plaît tant aux Farandriens. Bien sûr, même si le style des maisons n'a rien d'Humain, il n'en reste pas moins plutôt sobre, et témoigne de la misère dans laquelle sont plongés la plupart des Farandriens d'Entremet. À part dans quelques rues, la chaussée est recouverte de terre battue, qui devient de la boue dès qu'il pleut un peu. Les immeubles sont lézardés, la peinture s'écaille, et les boiseries sont vermoulues. Quand des Farandriens de l'extérieur séjournent à Entremet, ils évitent généralement le Quartier Farandrien, qui n'a que peu de chose à leur offrir. De toute manière la plupart des temples Vivalistes

d'Entremet sont à l'extérieur de la ville, dans la forêt.

Le quartier est entièrement contrôlé par trois groupements criminels Farandriens – des Drabials – qui rackettent les habitants tout en les protégeant contre les autorités et la pègre des autres quartiers. Depuis peu, un des Drabials, le Karihari, a relancé le marché illicite de la Poussière, cette drogue qui prolonge la vie des Humains, et qu'on produit en tuant des Farandriens. Les membres du Karihari vendent donc le corps de leurs compatriotes pour fournir la précieuse substance à des Humains fortunés. Quitte à se faire avoir, de toute manière, la plupart des Farandriens d'Entremet préfèrent que ce soit par quelqu'un de leur espèce... Même s'ils sont plus fortunés que la majorité des autres Farandriens de la ville, les dirigeants des Drabials habitent tous dans le quartier. La plupart ont des appartements vastes et luxueux situés dans le sous-sol de bâtiments ordinaires ; certains ont même monté des clubs de luxe dans des caves. La police ignore généralement où se trouvent ces cachettes et ces lieux de ralliement, et ce ne sont pas les Farandriens qui risquent de vendre la mèche.

LA MALCASSE

Coincé entre l'énorme quartier Farandrien et la muraille nord de la ville, la Malcasse est le plus grand quartier d'habitation d'Entremet qui soit majoritairement peuplé d'Humains. C'est un endroit misérable, certainement le plus défavorisé qui se trouve dans les murailles de la cité. Il faut franchir les murailles et se rendre dans les banlieues pour être confronté à un dénuement encore plus dramatique. Ici, rue après rue, c'est un alignement de maisons minuscules, vétustes et délabrées, que rien ne semble distinguer les unes des autres, si l'on excepte les lézardes des façades. La plupart des chaussées ne sont pas pavées : les égouts s'écoulent librement au milieu de rues au sol de terre battue.

Dans la Malcasse, les familles s'entassent dans des logements exigus, toutes les générations vivant sous le même toit et se tenant chaud la nuit, quand le bois vient à manquer. Les maladies et les parasites se diffusent facilement, les rats courent en liberté, et le taux de mortalité infantile est élevé. La nuit, il faut s'armer d'une torche et d'un cœur vaillant pour parcourir les rues envahies de ténèbres : ici on vous tue pour un morceau de pain ou un pardessus pas trop rapiécé. Le seul moyen de survivre est de s'affilier à un gang, le plus puissant étant celui des Bamz. La police a renoncé depuis longtemps à faire régner l'ordre dans ces rues, tout au plus fait elle en sorte que le quartier ne devienne pas un problème sanitaire pour le reste de la Ville

Libre : elle ordonne de temps en temps la destruction d'immeubles ou l'assainissement de certaines ruelles.

Depuis quelques années, la Malcasse n'est plus un quartier exclusivement Humain : il attire tous les miséreux qui débarquent dans la ville, et qui ont tout juste assez d'argent pour se loger. On y rencontre quelques spécimens très exotiques. C'est aussi là que s'établissent les esclaves affranchis qui ont acquis pour une raison ou pour une autre le statut de citoyen. Ces derniers se massent dans quelques rues proches des murailles, et sont universellement détestés par les autres habitants du quartier. Régulièrement, en particulier en cas de canicule, la tension entre les communautés dégénère en émeute, et menace d'embraser toute la ville.

LA BANLIEUE

BANLIEUE NORD

Entremer a beau être déjà une des plus grandes villes du Reik, elle menace d'enfler encore, et sa prochaine crise de croissance pourrait bien lui être fatale. Depuis huit ans que le siège d'Entremer par l'armée de Straaz s'est achevée, des dizaines de milliers d'habitants sont venus s'agglutiner au pied des murailles de la Ville Libre, espérant y trouver un emploi, un refuge, une raison de vivre, aux heures les plus sombres de la guerre. Après la fin du conflit, cette cohorte de miséreux n'est pas repartie, au contraire. Elle n'a jamais cessé de prendre de l'importance. Aujourd'hui, on considère que près de 250'000 personnes vivent dans les bidonvilles qu'on appelle avec pudeur « la banlieue » d'Entremer. Paysans sans terre, vétérans désenchantés, opportunistes, réfugiés de Wurmaaz ou de Cendremagne, artistes rêvant de gloire, tous ces individus viennent à Entremer en quête d'un nouveau départ dans la vie, et n'y trouvent que la misère.

La banlieue nord est le pire endroit de la ville : bien pire, en fait, que les quartiers d'habitations les plus pourris d'Entremer, comme la Malcasse ou Plateforme. C'est ici, coincé entre la muraille extérieure de la cité et les pentes du mont Torno, que vivent près de 100'000 hommes, femmes et enfants. Plus récente que la banlieue sud, la banlieue nord rassemble tous les nouveaux arrivants. Elle n'a aucune infrastructure, aucune organisation, rien du tout. Ce n'est qu'une accumulation de petites cabanes de fortune, qu'un coup de vent suffit à balayer, dans lesquelles des familles entières s'entassent, parfois à dix ou douze sous le même toit.

Frappée par de fréquents épisodes de famines, de rébellions et d'épidémies, la banlieue nord n'apporte rien à Entremer. L'économie de la ville n'est pas suffisante pour absorber toute cette force de travail, aussi les habitants sont-ils obligés de voler leur repas s'ils espèrent survivre. Certains se voient confier des petits boulots par les syndicats du crime locaux, d'autres s'improvisent mendiants ou bandits de grand chemin. Ni la municipalité, ni l'Église, ni même la Calembredaine ne s'intéresse vraiment à la banlieue nord. Les seuls à tenter d'approcher les miséreux sont des groupes aux sinistres objectifs : les sectes Démoniaques, en quête d'adeptes, ou certaines cellules Théoclastiques, qui ont besoin de candidats au martyr. La banlieue nord est donc en train de se transformer en une véritable poudrière.

BANLIEUE SUD

La banlieue sud est un tout petit peu moins hostile que la banlieue nord, même si les conditions de vie y restent très rudes. C'est dans cette région, au sud des murailles, que se sont installés les premiers réfugiés de guerre. Depuis, l'endroit s'est progressivement organisé. Il s'agit toujours d'un bidonville, une verrue honteuse constituée de cabanes de fortune, mais des rues ont été tracées, des quartiers constitués, et une trentaine de grandes fontaines ont même été construites par la municipalité, ce qui permet aux habitants d'avoir de l'eau potable, et même de faire leur lessive.

En comparaison avec la banlieue nord, la banlieue sud bénéficie de quelques appuis : l'Église Impériale, en particulier, est très active dans le quartier. Les Frères Hospitaliers y ont ouvert une officine, et des Prêtres viennent essayer d'y recruter les habitants dans des croisades de purification dans les terres sauvages. Un Prêtre Impérial, le Père Jovias Deluiz, a même mis sur pied des soupes populaires et des écoles dans différents endroits de la banlieue. On dit qu'il bénéficie de l'appui financier de certains notables, mais on ignore l'identité de ces bienfaiteurs. Autre groupe à se soucier du sort des habitants de la banlieue sud, la Calembredaine recrute et entraîne les jeunes du coin à mendier et à voler en ville, et reverse une partie de leurs bénéfices aux familles les plus nécessiteuses de la banlieue.

Depuis peu, au sein du Conclave, des voix s'élèvent pour qu'Entremer envisage de s'étendre vers le sud, englobe la banlieue, et fasse construire une nouvelle muraille : en bref, il s'agirait pour la municipalité de reconnaître une existence pleine et entière à cette partie de la ville. Principale promotrice de ce courant de pensée, Gilma

Vandoeil, une députée architecte, est devenue très populaire dans la banlieue sud, même si ses idées sont encore très minoritaires.

Au-delà de ces grands projets, la banlieue sud est le terrain de recrutement idéal pour la pègre d'Entremer. On y trouve suffisamment de jeunes ambitieux et affamés pour faire fructifier tous les trafics et toutes les activités illégales des syndicats du crime. Ici, on est prêt à tuer père et mère pour quitter la fange.

CATACOMBES

À Entremer, la vérité est toujours enfouie sous les apparences. Ce dicton se vérifie de manière ostensible quand on considère l'existence du vaste réseau de catacombes qui se cache sous les rues de la ville. Creusées à l'origine lors d'une poussée de croissance de la cité, lorsqu'il a fallu extraire du minerai pour construire des maisons, ces couloirs, ces salles et ces escaliers s'étendent en un vaste réseau de plusieurs centaines de kilomètres, qui s'étend de Sous-Torno à Ströebeck, en passant par Plateforme et par la vieille-ville. Seules quelques sections ont été cartographiées précisément, ce qui fait que personne ne connaît exactement le tracé actuel des galeries. Une petite partie est encore entretenue, juste en-dessous du Grand Marché, essentiellement en tant qu'attraction touristique. Le reste est un réseau de tunnels étroits, humides, sombres et malsains, dont certains sont à moitié effondrés, et d'autres n'ont jamais été creusés jusqu'au bout. Cette ville sous la ville entre en contact avec plusieurs des gros collecteurs des égouts, ainsi qu'avec d'autres types de souterrains, comme ceux de la prison de Briseville.

Pour les quelques petits malins qui sont suffisamment intrépides pour s'y aventurer, les catacombes permettent d'échapper à la police, et de se rendre facilement d'un endroit à un autre sans être vu. Certains membres de la Calembredaine s'en sont fait une spécialité : dès qu'ils se sont fait repérer, ils sautent dans une grille d'égouts, et regagnent leur planque par les catacombes sans être inquiétés. On dit que le Jongleur, le mythique maître de la guilde des mendiants, aurait sa tanière quelque part dans ce réseau de couloirs.

Les catacombes ne sont pas simplement utilisées comme un réseau de transports. Ce réseau de tunnels est habité par de nombreux individus qui préfèrent qu'on les oublie : criminels en cavale, membres de gangs, esclaves en fuite, etc... Il y a même des communautés qui vivent là-dedans : des cellules Théoclastes, des mutants difformes qui fuient la lumière du jour, des gangs criminels, des

Lithiques nomades aux mœurs bizarres, des sectes Démoniaques, c'est une véritable cour des miracles, qui a ses propres lois, ses propres traditions, et son propre code des valeurs. Les habitants des catacombes acceptent mal l'intrusion des étrangers. Par contre, il n'y a jamais de conflit entre les communautés : la règle de ces lieux, c'est « vivre et laisser vivre ». En dehors de ceux qui y vivent, personne ne sait exactement quelle communauté habite quelle section des galeries : ici, la discrétion est une règle absolue de survie.

Certains murmurent que les catacombes cachent des secrets inviolables, et qu'en creusant pour agrandir la ville, les bâtisseurs d'Entremer, dans leur folle ambition, ont réveillé ce qui se cachait dans le sous-sol. Personne n'a oublié qu'Entremer a été construite à l'origine dans les ruines d'une garnison Titanide, et selon la rumeur, certains escaliers des catacombes, qui sont aujourd'hui murés et condamnés, mèneraient directement dans les souterrains abandonnés de cette ancienne forteresse. Nul ne serait assez fou pour réveiller les mystères qui se cachent dans le sous-sol, mais en parcourant les catacombes, il arrive de plus en plus souvent qu'on tombe sur des créatures visqueuses et monstrueuses qui ne devraient pas se trouver là...



PERSONNALITÉS

CANDELA SCHMIGER

Parmi les trois Bourgmestres qui gouvernent Entremer, c'est la Baronne Candela Schmiger qui représente le parti des Loyalistes. Membre d'une Maison mineure inféodée au Prince de Straaz, Candela Schmiger est aussi une érudite qui a longtemps enseigné les mathématiques à l'Université de Liborgne. La Baronne a fait de la sécurité l'axe principal de son mandat de Bourgmestre, à commencer par la sécurité face aux menaces extérieures. Elle tente de constituer un

corps d'élite pour défendre la ville, en plus de la garde et de la police. N'ayant pas beaucoup d'appuis dans son parti, elle fait appel à toutes les bonnes volontés, et on l'a souvent vu ces derniers temps en compagnie d'Al Tataaglia. Elle embauche des mercenaires pour mener des expéditions punitives contre les Ogres et les Mourioches qui vivent dans les bois, autour de la ville.

PADRIGA

Aux côtés de la Baronne, c'est un dénommé Padriga qui représente la Coalition au sein de l'exécutif de la Ville Libre. Padriga est assez repoussant. C'est un Lithique obèse, au crâne cabossé et aux yeux rouges. Né à Entremmer, il n'a pas beaucoup de liens avec la République Lithique, et en réalité, il ne s'intéresse pas beaucoup aux traditions de son peuple. Mais Padriga est un marchand et un homme d'affaire influent dans la ville, membre éminent du Coffre d'Acier, et il ne voit sa carrière politique que comme un instrument destiné à défendre ses intérêts personnels. Au sein de l'exécutif, il milite d'ailleurs surtout pour les droits des marchands. Pourtant, Padriga est un beau parleur, qui s'y entend pour séduire les foules. Il multiplie les discours populistes pour s'attirer les grâces de toutes les minorités de la ville, se présente régulièrement comme un homme de foi quand cela l'arrange, et quand ses promesses ne sont pas tenues, il rejette la faute sur les deux autres bourgmestres. Cette technique le rend très populaire auprès des pauvres de la ville, et très critiqué par l'élite intellectuelle. Conspirant en permanence contre les deux autres Bourgmestres, Padriga mandate parfois des aventuriers pour jouer aux espions, et lui rapporter des informations sur les plans de ses rivaux.

KENGON KANE

Kengon Kane est le Bourgmestre qui représente le parti des Autonomistes. Kane a une destinée exceptionnelle. Formé au monastère Pan Shaï, il a été toute sa vie un des chevaliers les plus redoutables et les plus justes de cet ordre, mettant son épée au service des faibles à chaque fois que l'occasion lui en a été donnée. Au soir de sa vie, alors qu'il était question qu'il devienne le Grand Maître du Pan Shaï, Kane a quitté l'ordre, à la surprise générale, et s'est établi à Entremmer. Là, il a immédiatement milité au sein du Parti Autonomiste, et a vite accédé au statut de Bourgmestre. Toutefois, ses motivations restent mystérieuses, et ceux qui connaissent bien l'individu sont persuadés que ce revirement spectaculaire n'est que la partie visible d'un plan

plus vaste, dont les tenants et les aboutissants n'ont pas encore été révélés.

MILAN-MILAN HUNT

Symbole de l'intérêt que porte l'Empereur à la ville d'Entremmer, c'est sa sœur cadette, la Princesse Milan-Milan Hunt, qui a été nommée Baillie d'Entremmer. Elle dirige depuis une année la Représentation Impériale, d'où elle est censée observer la vie politique de la ville et parler au nom de l'Empereur. Cette charge ne lui confère aucun véritable pouvoir, mais elle est parvenue en peu de temps à tisser un réseau de relations dans tous les milieux de la ville, et à s'assurer les services d'informateurs un peu partout, et dès lors rien ne se passe à Entremmer sans que Milan-Milan ne soit au courant.

Membre des Panagian Veng, les voleuses sacrées, la Princesse Impériale est redoutée et haïe par toutes les personnes d'influence de la Ville Libre. Malgré tout, c'est sans doute la célibataire dont la main est la plus convoitée de la ville, voire du Reik tout entier. Au sein d'une élite d'Entremmer engluée dans les conspirations et les réseaux d'influence, Milan-Milan est une des rares personnalités qui montre une véritable indépendance d'esprit, sans devoir de compte à qui que ce soit, si ce n'est à son frère.

AL TATAGLIA

Al Tataaglia est un des hommes les plus puissants d'Entremmer, puisque c'est le fils de Serafino Tataaglia, le Parrain du Tragique Réseau. À ce titre, il est en charge de toutes les opérations de l'organisation familiale dans la ville, en particulier le jeu, les maisons closes et l'opium. Il est impliqué dans une guerre d'usure contre les chefs des trois Drabials Farandriens, les syndicats du crime qui contrôlent tout le sud de la ville, une guerre secrète pour laquelle tant les Drabials que le Tragique Réseau recrutent des mercenaires.

Al Tataaglia est un jeune homme très calculateur, paranoïaque et sans scrupules, qui s'est forgé à Entremmer la réputation d'un citoyen respectable, omniprésent dans les bals et autres rendez-vous huppés de la haute société. Personne n'ignore rien de la sinistre réputation de la famille, mais les membres de la belle société préfèrent fermer les yeux, et le traiter comme l'un des leurs. Pour s'assurer de leur amitié, Tataaglia organise une fois par mois un grand bal dans son hôtel particulier de la Fagne. C'est le rendez-vous à ne pas manquer dans le calendrier mondain.

OTHON GINCHELMANN

Le chef de la police d'Entremer est le commissaire Othon Ginchelmann, et c'est un Pookan Miaule. Surnommé « le mini-commissaire » par ses détracteurs comme par ses supporters, Ginchelmann a du beaucoup lutter pour gagner le respect de ses hommes. S'il y est parvenu, c'est que ce vieux Miaule est rusé, tenace, et absolument incorruptible. Il a résolu de nombreuses affaires qui semblaient insolubles, et transformé la vieille milice de la ville en une police moderne. Le commissaire rêve de faire tomber Al Tataglia, et les deux hommes entretiennent une rivalité mêlée de respect. Ginchelmann est un personnage pragmatique et il n'hésite pas à acheter des informations ou à se payer les services de Magiciens, Savants et autres spécialistes si ça peut aider à résoudre une enquête.

BUKO ZÉRO

La Ville d'Entremer héberge également dans ses murs le plus grand activiste des droits des Ogres du Continent, Buko Zéro. Né à Terl, en Todah, Buko Mannder a reçu de ses maîtres une éducation de scribe. Prenant conscience de sa condition d'esclave, il s'est enfui, et rebaptisé « Zéro », rejetant le nom que ses maîtres lui avaient donné. Il s'est réfugié à Entremer, où il a fondé le Mouvement pour une Nation Ogre, qui milite pour l'émancipation de son peuple, la fin de l'esclavage, et la création d'un État Ogre à l'est de Mortebrane. Buko Zéro est un individu charismatique et très intelligent. Il exhorte les Ogres à reconquérir leur liberté et leur autonomie par tous les moyens possibles. Lui et son mouvement sont interdits à Entremer comme ailleurs dans le Reik, et il vit dans la clandestinité. On ignore dans quel quartier il loge.

LE SOUFFLEUR DE SOUFFLE

Personne ne sait s'il existe réellement, mais le Souffleur de Souffle terrifie les habitants du quartier de Tijadin. Selon eux, ce fantôme rôde dans la ville, approche les gens au moment où ils meurent, et capture leur dernier souffle dans des bouteilles en verre qu'il confectionne spécialement. Une fois enfermés, les souffles lui murmurent des secrets sur la vie des trépassés, et il lui arrive de faire justice en leur nom. Personne n'a jamais réussi à prouver l'existence du Souffleur de Souffle, et la plupart des gens pensent qu'il s'agit d'un conte pour effrayer les enfants.

LE JONGLEUR

Autre personnage quasi-léendaire, le Jongleur est, selon la rumeur, le chef secret de la Calembredaine, la guilde des mendiants. Ce personnage qu'on décrit

parfois comme un très vieux voleur rusé, parfois comme une grande créature mi-Humaine, mi-Divine, et parfois comme un simple conte destiné à effrayer les enfants, est profondément enraciné dans le folklore d'Entremer. Tous les vieux habitants de la ville pensent avoir aperçu sa silhouette une fois ou l'autre, au loin, dans les ombres, ou sautant de toit en toit au clair de lune. Les citoyens les plus fortunés de la ville racontent que le Jongleur est un brigand de la pire espèce, qui cherche autant à ridiculiser les riches qu'à les détrousser. Les plus pauvres voient en lui un protecteur, un redresseur de torts qui lutte contre la corruption au sein des élites. Certains pensent même que le Jongleur n'est autre que l'Homme-Debout, la divinité protectrice d'Entremer. Une chose est sûre : depuis deux siècles que des rumeurs courent à son sujet, le Jongleur doit être très vieux, ou pas vraiment Humain.

GROUPES

LES BOURGMESTRES

Les trois principaux représentants du pouvoir exécutif dans la Ville Libre, les Bourgmestres sont élus pour une période de quatre ans, renouvelable à l'infini. Pour pouvoir voter, il faut résider à Entremer depuis une année au moins, et avoir une adresse fixe. Les résidents des banlieues sont donc exclus du vote.

Malgré le mécanisme démocratique qui mène à leur élection, les Bourgmestres ne reflètent pas réellement la physionomie de l'électorat. La tradition politique de la Ville Libre dicte la composition du triumvirat, qui doit obligatoirement être composé d'un membre de chacun des trois partis : Loyaliste, Autonomiste et Coalition. Les citoyens ne peuvent en fait que choisir l'identité du représentant de chaque parti au sein du gouvernement municipal. Bien souvent, les partis tentent d'influencer le résultat de l'élection : ils ne présentent qu'un candidat sérieux, entouré de candidatures alibi, qui sont vite balayées dans les urnes. Le véritable pouvoir électoral réside donc dans les directions de chaque parti.

Le pouvoir des Bourgmestres est très étendu : ils mènent la politique intérieure et extérieure de la ville, ils signent les traités, ils dirigent l'administration tentaculaire de la ville, la police, la garde, la perception des impôts, le service du feu, les prisons et toutes les autres prestations publiques, ils nomment les juges et les principaux fonctionnaires, etc... La seule limite à leur pouvoir réside dans la composition du collège gouvernemental : pour prendre une décision, il faut qu'au moins deux des Bourgmestres soient pour.

Naturellement méfiants vis-à-vis des autorités politiques, les Entremerois sont ravis qu'il existe des mécanismes pour éviter que la ville ne tombe sous le contrôle d'un despote.

LE CONCLAVE

Dépourvu de véritable pouvoir, le Conclave, le législatif de la Ville ne siège qu'à titre consultatif, pour permettre aux Bourgmestres de prendre la température de l'opinion publique. Ses 55 membres sont élus à la proportionnelle. Dans les faits, l'influence des membres du Conclave est plus que symbolique : ils lancent de nouvelles idées, développent des projets au nom des Bourgmestres, et surtout, ils représentent les partis et la population de la ville. Ils sont là pour rappeler aux membres du triumvirat que s'ils ne se plient pas aux règles du jeu, ils ne seront pas réélus au terme de leur mandat de quatre ans.

Trois grandes formations politiques se partagent le pouvoir administratif au sein du Conclave. Actuellement, le parti le plus fort est celui des **Loyalistes**. Principalement constituée de conservateurs, et fortement soutenue par les Nobles et les riches bourgeois, cette formation milite pour le statu quo, arguant qu'Entremer bénéficie d'un statut idéal pour son développement. Les Loyalistes souhaitent que la ville soit un exemple pour le Reik et qu'elle obéisse en toute situation aux désirs de l'Empereur. La frange la plus radicale du parti appelle même de ses vœux une réintégration d'Entremer dans la Principauté de Straaz, et l'abolition du statut de Ville Libre.

La Coalition est le nom du deuxième parti en termes d'influence dans la ville. En réalité, il représente plus de monde que les Loyalistes, mais il est bien trop désuni et déchiré par les querelles internes pour pouvoir pleinement exploiter son poids électoral. La Coalition représente toutes les minorités non-humaines de la ville, et cherche à défendre leurs intérêts spécifiques. Chacune d'entre elles a organisé son propre parti, avec ses propres statuts, et la Coalition est une structure qui chapeaute et fédère le tout. Traditionnellement, ce sont les Lithiques qui ont toujours dominé la Coalition, souvent au détriment des Farandriens, qui se détournent de plus en plus de la politique.

Enfin, la troisième formation est celle des **Autonomistes**, un parti qui estime qu'Entremer est suffisamment prospère pour pouvoir voler de ses propres ailes. Il réclame une autonomie étendue pour la Ville Libre, avec la possibilité de frapper sa propre monnaie, de lever ses propres taxes, ainsi que l'abolition de la Représentation Impériale. À

terme, les Autonomistes souhaitent qu'Entremer quitte le Reik et devienne une nation indépendante, c'est en tout cas ce que racontent les plus virulents de ses adhérents. D'ailleurs, il existe un groupe d'action terroriste à Entremer qui se bat pour la même cause. Son nom : **la Faction Invisible**. Elle organise fréquemment des actions de sabotage de tout ce qui ressemble à l'aristocratie ou au pouvoir impérial et on lui attribue même des assassinats, dont celui, récemment, d'un leader Loyaliste, Ben Vingel. Bien entendu, les Autonomistes ont toujours nié avoir des liens avec la Faction Invisible, mais la milice de la ville les considère comme l'aile politique du mouvement.

LA NOBLESSE

Les années glorieuses de la Noblesse à Entremer ne sont plus que de lointains souvenirs. Depuis trois siècles, la cité est une Ville Libre, sans attaches formelles avec son ancien territoire, Straaz. La plupart des aristocrates influents qui orbitaient autour d'Entremer fréquentent plutôt Straazraad de nos jours, et ceux qui restent ne comptent pas parmi les plus grands décideurs politiques du sud du Reik. Il n'en reste pas moins que certains Nobles d'Entremer possèdent d'énormes fortunes, en terres, en bâtiments ou en pièces d'or, et que cette richesse, conjuguée avec leur statut social, les place d'emblée dans l'élite de la société entremeroise.

Par ailleurs, la Ville Libre est un important carrefour commercial et diplomatique, un lieu de culture et d'éducation, et pour qui sait placer ses pions et nouer les bonnes relations, c'est la plateforme idéale pour faire bouger les choses au niveau du Reik, et même du continent tout entier. Certains Nobles, fatigués des intrigues stériles et interminables de la Cour impériale, préfèrent déménager à Entremer, où il est plus facile de bâtir des alliances et d'échafauder des plans en toute discrétion. La cité fourmille donc d'aristocrates fortunés qui nourrissent d'ambitieux plans de réforme pour le Reik, et passent leur temps à mettre des bâtons dans les roues à leurs rivaux. Bien souvent, mercenaires et aventuriers sont impliqués dans ces intrigues, payés pour en apprendre plus sur les véritables plans d'une Baronne, pour saboter l'entrevue d'un Marquis avec un délégué étranger, ou pour préparer ou déjouer des coups d'état à l'échelle régionale ou impériale.

LA BOURGEOISIE

Bien davantage que la noblesse, c'est la bourgeoisie qui tire les ficelles à Entremer. Le peuple, qui bénéficie de pouvoirs étendus, se méfie des autorités politiques et de la noblesse, mais

n'entretient pas de sentiments négatifs vis-à-vis des bourgeois. De fait, quel que soit le parti, la bourgeoisie est souvent à l'origine des grandes orientations politiques en ville, et tout est fait pour avantager les plus riches au détriment des plus pauvres. Si certains quartiers d'Entremer restent insalubres, si la corruption et la criminalité sont en augmentation, si les bidonvilles de banlieue ne cessent de gagner du terrain, si la justice et la police ne traitent pas riches et pauvres à égalité, c'est le résultat direct de l'action à long terme de la bourgeoisie, infiltrée dans les institutions politiques. Parfois, le peuple se rend même complice de ces réformes, faisant confiance aux beaux parleurs, et acceptant de soutenir des personnages qui ne se soucient pas du tout de ses intérêts. Le Bourgmestre Padriga est un exemple frappant de cette tendance.

Parmi les bourgeois, Entremer compte des propriétaires terriens, des financiers, des artistes de renom ou d'anciens explorateurs qui se sont rangés, mais ce sont les marchands et les industriels qui ont le plus d'influence. Depuis des années, le Coffre d'Acier s'est fait leur porte-parole, et aujourd'hui, aucune décision importante ne peut être prise en ville si les représentants de cette organisation n'ont pas donné leur feu vert. Depuis l'interdiction officielle du Coffre d'Acier et la constitution de l'Union Corporative, la querelle entre les deux institutions a affaibli la position des marchands, au profit des autres grandes fortunes de la ville, y compris les Nobles.

Lassés de ces querelles improductives, les marchands souhaiteraient n'être représentés que par une seule organisation, et on peut s'attendre pour ces prochaines années à un coup d'éclat destiné à éjecter l'une des deux de la cité. Nul ne sait laquelle aura leur préférence, mais pour l'heure, les représentants du Coffre d'Acier et de l'Union Corporative multiplient les petits cadeaux et les coups tordus pour gagner leur faveur.

LES ÉGLISES

Depuis qu'Entremer a son statut de Ville Libre, tout ce qui ressemble à une institution officielle est traitée avec méfiance par ses citoyens. Trop officielle au goût de certains, l'Église Impériale est donc traitée avec une certaine méfiance, même si elle reste la principale boussole morale de la plupart des Humains. De plus en plus, les Entremerois se laissent séduire par une certaine tolérance religieuse, assez unique dans le Reik. Non contents d'accepter les diverses façons de pratiquer la Religion Impériale, ils ont développé leurs propres cultes, comme celui de l'Homme-Debout. De plus,

bien peu de gens, à part les plus bigots, s'offusquent de la présence en ville d'églises Bazzilistes ou Vivialistes. Même les Shaddaïms ou les Blemmyes sont traités avec une indifférence teintée d'ouverture d'esprit. L'idée que la religion appartient à la sphère privée fait son chemin.

Tout cela ne veut pas dire que les Églises ont perdu toute influence en ville. Le sentiment religieux est toujours assez fort, et les Grands Prêtres de l'Église Impériale savent s'en servir pour organiser des campagnes et des mouvements de foule. Les maisons closes et les casinos sont actuellement dans leur collimateur. Très inquiets de la prolifération de mouvements religieux concurrents en ville, les représentants de l'Église Impériale organisent ou financent des missions d'espionnage ou de purification chez leurs rivaux : les Shaddaïms, les Sectes Démoniaques et les Théoclastes sont les plus visés, mais les autres mouvements religieux ne sont pas totalement épargnés.

LE TRAGIQUE RÉSEAU

En termes d'influence, le Tragique Réseau est le plus important groupement criminel d'Entremer. Il a même acquis une certaine respectabilité à travers la personne de son chef local, Al Tataglia, qui est une des grandes figures de l'élite entremeroise. Des liens de connivences ont également été tissés avec le Coffre d'Acier, la Coalition et certains Nobles, assurant une relative impunité à l'organisation.



Très actif dans la corruption de policiers et d'autres fonctionnaires, le Tragique Réseau a un secteur de la ville, Grippo-Grosio, sous son contrôle direct. À part ça, il s'est spécialisé dans l'exploitation des vices des citoyens : prostitution, jeux et paris, trafic d'opium, tout cela est dirigé presque totalement par les Tataglia. Le Réseau se voit de plus en plus comme une entreprise presque respectable, et préfère éviter les conflits avec les organisations rivales. Al Tataglia a décidé il y a longtemps que les

activités du Cartel des Mendiants ne l'intéressaient pas du tout ; quant aux Drabials, ils empiètent parfois sur les plates-bandes du Tragique Réseau. Même dans ces cas-là, une négociation est toujours tentée avant la violence, et même la violence reste dans un premier temps mesurée, pour éviter que la ville s'enflamme dans une guerre des gangs qui ne serait profitable pour personne.

DRABIALS

Les Drabials sont les syndicats farandriens du crime. Contrairement au Tragique Réseau, leur raison d'être n'est pas uniquement le profit : en théorie, ils se soucient du bien-être de la communauté farandrienne en ville et de son épanouissement. En réalité, ce rôle traditionnel s'est mué au fil des décennies en une forme de racket doublé d'une loi du silence : la protection promise par les Drabials se résume bien souvent à quelques écus encaissés auprès des commerçants à la fin de chaque semaine. De plus, la guerre sans merci que se livrent les Drabials pour le contrôle du Quartier Farandrien et de toute la ville fait de fréquentes victimes, et explique sans doute en partie que la communauté farandrienne de la Ville Libre ne soit jamais parvenue à s'extraire de sa pauvreté.

Il y a trois Drabials à Entremet : le Karihari, le Dandasvana et le Yuga. Tous trois pratiquent le racket, l'exploitation de la main d'œuvre Farandrien, et la mise sur pied de petits trafics de nourriture et de marchandises. À part ça, ils ont chacun leurs activités de prédilection.

Le **Drabial Karihari** a tout misé sur la drogue. Propriétaire de quelques fumeries d'opium dans le Quartier Farandrien, il est à l'origine du trafic de diverses substances psychotropes ou hallucinogènes, il a également relancé le commerce de la Poussière – une drogue de longue vie fabriquée à partir d'organes vitaux des Farandriens – et il exploite par ailleurs un commerce de logos, la substance hautement addictive qui stimule la mémoire des Farandriens. Le leader du Drabial Karihari est Jeckbellon Jas, un effrayant Farandrien Sombracine, en proie à de fréquentes crises de violence.

Très impliqué dans l'industrie du sexe, le **Drabial Dandasvana** possède certaines maisons de passe dans la vieille-ville, et est en partie responsable de la prostitution dans le quartier de Plateforme. Outre ses activités dans le monde de la nuit, il s'est diversifié dans le grand banditisme, les cambriolages, le financement de syndicats et le blanchiment d'argent. Davantage une mosaïque de petits groupements criminels qu'un véritable mouvement cohérent, le Drabial Dandasvana est

sous la responsabilité de la perfide Sagnen Skineas et de ses trois filles Vella, Wen et Shaddli, surnommées les Trois Tempêtes, qui sont les assassins les plus craintes de la ville.

Plus discret et plus petit que les deux autres, le **Drabial Yuga** contrôle une partie des allées et venues dans les deux ports fluviaux de la ville. Spécialisé dans la contrebande, on dit qu'il est capable de faire entrer n'importe quelle marchandise à Entremet, pour peu que ses clients soient prêts à mettre le prix. Le Drabial Yuga mise donc tout sur des petits trafics ciblés, destinés à des clients fortunés, qui recherchent la discrétion. Il est également spécialisé dans le commerce d'informations, obtenues par des moyens illégaux, et qu'il revend aux autres organisations criminelles, ou à n'importe quel acheteur. Officiellement, le chef du Drabial Yuga est un Farandrien Roseflore androgyne nommé Afton Garell, mais beaucoup de gens pensent que cette organisation est sous le contrôle direct ou indirect des Silenciarques de l'Alliance Farandrienne.

LA CALEMBREDAINE

Selon les informations dont dispose la police, la Calembredaine, le cartel des mendiants d'Entremet est une structure relativement ancienne, qui s'est formellement constituée il y a plusieurs siècles, dans des circonstances qui restent mystérieuses. Davantage qu'une véritable organisation criminelle, hiérarchisée et déterminée, la Calembredaine est un assemblage hétéroclite de mendiants, de gosses des rues, de voleurs à la tire, de petits arnaqueurs, de faussaires, d'autres petits délinquants ou simplement de jeunes en difficultés.

Pourchassés à la fois par les forces de l'ordre et par les grandes institutions criminelles de la ville, tous ces individus ont ressenti le besoin de se serrer les coudes pour continuer à exister. Contre une part modeste de leurs revenus, le cartel des mendiants garantit aux membres l'accès libre à certaines planques discrètes, une assistance de base en cas de coup dur, ainsi qu'un arbitrage impartial en cas de querelle entre deux membres. Par ailleurs, les membres de la Calembredaine jurent de ne pas marcher sur les plates-bandes les uns des autres, de ne pas se voler ou s'arnaquer entre eux et de ne pas se dénoncer mutuellement aux autorités. Depuis peu, l'organisation s'est mise à soutenir les pauvres de la banlieue sud. Pour se reconnaître entre eux, les mendiants pratiquent un langage gestuel rudimentaire.

La hiérarchie au sein de la Calembredaine est très lâche : ce sont en général les plus vieux ou les plus dévoués qui assument les fonctions d'arbitrage, et

qui encadrent les membres qui ont besoin d'assistance. On dit que le chef du Cartel serait le fameux Jongleur, ce personnage mi-brigand, mi-redresseur de torts qui fascine tant les gazetistes, mais la plupart des membres de l'organisation jurent qu'ils n'en ont pas la moindre idée.

LES GANGS

Un certain nombre de gangs sont actifs à Entremet : des groupements de jeunes délinquants souvent violents, responsables de vols et de petits rackets dans toute la ville. Les principaux sont **les Bamz**, le plus radical des gangs de la ville, essentiellement constitué de jeunes Questites désœuvrés. Ils ont des liens avec le Tragique Réseau. **Les Socs** sont les enfants des beaux quartiers, souvent des fils de nobles ou de riches bourgeois, qui s'adonnent à la délinquance comme un passe-temps. Enfin **les Orties** sont un groupe composé à l'origine de Farandriens exclusivement, mais qui regroupe aujourd'hui tous les anciens rivaux des Bamz. Les Orties deviennent de plus en plus violents, et leur lutte territoriale contre les Bamz met en danger la sécurité des habitants d'Entremet.

LA POLICE, LA MILICE ET LA MALICE

Le système de sécurité d'Entremet est basé sur trois organisations aux responsabilités et à l'organisation très diverses. La première, la **police**, est chargée de maintenir l'ordre public et de lutter contre la criminalité. Ses agents sont vêtus d'uniformes noirs facilement reconnaissables.

La deuxième organisation, c'est les pourpoints bruns de la **milice**, l'armée officieuse d'Entremet, théoriquement chargée de la protection de la Ville libre contre les menaces extérieures, mais qui s'arroge de plus en plus de missions de protection de l'ordre, et marche sur les pieds de la police, ce qui crée des tensions sans fin entre les deux institutions.

À cela, on peut encore ajouter la **malice**, qui est le surnom – à l'origine péjoratif – qui désigne l'ensemble des mercenaires, des détectives privés et des chasseurs de primes opérant à Entremet et dans sa proche région. Ceux-ci doivent recevoir un permis délivré par la police, et leur action est encadrée par celle-ci. En échange, les pouvoirs publics reconnaissent la contribution de ces civils à la sécurité de la ville, ce qui fait de la malice quelque chose qui ressemble de plus en plus à une véritable institution. Les membres de la malice songent d'ailleurs de plus en plus sérieusement à se syndiquer, afin de devenir un interlocuteur digne de ce nom face aux forces de police.

TÉMOIGNAGE

Tala Masmuna, marchand Changelin établi dans la Vieille-Ville : « Demandez à n'importe qui de vous tracer le portrait de l'Entremetois, il vous décrira quelqu'un de toujours pressé, sans manières, bavard et méprisant. Mais nous ne sommes pas comme ça. Les vrais Entremetois, ceux qui sont nés et qui ont grandi dans la ville, ils entretiennent des rapports passionnels avec elle. Ils ont tout le temps envie de partir, d'accord, mais en fait, ils ne pourraient pas vivre ailleurs. Ce mélange de cultures, ce foisonnement d'activités, à toute vitesse, c'est stressant, d'accord. Et c'est vrai qu'il y a beaucoup de criminalité et de pauvreté. Mais cette effervescence, c'est aussi très exaltant. En sortant de chez moi, je peux croiser des Farandriens qui parlent philosophie avec des Lithiques, un guide du Shaddaï qui embrasse une jolie prêtresse de Galian, ou un marchand Prismate qui vend des fruits que je n'ai jamais goûté, ni même jamais vu. Ici tout peut arriver, et je dirais même plus : ici, tout arrive. »

AUTRES TERRITOIRES HUMAINS

CENDREMAGNE

Nom complet : Principauté de Cendremagne

Où ? : Au sud-est du Reik, entre Valadine et Mortebane.

Qui ? : 80% d'Humains (67% de Questites, 8% de Balaouites, 6% d'Axites), 5% de Prismates, 5% de Miaules, 10% de diverses peuplades.

Climat : Sur la côte, climat méditerranéen : longs étés chauds et secs, hivers tempérés et humides.

Dans les terres, climat tropical : étés chauds et humides, hivers chauds et secs.

Exportations : Biens de contrebande, drogue, esclaves, métaux précieux, pierres précieuses, poisson, spiritueux, tabac.

Ambiance : Brigandage et piraterie au sein d'une société injuste.

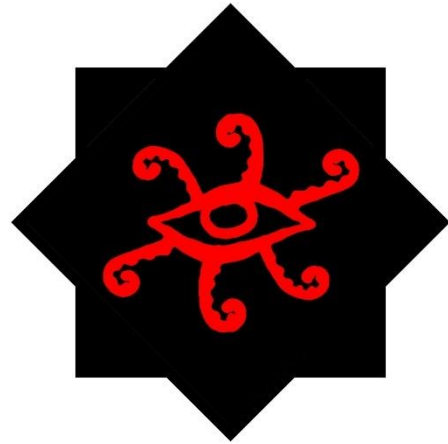
HISTOIRE

C'est dans la région où se trouve actuellement Cendremagne que sont apparues les premières traces de la civilisation Questite. À l'origine, des tribus humaines vivaient au bord de la mer, et le long du Fleuve Mauve, vivant essentiellement du produit de leur pêche, et peu au courant des tumultes du Monde qui les entouraient. Pourtant, ils avaient leurs propres problèmes. Pendant des siècles, ces proto-Questites ne sont pas arrivés à construire de villes, ou à assurer des routes commerciales sûres, parce qu'ils étaient régulièrement attaqués par des pillards. À force de persévérance, ils sont tout de même parvenus à fonder la ville de Port Cendre, qui est devenue, au 12^e siècle avant l'Ere Impériale, le principal centre urbain humain du Continent, lieu d'échanges avec le Royaume Lithique et les différents royaumes Farandriens, et haut-lieu culturel, artistique et scientifique. Cela en fait la ville la plus ancienne du Continent.

L'apogée de Port Cendre n'a pas duré longtemps. Déjà durement touché par la guerre entre les Humains et les Farandriens, et bien loin de ses années fastes, Port Cendre a finalement été incendiée par le chef de guerre Ogre Thraust et ses guerriers en 936 avant le Reik. Une nouvelle ère de confrontation entre sauvages et Humains a commencé, replongeant toute la région dans la peur et la pauvreté. De nombreux Questites ont alors émigré vers le nord, pour s'allier aux tribus locales, et vers l'ouest, pour travailler avec les Lithiques. Cette expansion est responsable de la fondation de colonies Questites en Valadine et en Mortebane, et plus tard en Boissilence.

Pendant plusieurs siècles, les Questites de Cendremagne sont revenus à leur mode de vie traditionnel, et à la lutte perpétuelle contre les hordes de monstres qui les menaçaient. Cette partie de l'histoire a été rythmée par des périodes de destruction et des périodes de reconstruction. Tout cela prend fin en 294 avant notre ère, où un chef de tribu Questite, Rarnian Clegius, s'est fait couronner Roi, et a entrepris de rassembler tous les Questites du bord du Fleuve Mauve sous sa bannière et de reconstruire la ville mythique de Port Cendre. Sous son règne, le Royaume de Cendremagne est né, et a commencé à prospérer, et même à s'étendre.

Pendant les siècles qui suivirent, le Roi Rarnian et ses descendants ont bâti une grande nation Questite. La nouvelle ville de Port Cendre n'a jamais atteint la splendeur et la renommée de son modèle historique, mais est vite devenue la plus grande cité de cette partie du Monde. Aux frontières, les soldats



de Cendremagne ont fait en sorte de repousser les hordes d'Ogres qui vivaient à leurs portes. Cette époque a aussi été marquée par d'incessantes confrontations avec les peuplades barbares de Mortebane, qui sont devenus les ennemis héréditaires des Cendremaginois. En raison de cette haine ancestrale, Cendremagne n'a pas réagi quand, en 260, le Reik a déclaré la guerre à Mortebane. Les conquêtes successives de Boissilence et de Valadine n'ont pas davantage fait sortir Cendremagne de son isolement. Très logiquement, en 317, Cendremagne a été la dernière nation Questite à tomber. Reiksraad a envoyé un Noble Axite prendre possession de la région : Haven Räginar.

Le Prince Haven a dû faire face à une forte résistance pendant son règne. Il a notamment subi de nombreuses tentatives d'assassinat et a du être sauvé d'une mort certaine à quatre reprises par ses Prêtres. Ses successeurs n'ont pas eu la tâche plus facile. En 446, une hausse d'impôts a abouti à une violente révolte à Port Cendre. Le peuple s'est soulevé, et a pris possession de la ville, en conservant le contrôle pendant six mois. Finalement, la révolte a été réprimée dans le sang, et les meneurs exécutés publiquement. Pourtant, deux siècles plus tard, les sujets de Cendremagne se sont une nouvelle fois révoltés, cette fois-ci à l'échelle de tout le Territoire. Ils ont pris le pouvoir et enfermé les aristocrates, transformant le territoire en République. Ce nouveau régime a tenu le coup pendant deux ans. Pour revenir au pouvoir, les Räginar se sont alliés à différents groupes criminels, afin de miner la République de l'intérieur. En échange, la pègre s'est vu offrir une relative impunité en Cendremagne, un statut dont elle jouit encore de nos jours.

Finalement, après la Guerre de Succession, c'est l'aristocratie de Cendremagne qui s'est rebellée, ne reconnaissant pas la légitimité du nouvel Empereur Angramagia. Le Territoire a fait sécession, et sa noblesse considère qu'il est aujourd'hui le dernier

vestige authentique du Reik, les autres États étant aux ordres d'usurpateurs.

DESCRIPTION

La Principauté de Cendremagne est un ancien État du Reik, séparée du pouvoir impérial après la fin de la guerre. Ses nobles, des Axites, sont fidèles à la ligne dure prônée par feu l'Empereur Sorgon, et ils ne reconnaissent pas la légitimité du nouvel Empereur Angramagia. À cela près, Cendremagne ressemble toujours à un territoire du Reik. On y parle la même langue, on y échange la même monnaie, et la culture y est comparable. C'est même une communauté particulièrement prospère, puisque c'était autrefois le poumon économique du sud du Reik, le lieu d'échanges privilégié avec la Corporation Prismate. Mais cette prospérité ne profite pas vraiment aux sujets, qui sont plus pauvres que la moyenne de leurs sœurs et frères du Reik.

Et cette mauvaise répartition des richesses est loin d'être une surprise. Cendremagne est un pouvoir pourri à tous les échelons, où rien ne se fait sans le versement de pots-de-vin, et où on ne va pas bien loin sans avoir de solides relations. Les Nobles sont corrompus, fréquemment achetés par les marchands, et l'armée ne sort sa lame que si on la paye. La pénurie est un problème constant pour les biens de première nécessité, et un marché noir mafieux s'est constitué, se substituant à l'économie ordinaire. Sans être débrouillard et un peu malhonnête, on ne peut pas survivre longtemps en Cendremagne. En réalité, la plupart des familles ne parviendraient même pas à joindre les deux bouts sans s'adonner au trafic ou à commettre quelques larcins. La Cour du Prince encourage d'ailleurs cette tendance. Elle s'appuie sur le dense réseau criminel de Cendremagne dans sa lutte contre le Reik. Elle voit donc d'un bon œil la constitution d'un vivier de talents potentiels dans les milieux criminels. En collaboration avec les syndicats du crime, le Prince de Cendremagne commandite des attentats et des assassinats pour déstabiliser le pouvoir de Reiksraad, dans l'attente d'un affrontement qui devrait rétablir l'ancien régime.

Mais ces motivations ne sont pas exprimées de manière aussi directe au peuple, qui après tout, est le premier à souffrir de la criminalité. Régulièrement, les soldats et les milices du Prince sont chargés de missions d'éclat destinées à démontrer la détermination de Cendremagne à se débarrasser de l'insécurité. En réalité, le plus souvent, il s'agit d'actions punitives à l'encontre d'organisations criminelles tombées en disgrâce aux

yeux du Prince, ou qui n'ont pas pris soin de faire profiter la noblesse de leurs affaires illégales.

COUTUMES

LE SYSTÈME JUDICIAIRE

Vestige de temps très anciens, datant de la fondation de la capitale Cendraginoise, Port Cendre, le système judiciaire de Cendremagne est unique dans tout le Reik. D'une complexité ahurissante, la législation traditionnelle est répartie dans une infinité d'ouvrages de lois contradictoires et est appliquée dans des dizaines de types de Cour de justice différents, chacun avec ses règlements et ses champs d'application propres. Les procès peuvent durer des années, voire plusieurs générations, et c'est alors aux descendants du prévenu de reprendre le flambeau. Et comme toujours à Cendremagne, le seul raccourci est l'argent. Le métier de juge est donc à la fois très dangereux et très lucratif dans ce Territoire.

LA PÊCHE À LA SIRÈNE

Les pirates et les chasseurs de trésors ne manquent pas dans les eaux de la Mer de Fortune. Mais en réalité, même les pêcheurs de la région ont une vie mouvementée. Grâce notamment à une tradition typiquement Cendremaginoise : la pêche à la Sirène. Certains se spécialisent dans cette pêche dangereuse mais extrêmement profitable. Ils revendent les corps de leurs prises pour en faire des trophées ou comme viande exotique très appréciée des riches.

PROVINCES ET RÉGIONS

BRISEMER

S'il y a une région dans le Reik qui symbolise l'aventure avec un grand « A », y compris ses aspects les plus brutaux, c'est certainement la côte de Brisemer, à l'est de Port Cendre. Sur plusieurs dizaines de kilomètres, on ne trouve là que des falaises de calcaire jaune, dans lesquelles les vagues ont creusé d'innombrables criques. Bon nombre d'entre elles ont été aménagées en ports et servent de base à des pirates. Ces hommes sans scrupules écumant la Mer de Fortune et ses nombreuses îles et mettent à sac tous les navires marchands qu'ils trouvent. Les bandes de pirates sont en général rivales et passent beaucoup de temps à en découdre. Ils s'en prennent également aux corsaires employés par Cendremagne. Près de la côte, on trouve quelques petites villes où les pirates de Brisemer viennent prendre du bon temps et

dépenser leur or. De nombreux Balaouites ont également choisi de vivre dans cette province et déploient des efforts pour y développer des activités économiques saines et honnêtes.

CUVREUIL

À l'intérieur des côtes de Cendremagne, la province de Cuvreuil est une grande région maraîchère, où l'on fait également pousser du café et du tabac. Mais la culture numéro un de la province, c'est le pavot. Cuvreuil est la plate-forme du trafic d'opium de tout le Reik. Plusieurs propriétaires rivaux cherchent à maximiser leur profit en ruinant les récoltes de leurs concurrents, et en luttant contre les actions de sabotage commanditées par le Reik.

Les seigneurs de la Principauté font des expériences en plantant du pavot magique dans certains champs, qui ont des effets imprévisibles sur les paysans qui y travaillent comme sur les fumeurs d'opium.

LE VAL DE VASSOGNE

À l'écart des routes commerciales, le Val de Vassogne est une province sur laquelle Port Cendre a perdu tout contrôle. Juste après l'élection d'Angramagia, le suzerain local a été assassiné et depuis la région est plongée dans le chaos le plus total. Plus aucune forme d'autorité ne subsiste, si ce n'est la loi du plus fort. Des groupes de bandits terrorisent les habitants, avant d'être vaincus et remplacés par d'autres groupes de bandits. Vassogne est une région très dangereuse, complètement anarchique, où il est bien difficile d'imaginer comment le calme pourrait revenir. Le Grand Duché de Mortebarne essaye actuellement de prendre le contrôle du Val pour affaiblir Cendremagne, une situation qui a le potentiel d'être explosive et pourrait dégénérer en conflit ouvert.

VILLES

PORT CENDRE

Située sur la côte, à l'embouchure du Fleuve Mauve, Port Cendre est une mégapole qui rivalise presque avec Reiksraad ou Entremere en termes de poids économique et de rayonnement. C'est une ville de criminels et de marchands, de voyageurs et de marins, où personne n'est ce qu'il prétend être. L'immense port commercial est doublé d'un second comptoir, destiné aux corsaires employés par le régime.

La sécession de Cendremagne a rendu les Nobles de la ville très nerveux. Ils craignent que les sujets se rebellent et les chassent, c'est pourquoi aristocrates

Axites et roturiers Questites ne se fréquentent pratiquement pas à Port Cendre. Des règlements et des murailles ont établi une cloison hermétique entre ces deux mondes.

Port Cendre possède également un impressionnant réseau de tunnels souterrains, les vestiges des différentes incarnations de cette ville très ancienne, où se réfugient toutes sortes de voleurs, d'exclus et de monstres, et dont certains disent qu'il mène jusqu'à Entremere. Il reste d'innombrables vestiges de grandes valeurs dans ces ruines, certains protégés par de redoutables mécanismes.



HAVENRAAD

Plus petite que Port Cendre, Havenraad est pratiquement son égale sur le plan économique. Située à proximité de la capitale, au bord de la mer, celle que l'on appelle « la Ville de Rouille » en raison de l'apparence de ses bâtiments abrite le siège central du Coffre d'Acier. Elle sert également de centre aux activités d'un certain nombre de grandes corporations régionales et continentales : la Coopérative Centrale des Viandes, Dynamarc Métallurgie, le Cartel des Pêches, PhlogTechnologie, etc... Le véritable pouvoir dans la ville appartient à ces grandes entreprises, et tout le monde, à un moment ou à un autre, travaille pour elle, que ce soit en tant qu'employé, soit comme soldat de l'ombre dans une des guerres secrètes qu'elles se livrent en permanence.

En raison des activités laissées sans surveillance de ses industriels, Havenraad est une ville très polluée. Son air est saturé de fumée de charbon et dans ses eaux, des substances toxiques, certaines mutagènes, sont constamment rejetées. Des

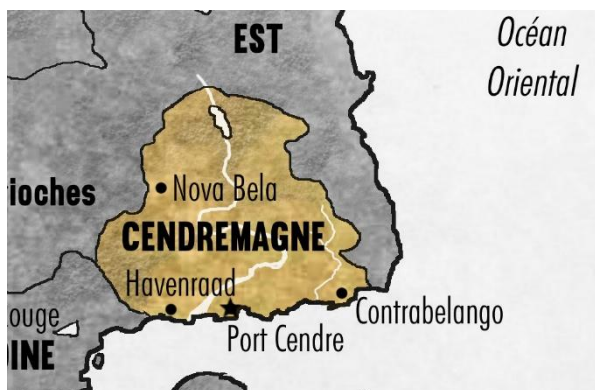
citoyens se révoltent contre les conséquences que cette situation peut avoir pour leur santé.

CONTRABELANGO

Troisième ville côtière d'importance, Contrabelango est généralement considérée comme la ville des pirates. Un raccourci un peu simpliste, mais pas si éloigné de la vérité. Contrabelango est la plus grande ville de la province de Brisemer, et en tant que telle, elle sert de point de rendez-vous, ainsi que de lieux d'échange d'informations et de marchandises pour tous les équipages basés dans la région. En-dehors de l'île secrète d'Oblique, il s'agit du principal lieu de rendez-vous des forbans des mers en tous genres.

En principe, le code d'honneur des pirates interdit les règlements de comptes à Contrabelango, mais l'honneur n'est pas le point fort des pirates, et cette règle est fréquemment violée. Pour les étrangers, la ville est aussi dangereuse qu'elle est exotique. D'ailleurs l'apparence des maisons est immédiatement déconcertante, puisque la plupart d'entre elles ont été fabriquées à partir de morceaux de coques de navires ou en réutilisant des bateaux échoués.

Un léviathan plusieurs fois centenaire a élu domicile dans la crique au large du port de Contrabelango. Les habitants aiment le considérer comme un allié qui veille sur la ville, mais dans les faits, chaque fois que le monstre sort de sa léthargie, il détruit des bateaux ou des infrastructures.



NOVA BELA

À l'écart des grands centres urbains, dans un haut-plateau reculé de Cendremagne, se trouve Nova Bela, la ville-prison. Plus de 100'000 détenus sont enfermés dans les murs de cette prison géante, creusée dans le granit d'une falaise sur plus de cinquante étages. Nova Bela est un établissement pénitentiaire, mais il est en grande partie contrôlé par le Tragique Réseau et d'innombrables autres organisations criminelles, qui jouissent d'une

certaine liberté tant qu'elles garantissent un calme relatif à l'intérieur de la prison. Ce sont également ces organisations qui contrôlent le trafic de drogue à l'intérieur de Nova Bela. Éternel problème pour les geôliers, les dix niveaux inférieurs sont infestés de morts-vivants et on murmure qu'en-dessous, un certain nombre de Démons sont enchaînés et ne rêvent que de s'échapper.

PERSONNALITÉS

ARTFERAL RÄGINAR

Un fin tacticien de la prestigieuse maison Räginar, le Prince Artferal règne sur Cendremagne. Cousin de l'ex-Empereur Sorgon, parent éloigné de la Reine Katrijn Räginar de Kareiken, Artferal est un Axite, comme tous les Nobles de la Principauté. C'est un des ennemis jurés du Reik et d'Angramagia. Les deux hommes se vouent une haine viscérale ; d'ailleurs tous les soldats du Reik ont l'ordre d'abattre Artferal à vue s'ils le voient. On murmure que le Prince préparerait un coup d'état dans le Reik, et qu'il collaborerait pour cela avec les Hordes Chanqs, mais il est de plus en plus difficile à son égard de distinguer la vérité des rumeurs ou de la propagande.

Artferal a vécu quelques années sur Solune et en est revenu avec des troubles mentaux étranges. C'est peut-être de là que lui viennent sa légendaire cruauté, qu'il exerce en torturant lui-même ses prisonniers ou en faisant étalage du mépris qu'il nourrit pour son propre peuple.

DAPPELGAR

Le Prince Artferal peut toujours compter sur son âme damnée, une voleuse et combattante nommée Dappelgar. Formée et même élevée par le Prince lui-même, Dappelgar est une véritable furie, possédée par la haine et avide de violence. Toutes les missions confiées à cette diablesse se terminent en bain de sang, et en général, elle en ressort indemne. Détail surprenant : Dappelgar est aveugle. Elle n'a jamais vu la lumière du jour. Mais son ouïe et ses autres sens sont tellement affûtés que son handicap ne la gêne pas. Au contraire : il rend sa détermination plus grande encore.

DIURNA EL DONOVA

La Mère Supérieure Diurna El Donova est une Voleuse Sacrée de l'Ordre des Panagian Vengs. Cette femme d'une quarantaine d'années a été envoyée par son Ordre au Palais du Prince juste après que Cendremagne a quitté le Reik, en gage de la neutralité de son institution basée à Todah face

au conflit d'intérêts entre les deux parties. Depuis, elle a mis son expertise au service du Prince et elle est devenue sa conseillère la plus proche et la plus écoutée. On murmure même qu'ils auraient une liaison. Mais Diurna est et reste une Panagian Veng, et si elle est l'artisan des plans d'Artferal, elle élabore ses propres intrigues, et, parmi les Nobles, certains se demandent si cette femme n'a pas été envoyée pour saboter la Principauté de l'intérieur.

SERAFINO TATAGLIA

L'homme le plus dangereux et le plus craint de Cendremagne – peut-être plus encore que le Prince – est Serafino Tataglia, le Parrain du Tragique Réseau, la principale organisation criminelle du Reik, basée à Cendremagne. Serafino est un vieil homme placide et bon vivant, qui possède son propre sens de l'honneur, basé sur le respect de la parole donnée et l'amour de la famille. Il considère ses activités criminelles comme de simples affaires commerciales, et les éventuelles victimes comme des accidents malencontreux mais inévitables. La violence dont il fait preuve est considéré comme un simple outil pour parvenir à ses fins. Don Tataglia a deux fils adultes. L'aîné, Cenzo, est une brute qui profite de la position de sa famille pour s'adonner à ses vices, mais n'a pas les capacités pour succéder à son père. Le cadet, Al, est en charge des affaires du Tragique Réseau à Entremar.

GROUPES

LE COFFRE D'ACIER

Cendremagne est le berceau du Coffre d'Acier, l'ancienne guilde des marchands du Reik, qui de fait rassemble encore la plupart des négociants humains, les met en contact les uns avec les autres, émet des lettres de change, règle leurs différends et défend leurs intérêts. Le Coffre d'Acier est une organisation tentaculaire sans scrupules, qui n'a qu'un but : le profit. Elle n'hésite pas à menacer les marchands pour qu'ils adhèrent à son organisation, et elle lutte pour dissoudre l'Union Corporative de Valadine, récemment formée pour la remplacer après que Cendremagne a quitté le Reik. Cela dit, cet aspect brutal n'est pas le plus visible. Pour la plupart des marchands et autres clients, le Coffre d'Acier semble être une organisation très respectable... tant qu'on ne s'oppose pas à elle.

LA GUILDE DES ASSASSINS

Une des organisations les plus craintes de tout le Continent, la Guilde des Assassins est basée en Cendremagne. Elle concentre et entraîne le plus impressionnant contingent de tueurs à gages, de

mercenaires et de terroristes qui existe, exécutant les basses œuvres des plus offrants. En réalité, c'est pratiquement une agence de placement pour tueurs en tous genres.

Mais en parallèle, les cinq familles secrètes qui dirigent la Guilde poursuivent leurs propres objectifs, qui restent bien mystérieux. Et pour les mener à bien, l'organisation a sous ses ordres une escouade de tueurs d'élite appelés les Annihilateurs. On dit que la Guilde prépare à moyen terme une invasion Démoniaque du Reik, mais ce n'est qu'une des nombreuses rumeurs qui courent, et rien ne garantit qu'elle soit authentique. Certains murmurent même que les véritables objectifs finaux de la Guilde sont altruistes.

LE TRAGIQUE RÉSEAU

Le Tragique Réseau est un gigantesque syndicat du crime basé en Cendremagne, et qui étend son influence sur tout le Continent. Trafic d'opium, contrebande, racket, chantage, fausse monnaie : toutes la palette des activités mafieuses est utilisée par le Réseau, qui est implanté partout dans le Reik. À l'origine, le Tragique Réseau était une fédération de différentes organisations criminelles Questites implantées au sud du Reik, née juste après l'invasion de cette région par les Axites. Peu à peu, certaines familles ont pris le dessus, et aujourd'hui l'organisation est presque entièrement contrôlée par une seule famille : les Tataglia. Mais les ambitions de leurs rivaux au sein de l'organisation menacent à chaque instant de précipiter l'organisation dans le chaos.

TÉMOIGNAGE

Plano Gareau, repris de justice, actuellement en cavale : « Pour vivre vieux en Cendremagne, il faut connaître les règles, et même les règles non-dites ; celles-là, il faut les deviner. Toujours rester silencieux avant de savoir à qui l'on parle, ne jamais dire la vérité alors qu'on pourrait mentir, ne pas faire gratuitement ce qui pourrait rapporter un écu, et ne pas faire pour un écu ce qui pourrait en rapporter dix. Ici, tout et tout le monde se paye. Encore plus qu'ailleurs, si vous avez de l'argent, la police vous laissera tranquille et la justice regardera ailleurs. Ceux qui n'ont pas d'argent ? C'est simple. Ils passent leur temps à essayer d'en avoir. Ici, il n'y a pas une seule maison où ne s'organise pas quelques paris illicites, de petits trafics de contrebande, de la distillation illégale, quelques arnaques. Ne pensez même pas à aller au marché : vous n'y trouverez rien qui en vaille la peine. En Cendremagne, tout ce qui a de la valeur ou de l'importance se vend sous le manteau, et on peut

tout vous dégoter pour peu que vous sachiez à qui vous adresser, que vous soyez d'accord de mettre le prix, et surtout, surtout, que vous ne demandiez pas d'où vient la marchandise. Vous voulez survivre en Cendremagne ? Soyez prêts à vous asseoir sur vos principes, à oublier la loi et la morale, et même à

vendre vos amis s'il le faut. Et chaque jour, posez-vous la question : combien valez-vous ? Qu'êtes-vous prêts à faire pour rester en vie ? »

WURMAAZ

Nom complet : Empire de Wurmaaz.

Où ? : Au sud-ouest du Reik.

Qui ? : 73% d'Axites, 12% de Wurams, 5% de Questites, 5% de Farandriens, 5% peuplades diverses.

Climat : Méditerranéen : longs étés chauds et secs, hivers tempérés et humides. Certaines zones au sud sont arides ou tropicales humides.

Exportations : Cuivre, fer, mercenariat, métaux précieux, services magiques.

Ambiance : Résistance contre la dictature des sorciers maléfiques.

HISTOIRE

À l'endroit où se trouve aujourd'hui le territoire de Wurmaaz, se trouvait autrefois un grand pays vallonné et désertique, peuplé de Barbares humains, les Wurams, ainsi que de Titanides qui y avaient construit une ville, Abramelin, et quelques avant-postes. Après la Première Guerre et la chute des Titanides, le territoire a été divisé en deux : une grande partie a été conquise par le Haut Royaume d'Oumaïos, le reste par plusieurs nations Farandriennes, à commencer par l'État Libre de Bohaka. Très agressifs, les Wurams ont été laissés tranquilles par les créatures d'Oumaïos, mais chassés sans relâche par les Farandriens. Une attitude qui a eu des conséquences désastreuses sur le long terme : pendant la guerre Farandriens-Humains, les différentes tribus Wurams se sont alliées pour repousser l'occupant et ont fortement contribué à l'émiettement des nations farandriennes. Les nomades ont notamment participé à la coalition Humaine qui a provoqué la perte de la ville-empire de Shogguragua. La cité et ses environs ont été entièrement inondés, et ses ruines reposent actuellement au plus profond des eaux du Lac Spoldder.

On ne sait pas grand-chose des siècles qui ont suivi, les Wurams ne gardant aucune trace écrite de leur histoire, qui n'est connue qu'à travers des témoignages extérieurs. À cette époque, Wurmaaz était trop éloignée, et beaucoup trop sauvage pour intéresser les autres Humains, et ce n'était pas une

route empruntée par les voyageurs. On sait toutefois que les nomades n'ont pas vraiment participé à l'invasion et à la chute d'Oumaïos, au 5^e siècle avant l'Ere Impériale, sans doute parce qu'ils ne considéraient pas Oumaïos comme une menace contre leur mode de vie.

Un peu plus d'un siècle plus tard, des Axites venus du Nord sont descendus en Wurmaaz, officiellement pour évangéliser les Wurams, officieusement pour accaparer leurs ressources et les trésors Titanides qu'on imaginait être en leur possession. L'expédition s'est soldée par un échec, comme d'ailleurs les dix expéditions suivantes. Par la suite, les Wurams ont été laissés tranquilles. Ils ont alterné entre phases de prospérité et de misère, mais n'ont jamais bâti de civilisation sédentaire durable.

Quelques dizaines d'années après l'établissement



du Nouveau Reik, Halix Merkallio et ses trois fils, des Nobles héros de la guerre civile, ont levé une armée dans le but d'envahir le Wurmaaz. Après sept ans de guerre, le génie stratégique de la vieille Halix est venu à bout de la résistance des barbares, et Wurmaaz est devenu un État du Reik, le fief des Merkallio.

La région est lentement devenue un important centre du Reik, notamment grâce à ses ressources minières. Par ailleurs, les fréquents mariages entre Axites et Wurams ont abouti à une très forte proportion de talents de Magiciens et d'Invocateurs dans la population : de toute évidence, les Wurams avaient gardé des traces de sang Titanide. Malgré la forte désapprobation du Clergé, les suzerains de Wurmaaz ont encouragé la pratique de la Magie, et se sont entourés d'Invocateurs comme conseillers.

Cette pratique a atteint son point culminant en 620. Madrak Merkhalio, le Comte de Wurmaaz, et ses conseillers ont utilisé leur Magie pour tenter de faire revenir les Titanides. La réaction des Dieux ne s'est pas fait attendre. Les habitants de la capitale ont été transformés en morts-vivants et Madrak a été changé en une brume épaisse qui flotte encore aujourd'hui sur tout l'État de Wurmaaz, capturant au hasard les âmes de habitants pour les transformer en âmes en peine et en zombies.

À partir de là, Wurmaaz est devenu un endroit beaucoup plus sordide et lugubre. L'économie a marqué le pas et les Merkhalio sont devenus très impopulaires. Ils ont utilisé de plus en plus souvent leurs assassins Sukh Oban pour imposer leurs décisions au peuple. De nombreux groupes et sectes maléfiques se sont installés dans la région. L'une d'entre elle, les Gonagaï, a passé plusieurs siècles à laisser mûrir ses plans avant de frapper un grand coup.

Au terme de la Guerre de Succession, Wurmaaz s'est détachée du Reik, comme Cendremagne. Mais ses dirigeants n'y étaient pour rien. Les Gonagaï se sont soulevés contre le Comte de Wurmaaz et ont établi leur propre régime, profitant du tumulte causé par le conflit et du fait que les armées du Comte étaient engagées ailleurs. Ils ont nommé leur chef « Empereur et Magiocrate de Wurmaaz », et pour marquer la rupture avec le passé, ils ont déclaré que le Comté de Wurmaaz était à présent un Empire, une nation complètement distincte du Reik, et qui comptait bien le rester. Pour réussir leur coup, alors que leurs troupes étaient maigres et mal entraînées, les dissidents ont pu s'appuyer sur des troupes de Farandriens Sombracines, qui se sont installées dans l'Empire et bénéficient d'un statut enviable. Bien plus enviable, en réalité, que celui de la majorité des Humains.

DESCRIPTION

Wurmaaz est une terre de cauchemars. Un pays sous le joug d'une dictature à la cruauté insensée, doublée d'une lande maudite, qui ne cesse de régurgiter ses malédictions à la face de la civilisation Humaine. Les sujets de Wurmaaz n'ont qu'une alternative : une vie longue et pénible, à subir le pouvoir, ou une vie courte et solitaire, à combattre le régime.

Le nouveau pouvoir en place, les Gonagaï, est une oligarchie d'Invocateurs, un groupe très soudé, complètement coupé de la société, qui a établi un régime dictatorial autoritaire et sanguinaire et qui fait vivre l'enfer à toute la population de l'État. Déportations, purges, arrestations et détentions

autoritaires, torture, rien n'arrête les Sorciers du Gonagaï. Pour asseoir leur pouvoir et tuer toute contestation dans l'œuf, ils ont installé dans l'État un climat constant de terreur et de dénonciation. Wurmaaz est un pays en guerre contre lui-même, à la recherche d'ennemis réels ou supposés, qui seront, quelles que soient leurs fautes réelles, traqués et châtiés. En dehors d'une soumission inconditionnelle au moindre désir du Magiocrate, rien n'est toléré. Pour survivre, les sujets de l'Empire de Wurmaaz sont forcés de s'épier et de se dénoncer les uns les autres.

Outre l'ennemi intérieur, l'Empire se prépare en permanence à la menace venue de l'extérieur, celle du Reik, qu'on devine désireux de reconquérir ce territoire perdu. C'est pourquoi Wurmaaz est en permanence en état d'alerte, se préparant à la guerre, et étouffant sa population sous une lourde chape de propagande déshumanisante.

Autre facette du nouveau régime : la quête continuelle de nouveaux talents. Quand un Invocateur, un Sicaire ou un Magicien potentiel est détecté dans l'Empire, il est soit capturé et intégré aux Gonagaï s'il est encore jeune, soit tué immédiatement. Les dirigeants s'assurent ainsi le monopole sur la Magie et prennent bien soin de renouveler en permanence leurs élites. Le fait que de nouveaux Gonagaï soient issus de la société qu'ils oppriment permet de renforcer encore la mainmise du régime sur la population.

La religion est interdite dans le nouveau Wurmaaz, officiellement sous toutes ses formes. Dans la réalité, le culte de la personnalité dont s'est entouré le Magiocrate peut s'apparenter à une forme de religion. Après quelques années d'endoctrinement, une bonne partie de la population considère le Magiocrate comme un père aimant, ou même comme une divinité.

L'oppression politique et idéologique n'est pas le seul aspect épouvantable de la région. Wurmaaz subit les effets d'anciennes malédictions des Titanides ou des Dieux. De vastes parties du territoire sont hantées ou peuplées de morts-vivants, et les habitants de la région risquent à tout moment de disparaître dans les brouillards ectoplasmiques qui recouvrent la lande en permanence. L'endroit le plus dangereux de Wurmaaz est bien sûr Brume, l'ancienne capitale de l'État.

COUTUMES

L'ÉCOLE OBLIGATOIRE

Par définition, le régime ultra-répressif des Gonagaï s'est donné pour objectif d'éliminer toutes les anciennes coutumes qui existaient dans la région, afin de couper les gens de leurs racines. Ils les ont remplacées par d'autres. Par exemple, ils ont introduit l'école obligatoire. Cela a de très bons côtés : pendant trois ans, tous les enfants apprennent à lire et à calculer, aux frais du régime. Mais ces écoles sont en réalité un redoutable outil d'endoctrinement, destiné à inoculer dès le plus jeune âge l'amour du Magiocrate à ses sujets.

L'IMPÔT SUR LE SOUVENIR

Dès son arrivée au pouvoir, le Magiocrate a levé une nouvelle taxe, qui peut être perçue à volonté et à tout moment et qu'on surnomme l'impôt sur le souvenir. Quand le questeur arrive dans un village, tous les sujets doivent lui apporter un objet auquel ils sont attachés sentimentalement et le détruire en public. Cette cérémonie est censée renforcer l'attachement des sujets au Magiocrate, en les libérant de leurs entraves matérielles. L'arrivée du questeur est la source de psychodrames dans les villages, chacun épiant son voisin pour vérifier si l'objet choisi est réellement quelque chose de précieux. Les dénonciations se multiplient. Depuis peu, il est question de faire évoluer la pratique et de permettre, par des moyens magiques, aux contribuables de faire don de morceaux de leur mémoire au régime.

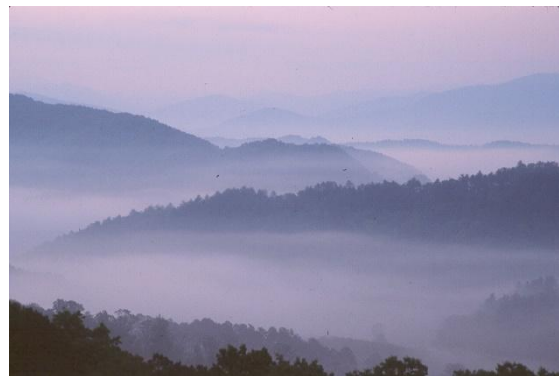
PROVINCES ET RÉGIONS

BAEREDSZOON

La région de Baeredszoon, qui entoure la ville maudite de Brume, est presque aussi dangereuse que la cité elle-même. Le brouillard spectral y est plus dense et plus maléfique qu'ailleurs en Wurmaaz. En plus d'engloutir et de faire disparaître ses victimes, il est capable de les transformer en morts-vivants, ce qui fait que de nombreux aventuriers périssent avant même d'entrer dans la ville, et vont grossir les rangs de ses funestes habitants.

Il y a malgré tout des habitants, qui vivent une existence de peur et de résignation et se disent pour la plupart que se transformer en zombie n'est finalement pas un sort moins enviable que celui des sujets ordinaires de l'Empire de Wurmaaz.

Par ailleurs, la région est très perméable aux incursions d'autres plans. Il est possible de tomber dans une sphère extérieure sans même s'en rendre compte, ou à l'inverse de tomber nez à nez avec une



créature toute droit sortie du Jouxte-Songe ou d'une quelconque dimension exotique.

LE DÉSERT DE BASALTE

Au pied des montagnes de la Grande Volière, on trouve la zone la plus aride du Continent, le Désert de Basalte, une vaste étendue de sable noir, sans pluie ni végétation, constamment balayée par des vents violents. Quelques opposants au régime, désespérés, s'y réfugient, en tentant d'imiter les techniques de survie des barbares du désert, les Wurams. Ils sont nombreux à périr. D'autres y cherchent la porte qui permettrait d'atteindre une ville souterraine des Titanides, qui serait située dans la région, selon la légende. Là non plus, ils ne sont pas nombreux à revenir. Mais le phénomène le plus curieux du Désert de Basalte, c'est que même les pensées ne peuvent pas y fleurir. Ceux qui y restent trop longtemps perdent des souvenirs, oublient des idées, voient leurs talents se dégrader irrémédiablement, comme des fleurs à la merci d'un vent trop sec.

LA GRANDE VOLIÈRE

La Grande Volière est une zone montagneuse au nord de l'Empire. C'est là que nichent la plupart des grands Dragons du Continent et même du Monde Hurlant tout entier. Certaines de ces créatures de cauchemar, abominations tentaculaires difformes et anciennes, mesurent plusieurs kilomètres de long, et toutes sèment la dévastation à chaque fois qu'elles émergent de leur profond sommeil.

La région est difficile d'accès, et une fois qu'on y est parvenu, c'est la mort assurée. Les Gonagaï poursuivent deux buts dans la région : conclure une alliance avec les Dragons, ou à défaut, leur voler des œufs pour éduquer l'une de ces créatures dès la naissance. Beaucoup de pauvres bougres ont perdu la vie dans de vaines tentatives.

IGANNA

La grande presqu'île à l'ouest de Wurmaaz, Iganna, est une vaste jungle presque inexplorée, qui

fourmille de monstres en tous genres, d'une population assez dense de dinosaures et de plantes vivantes hostiles. Ici, le danger est partout, et la seule raison de se rendre dans cette région qui n'appartient à Wurmaaz qu'en théorie est de tenter d'y accéder aux ruines laissées par les Titanides ou d'autres civilisations antiques aux étranges pouvoirs.

À part les peuplades indigènes, la seule ville est la cité fortifiée de Annulaus, tout au nord, qui est actuellement contrôlée par Aasiak. Mais le Magiocrate tient beaucoup à ce qu'elle tombe sous son contrôle.

LE LAC SPOLDDER

Les rives du Lac Spoldder, la plus grande étendue d'eau douce du Monde, sont un lieu de lutte permanent. Créé il y a plus de vingt siècles, pendant les guerres Farandriens-Humains, le Lac Spoldder a remplacé une large étendue de territoire appartenant aux Farandriens, à commencer par une de leurs cités les plus magnifiques, la ville-empire de Shogguragua.

Certaines anciennes magies farandriennes sont toujours actives dans les eaux du lac, et les habitants de la rive sud vivent dans la crainte qu'elles ne resurgissent, les transformant en quelque chose de pas naturel. Mais il existe une raison encore bien plus concrète de se laisser aller à la terreur. Depuis cinq siècles, les ruines englouties de la cité sont réoccupées par des centaines de Vampires, qui se protègent du soleil en vivant sous les eaux sombres du lac, n'en sortant que pour se repaître du sang des habitants de la région. Quant à la rive nord, elle est à peu près sauvage, essentiellement occupée par des marécages sinistres infestés de moustiques et d'anciennes créatures cruelles, et ponctuée des quelques cités-État des Blemmyes.

ZAKELBRET

Les mines de Zakelbret sont les plus vastes et les plus profondes du Continent. Elles contiennent de l'argent et des pierres précieuses, mais tout cela est d'un intérêt secondaire pour les Gonagaï : ils espèrent tôt ou tard y trouver de grandes quantités d'azuline, l'or bleu magique dont Wurmaaz a un cruel besoin. Des milliers de personnes sont forcées de travailler dans les mines, et comme si le travail n'était pas suffisant pour les tuer, ils sont de plus en plus fréquemment attaqués par des Démons. On murmure que la mine mènerait directement à la porte des Envers. Nul ne sait ce qui se passera si quelqu'un la trouve et l'ouvre. Certains mineurs ne

sont pas persuadés que cela rendrait leur situation tellement moins enviable.

VILLES

ABRAMELIN

Le plus puissant sorcier de Wurmaaz n'est pas un Humain, ni même un Farandrien, c'est une ville, nommée Abramelin. Située au bord d'un lac, Abramelin a été en partie construite par les Titanides, et elle a non seulement accédé à la conscience et même à l'intelligence, mais elle possède aussi de puissants pouvoirs magiques.

Vivre à Abramelin, c'est se sentir observé en permanence. La ville, toujours silencieuse, punit ceux qu'elle n'aime pas et récompense ceux qu'elle apprécie, motivée par sa logique inhumaine et capricieuse. Impossible de prédire ses réactions, et la plupart du temps, inenvisageable d'entrer en contact avec elle. La plupart des habitants sont résignés à vivre sous son joug, dans un fatalisme presque superstitieux. Officiellement, les Gonagaï ont abandonné l'idée d'imposer leur loi à Abramelin et font mine de vivre en bonne intelligence avec elle, mais ont jusqu'ici échoué à nouer toute réelle alliance.

Abramelin est une ville à l'apparence étrange, aux façades vertes et aux énormes palais de jade, dont les rues semblent obéir à une géométrie qui n'est pas de ce monde.

BRUME

L'ancienne capitale de Wurmaaz est un lieu de cauchemar. Autrefois, c'était Merkal, une des villes les plus grandes et les plus belles du Reik. Mais il y a environ cinq siècles, ses habitants ont défié les Dieux en tentant de ressusciter les Titanides. La punition ne s'est pas fait attendre. Brume est devenue une nécropole, tous ses habitants ont été changés en morts-vivants, et la ville semble aujourd'hui possédée par un esprit mauvais. L'ancien Comte de Wurmaaz, Madrak Merkalio, est devenu le brouillard spectral qui baigne la ville et tout le territoire de Wurmaaz.

Pourtant, de nombreux aventuriers se rendent encore à Wurmaaz, soit pour lever la malédiction, soit pour trouver les secrets des Titanides. Il n'y a pratiquement jamais eu de survivants. Selon certaines rumeurs, c'est là que certaines cellules de résistance aux Gonagaï auraient choisi de se réfugier, pour échapper au régime.

OLM ADRED

La capitale actuelle de l'Empire de Wurmaaz est Olm Adred, une ville neuve, sans grande personnalité, aux rues droites et aux grandes avenues taillées pour les défilés à la gloire du régime. Même le Magiocrate et les Gonagaï ne nagent pas dans le luxe. Le quartier dans lequel ils vivent est toutefois moins spartiate que les quartiers de leurs sujets.

Au centre de la ville se dresse une gigantesque ziggourat en pierre blanche, dont le sommet se perd dans le brouillard : c'est la demeure du Magiocrate. D'ailleurs des statues et des images à l'effigie du souverain, ainsi que des symboles destinés à forger un sentiment nationaliste, on peut en voir à tous les coins de rue dans la ville. Olm Adred est aussi le lieu où les plus dangereux des prisonniers politiques sont emprisonnés, attendant leur exécution.

PERSONNALITÉS

GIDEON INFINEON

Le chef des Vampires du Lac Spoldder s'appelle Gideon Infineon. Il vit sous l'eau depuis plus de cinq siècles, et aujourd'hui, sa peau, ses cheveux et ses yeux sont devenus blanchâtres et flasques.

Gideon est un très ancien Vampire, philosophe et résigné, qui est arrivé à la conclusion que son espèce n'est qu'une race de parasites dégénérés, sans morale, et entièrement dépendants des Humains pour leur nourriture et leur reproduction. Ce réalisme ne l'empêche pas de revendiquer la juste place de son peuple dans la chaîne alimentaire. Les Gonagaï le haïssent et ont mis sa tête à prix.

LE MAGIOCRATE

Dictateur et Empereur auto-proclamé de Wurmaaz, chef incontesté des Gonagaï, le Magiocrate est un Invokeur extraordinairement puissant, qui est lié par des dizaines de pactes de protection avec des puissances célestes, maléfiques, neutres et bénéfiques. On ne peut pas l'abattre sans modifier de manière spectaculaire la physionomie de l'univers.

Le Magiocrate est un homme de grande stature, extrêmement cruel, dont le visage est dissimulé derrière des bandelettes noires. On ne connaît pas son véritable nom ni ses origines, même si tout le monde s'accorde à penser qu'il vient de Wurmaaz et qu'il est l'un des plus dangereux maîtres des Arcanes de tous les temps. Le titre de « Magiocrate » est utilisé à l'extérieur de Wurmaaz et par les sujets de l'Empire. Mais les membres du

Gonagaï préfèrent le nommer par son titre interne à la Guilde, Monogrammaton.

TAVIANA MERKALIO

Taviana Merkaliao est la nièce du chef de la Maison Merkaliao, qui régnait autrefois sur Wurmaaz. Elle vit toujours dans son ancien pays, clandestinement, et elle tente d'organiser un mouvement de résistance pour en finir avec le Magiocrate et sa clique. Rompue aux techniques d'assassinat Sukh Oban si chère à sa famille, elle a réussi quelques exploits, mais pour le moment, rien de significatif, qui permette de réellement faire avancer la cause de son peuple. Elle passe presque autant de temps à régler les querelles de la résistance qu'à lutter contre le régime.

Un effet positif de cette situation est que pour la première fois depuis longtemps, un Noble de la Maison Merkaliao est forcé par les circonstances à côtoyer et même de collaborer avec son peuple, plutôt que de le gouverner avec une distance méprisante. Taviana pourrait ressortir transformée de cette expérience.

O'DOG

Personnage influent parmi les Gonagaï, O'Dog est membre des Tzars du Gonagaï et fait partie de la garde rapprochée du Magiocrate. Iel bénéficie d'une liberté d'action presque totale à l'intérieur des frontières de Wurmaaz. O'Dog est un Posthumain aux origines complexes. À l'origine, deux puissants Invokeur de Valadine, Vesic et sa femme Slunce, exploraient le Jouxte-Songe. Ils y ont rencontré un esprit nommé Resbina. Les trois entités ont fusionné pour n'en faire qu'une seule, un hermaphrodite parfait dont l'esprit illuminé est contenu dans un Golem de Céramique à l'apparence androgyne.

O'Dog se fait régulièrement confier des prisonniers sur lesquels iel se livre à des expériences cruelles et anormales. Iel est également un grand explorateur de l'Omnipotentiel.

GROUPES

L'ÂME STRAM GRAAL

Force de frappe zélée, troupes d'élite du régime des Gonagaï, les soldats de l'Am Stram Graal sont le produit des expériences magiques d'O'Dog sur des membres de l'armée. Chacun d'entre eux est capable de lancer un Sortilège et un seul – en général des sorts à caractère offensifs – et ils peuvent utiliser ce pouvoir à volonté. Attaqués par des soldats qui les bombardent de projectiles

enchantés, les ennemis de Wurmaaz ne tiennent pas longtemps. Le prix à payer est cependant très lourd pour les soldats de l'Am Stram Graal : ils vivent rarement au-delà de trente ans, et leur intelligence est limitée (ce qui ne fait que renforcer leur fidélité au Magiocrate).



LES BRUMISSAIRES

Autre corps formé par les Gonagaï et qui leur est complètement fidèle, celui des Brumissaires n'a pas un rôle militaire. Ses membres sont des messagers, des espions et des assassins aux ordres du Magiocrate et des Tzars, et dont les services peuvent occasionnellement être loués ou prêtés à des causes étrangères. Les Brumissaires sont le résultat des efforts destinés à domestiquer les pouvoirs étranges de la brume qui hante tout le territoire de Wurmaaz. Les membres de cette corporation, des Magiciens spécialisés, sont capables de se dissoudre dans le brouillard et de faire apparaître des armes faites de brume solidifiée.

LES GONAGAÏ

Les Gonagaï sont une des rares guildes d'Invocateurs du Monde Hurlant, une anomalie si l'on prend en compte l'individualisme forcené de ce type de jeteurs de sorts. Pourtant les sorciers du Gonagaï sont unis par une ambition démesurée et une soif de pouvoir sans limites. Existant depuis des siècles sous la forme d'une société secrète, ce n'est que sous l'impulsion du Magiocrate que les Gonagaï ont pris leur véritable dimension. Ils haïssent le Reik, et en particulier leurs rivaux de l'île d'Aasiak. Ils rêvent tout simplement de régner sur le monde. En croiser un est toujours un mauvais présage.

Les Gonagaï trônent au sommet de l'échelle sociale de Wurmaaz, et ils possèdent eux-mêmes une élite, les Tzars, qui comptent une centaine de membres. Au sommet de la hiérarchie, le Monogrammaton, c'est à dire le Magiocrate. L'emblème des Gonagaï

représente quatre faux noirs sur fond rouge : c'est devenu le symbole du nouvel empire de Wurmaaz.

LES SUKH OBAN

Le Monde Hurlant compte beaucoup d'ordres d'assassins, et celui des Sukh Oban fait partie des plus redoutés. Trois détails le caractérisent : il est entièrement fidèle à la maison Merkhalio et à la nation originelle de Wurmaaz, il est constitué d'Invocateurs qui se servent de leurs pouvoirs Magiques pour exécuter leurs missions, et ils cherchent à éviter la confrontation autant que possible, préférant le poison ou un accident savamment orchestré à toute forme de combat direct.

Même le Magiocrate l'ignore, mais le quartier général des Sukh Oban se situe toujours en Wurmaaz, dans un petit village de la campagne profonde, d'où il se tient prêt à obéir aux ordres des Merkhalio.

RÉSISTANCE

Depuis le coup d'État, la vie en Wurmaaz dépend du camp auquel on appartient : ceux qui acceptent le joug des Gonagaï, ceux qui s'y résignent, et ceux qui résistent. Il y a énormément d'actions individuelles, de héros sans lendemain et de petites cellules locales, mais aujourd'hui, la lutte contre le régime s'axe principalement autour de trois mouvements.

La **Légion Secrète** est principalement constituée d'anciens cadres de l'armée de Wurmaaz, ainsi que de civils qui se sont joints à la cause par la suite. Leur objectif est de retourner au statu quo d'avant l'arrivée au pouvoir des Gonagaï, et de remettre la maison Merkhalio au pouvoir. La Légion n'est pas prête à faire de compromis à ce sujet et elle considère les autres mouvements de résistance comme des adversaires aussi dangereux que le régime, une position désapprouvée par Taviana Merkhalio elle-même, qui tente de constituer une coalition.

Moins organisé mais plus nombreux, le **Front du peuple de Wurmaaz** est un mouvement populaire qui est lui-même une coalition de résistants issus principalement de milices locales. Il vise à éliminer tous les despotes, à commencer par les Gonagaï, mais également tous les Nobles qui tenteraient de prendre le pouvoir par la suite. Ils voient la Légion Secrète, au mieux, comme des naïfs passésistes.

Enfin, le **Plectrum** est un assemblage de mouvements de Magiciens et d'Invocateurs qui considèrent que les Gonagaï vont trop loin, mais que Wurmaaz doit effectivement être dirigé par une caste d'individus aux pouvoirs Magiques.

Essentiellement, ils visent à remplacer le Magiocrate par un dirigeant issu de leurs rangs, en promettant qu'il sera plus bienveillant.

TÉMOIGNAGE

Chisild Robius, sorcière, vivant dans la clandestinité : « Il ne reste plus rien du Wurmaaz de mon enfance. Le pays a toujours été lugubre, mais le nouveau régime a rendu les choses pires encore. Il y a quelques années, j'ai été arrêtée, et je ne saurai sans doute jamais pourquoi. On m'a probablement dénoncée. La police m'a amenée dans un de ces bâtiments qu'on trouve partout de nos jours, entièrement conçu pour la torture. Mes tortionnaires ont découvert que j'étais une Invocatrice, mais pas avant d'être sûrs de m'avoir brisée physiquement et moralement. Plusieurs

semaines après, quand j'ai à nouveau pu marcher, ils ont organisé un court procès où on m'a déclaré coupable. Coupable d'être née, apparemment. Mes bourreaux m'ont envoyée dans un camp de redressement, pour que j'intègre les Gonagaï. Je suis parvenue à m'échapper, mais je ne savais pas vraiment quoi faire, ni où aller. Fuir mon pays, ça aurait été une capitulation. J'ai préféré rester, et résister de l'intérieur. Je ne pourrai jamais oublier le geste de plusieurs amis qui m'ont accueilli chez eux depuis que je suis clandestine. Malgré les risques, ils m'ont permis de survivre jusqu'ici, de poursuivre la lutte. Leur geste m'a fait découvrir, une fois de plus, à quel point cette dictature est haïe par le peuple. C'est ce constat qui nourrit mes certitudes : un jour, les tyrans seront vaincus. »

LES NON-HUMAINS

LES SAUVAGES

Sont considérés comme « sauvages » toutes les Espèces qui vivent en marge des grandes nations, et qui ont adopté un mode de vie primitif, en retard par rapport à leurs voisins. Cette division parfaitement arbitraire sert uniquement à justifier le massacre massif des membres de ces Espèces, l'éradication de leur culture et de leur civilisation, et la pratique plusieurs fois centenaire de l'esclavage.

Depuis la Guerre, les grandes nations et plus particulièrement le Reik, ont intensifié le commerce des sauvages, afin de pallier au manque dramatique de main d'œuvre qui a suivi le conflit. La traite des esclaves est un commerce extrêmement florissant, même si certaines voix s'élèvent de plus en plus vigoureusement pour dénoncer cette pratique.

LES OGRES

Principale Espèce sauvage, les Ogres sont des humanoïdes cousins des Humains, et sont comme eux des créations directes des Dieux du Panthéon Impérial. D'ailleurs, les similitudes entre les deux espèces ne s'arrêtent pas là. Certes, les Ogres sont plus robustes que les Humains, leur corps est plus velu, leur nez plus court, leur mâchoire plus large et leurs dents plus pointues, mais leur physiologie interne est pratiquement identique à celle de leurs cousins. Ce sont des créatures de chair et de sang, dont la naissance, la reproduction, la longévité et les pathologies sont très semblables à celles des Humains. D'ailleurs, les deux espèces peuvent se

reproduire entre elles. En réalité, aux yeux de la Science, on peut considérer qu'elles ne font qu'une.

En règle générale, la société Ogre est divisée en différents clans, divisés en lignages, eux-mêmes divisés en tribus et enfin en familles. Les relations entre ces différentes structures rythment la vie sociale des Ogres et forment leur sentiment d'appartenance. Elles donnent également lieu à un grand nombre de cérémonies et de rites de passage, dont les Humains ne mesurent généralement pas la complexité et l'importance. Sauf exception, un Ogre né en liberté ne quitte jamais sa tribu et encore moins sa famille. Le destin des individus cède sa place à la gloire du groupe. Un Ogre solitaire est généralement un paria, un exilé.

Les Ogres sont en principe considérés comme des adultes à quinze ans, pour une longévité qui peut atteindre cent ans (même si la plupart des Ogres meurent avant leur soixantième anniversaire). La société ogresque assigne des rôles très précis aux deux sexes. Les mâles sont chargés de la chasse et de la protection du foyer. Ce sont eux qui prennent l'essentiel des décisions. Les femelles éduquent les enfants, pratiquent la cueillette ainsi que différents travaux artisanaux.

Comme pour la plupart des populations du Monde Hurlant, la religion occupe une place très importante au sein de la société ogresque. Dépositaires d'une tradition virtuellement intacte depuis des millénaires, les Ogres adorent trois divinités : Uzukwatè-la-Bête, qui est une Émanation

de Broulf, Adanka-le-Sang, une Émanation de Bie, et N'Chibo-le-Songe, une Émanation de Galian. Ces trois Dieux veillent sur les Ogres, mais cette race, à l'instar des Humains, est plutôt appréciée par le Panthéon Impérial proprement dit, qui veille sur elle. Il n'est pas rare que les Ogres prient les Dieux des Humains.

Une fois capturés et réduits en esclavage, les Ogres sont utilisés comme mercenaires, gardes du corps et autres combattants, ou pour les travaux pénibles. Ils sont très appréciés en tant qu'esclaves parce qu'ils sont forts physiquement, jugés pas très cultivés, et relativement dociles une fois qu'ils ont été violemment matés. Toutefois, privés de leur liberté d'aller et de venir, ils sombrent dans la dépression et meurent jeunes. Le café Ogre, le pava, est de plus en plus apprécié des milieux urbains du Reik.

Bien que les Humains ne prêtent pas une attention extraordinaire aux particularités sociologiques des Ogres, ils ont identifié quatre principales ethnies. Il se peut qu'il en existe d'autres, mais ils n'ont pas été répertoriés.

LES PARDES

En règle générale, quand les Humains parlent des Ogres, ils pensent aux Pardes. Le mot Parde, tiré du Questite ancien, signifie « velu », et il était à l'origine utilisé pour désigner tous les Ogres, avant que le mot « Ogre », d'origine Axite, s'impose dans l'usage courant.

Les Pardes sont plus nombreux que les autres ethnies Ogres ; ils sont même plus nombreux que n'importe quelle autre espèce sauvage. On en trouve dans tout le Reik, des sables de Schudermaaz aux collines d'Entremer. Ils sont également nombreux dans le Grand Nord, ainsi qu'à l'intérieur des frontières Lithiques et Farandriens. Très nombreux et également présents aux abords des régions civilisées, les Pardes sont particulièrement exposés au phénomène de l'esclavage.

En règle générale, les Pardes sont légèrement plus grands que les Humains et leur peau est d'un brun grisâtre. Mais bien qu'ils partagent la même apparence physique, les Pardes ne sont pas du tout homogènes culturellement. Ils sont divisés en de très nombreux clans, d'une variété impressionnante. Certains accordent un statut aux femelles, d'autres non. Certains considèrent les Demi-Ogres comme des Ogres à part entière, d'autres les chassent sans relâche. Une majorité est sédentaire, mais certains sont nomades. Tous connaissent l'agriculture et la métallurgie, mais certains clans ne savent pas modeler le fer et se

contentent du bronze. Chaque clan a ses propres coutumes, ses propres valeurs et son propre mode de fonctionnement. Les Pardes couvrent leur peau de tatouages rituels complexes qui identifient leur appartenance à leur clan. Les couleurs qu'ils portent, la manière dont ils nouent leurs cheveux ou leurs barbes, les inscriptions qu'ils laissent sur les murs pour délimiter leur territoire, mais aussi certains signes de la main qu'ils s'échangent : tout cela est déterminé par leur clan.

Face à ce phénomène, les Humains sont un peu perdus. En forçant des Ogres Pardes de clans rivaux à travailler ensemble, ils prennent le risque que ça dégénère en bagarre ou en émeutes. D'ailleurs, les esclavagistes les plus retors sont capables d'identifier un Parde en se basant sur son accent ou sur ses tatouages et ils les vendent par lots, tous membres d'un seul Clan. Dans les grandes villes, la milice a des officiers spécialisés dans l'identification des Pardes.

Les Clans Pardes les plus puissants et les plus connus actuellement sont les Lièvres Noirs, les Cuzz, la Nouvelle Nation Ogre, ou encore les Disciples d'Uzkwatè. Il faut également citer les Laz Bama, un des Clans qui a décidé de se ranger aux côtés des Humains et qui aide délibérément les esclavagistes, en échange d'un semblant de liberté.

LES TÉNÉBRASQUES

Ethnie ogresque la plus courante après les Pardes, les Ténébrasques doivent leur nom à leur préférence pour la vie nocturne, contrairement aux autres Ogres, qui sont plutôt diurnes. D'ailleurs les Ténébrasques peuplent les contes folkloriques du Reik, où on les dépeint comme de viles créatures qui attendent la nuit pour enlever les enfants des Humains.

On ne trouve généralement pas de Ténébrasques en-dehors des régions vallonnées, que ce soit les montagnes ou les collines. Ils y dénichent leur nourriture de prédilection et peuvent y pratiquer leur mode de vie traditionnel. En plaine, ils se sentent un peu perdus. Dans le Reik, il n'y a pas beaucoup de massifs où l'on ne trouve aucun Ogre Ténébrasque. Ailleurs, ils sont moins nombreux, même si d'importantes populations occupent certaines vallées inhospitalières de la République Lithique.

Si les Humains sont le plus souvent totalement incapables de distinguer deux Ogres Pardes, ils n'éprouvent aucune difficulté à différencier un Parde d'un Ténébrasque. Et pour cause : les Ténébrasques sont les plus grands et les plus massifs des Ogres. En moyenne, ils dépassent les

Humains d'une tête. Par ailleurs, leur peau est très sombre : grise anthracite ou noire, comme le sont d'ailleurs leurs cheveux et leurs poils. Il est très difficile de les repérer dans l'obscurité. Certaines personnes les appellent d'ailleurs « Ogres de la Nuit ».

Les Ténébrasques ne sont en moyenne ni très cultivés, ni très sophistiqués. Contrairement à la plupart des Ogres, ils vivent en petites tribus ou en famille et s'embarrassent peu des lignages complexes qui fascinent tant leurs cousins. Une tribu ténébrasque s'installe d'ordinaire dans une caverne, un souterrain, ou plus rarement un village de huttes et n'en bouge pour rien au monde, défendant son territoire contre toute intrusion étrangère. Malgré cet isolationnisme forcené, il arrive que les Ogres des montagnes acceptent dans leurs rangs des membres d'autres espèces qui sont alors pleinement intégrés à la tribu et participent aux nombreuses chasses nocturnes. Technologiquement, les Ténébrasques sont un peu à la traîne : une petite minorité est capable de forger le métal correctement, les autres taillent des pierres ou des os, ou se contentent de voler armes et outils aux voyageurs de passage.

Sur le marché de l'esclavage, les Ténébrasques sont moins cotés que les Pardes, malgré leur force physique impressionnante. Ils ont la réputation d'être plus stupides que leurs cousins, et surtout, la plupart d'entre eux sombrent dans la mélancolie quand ils sont enfermés.

LES BAKIS

Autrefois, les Bakis vivaient au bord des lacs et des rivières, construisant des pirogues et assurant leur subsistance par la pêche. On en trouve toujours une trace dans le nom que la tradition Humaine leur a donné : en ancien Axite, « baki », signifie « cours d'eau ».

Aujourd'hui pourtant, les Bakis n'ont plus grand chose à voir avec le mode de vie relativement paisible de leurs ancêtres. Historiquement, cette ethnie a été découverte sur le tard par les Humains, qui ont toujours eu beaucoup plus de contacts avec les Pardes. Les premiers échanges entre les deux populations datent du premier siècle avant l'Ère Impériale. Ça a été un désastre pour les Bakis. Pendant les nombreux conflits entre Questites et Axites, les Ogres Pardes ont migré vers l'ouest, sur les terres ancestrales des Bakis, tuant tout sur leur passage. Puis, les Humains prirent la suite, massacrant sans faire le détail tous les Ogres vivant à proximité de leurs terres. Les pacifiques Bakis ont subis des pertes importantes.

En quelques horribles siècles, le style de vie des Ogres Bakis a changé du tout au tout. De pêcheurs sédentaires, ils sont devenus guerriers nomades, sillonnant les plaines pour chasser les Humains et les Ogres, et piller leurs villages. D'une agressivité et d'une sauvagerie invraisemblable, les Bakis tuent femmes et enfants, incendient les récoltes, torturent pour le plaisir, et, selon certains, pratiquent le cannibalisme.

Nomades, les Bakis se déplacent en bandes, à cheval ou à dos de chameau, et plantent leurs tentes quelques jours avant de se déplacer. Malgré leur mobilité, on n'en trouve pas partout sur le Continent. Ils sont surtout présents dans l'est, dans les régions côtières inhabitées, mais aussi dans les Territoires Questites : Boissilence, Mortebane, Valadine et Cendremagne. Certaines tribus s'aventurent jusqu'en Straaz. On ne trouve pas de Baki en-dehors du Reik.

Un peu plus petits que les Pardes, les Bakis sont environ de stature humaine, même s'ils sont plus baraqués. Leur peau est claire, d'un beige tirant sur le jaune, et ils ont l'habitude de couper leurs cheveux plutôt courts, et de raser leurs barbes. Les combattants Bakis arborent des peintures de guerre sur leur visage, des motifs très colorés, destinés à effrayer leurs adversaires. C'est la raison pour laquelle certains Humains les surnomment « les Clowns », même si ce sobriquet ne diminue en rien la férocité et le danger des Ogres Bakis. En-dehors des techniques de combat et de la fabrication des armes, il ne reste plus grand chose de la culture des Bakis.

Quand on arrive à les capturer et à les mater, les Ogres Bakis font des esclaves considérés comme capables, mais la plupart des Humains préfèrent les tuer que s'assurer leurs services. De plus, ils peuvent poser quelques problèmes : comme les autres Ogres les haïssent, ils sont capables d'oublier leurs différences et de s'allier pour mettre à mort des esclaves Bakis.

LES OGRES BLANCS

Nul ne sait si les Ogres Blancs existent. Jusqu'à preuve du contraire, il ne s'agit que d'une rumeur colportée par des voyageurs depuis environ un siècle et qui ne cesse d'enfler au gré des expériences de certains et des affabulations des autres, pour aboutir à quelque chose qui tient davantage du mythe que de la réalité scientifique éprouvée.

On raconte qu'il existe dans certaines régions reculées du Continent, des Ogres de haute stature, se tenant droits, et dont la peau comme la pilosité

est blanche comme les plumes d'un cygne. Ces Ogres Blancs seraient en tous points les égaux des Humains : même niveau technologique, même techniques de combat, même prodiges religieux, et même connaissance de la Magie. Toujours selon la rumeur, ces Ogres seraient corrompus et dévoués corps et âme aux Démons et à leurs serviteurs. Ils n'atteindraient que le moment propice pour déferler sur le Reik et mettre les Humains à genoux.

Impossible de dire d'où est née la rumeur des Ogres Blancs, si elle repose sur des faits ou s'il s'agit d'un délire racialement et colonialiste. Il est vrai que certains Ogres ont fait alliance avec des Sectes Démoniaques, un peu en désespoir de cause, mais certainement pas avec la ferveur qui est dépeinte dans les histoires colportées au sujet des Ogres Blancs. D'autre part, on sait qu'il existe d'autres ethnies Ogres, notamment dans le Grand Nord, et il n'est pas du tout exclu que certaines d'entre elles correspondent en tout ou en partie à la description qu'on donne des Ogres Blancs. Certains estiment encore que le mythe des Ogres Blancs est une manière pour les Humains de faire face à leur culpabilité de réduire le peuple Ogre en esclavage, raison pour laquelle est née cette fable d'Ogres surpuissants, capables de prendre leur revanche. Il est également possible que toutes ces histoires soient véridiques, et qu'il existe bel et bien des hordes d'Ogres Blancs adorateurs des Démons et bien décidés à en finir avec l'humanité.

LES MOURIOCHES

Même si les Humains, les Farandriens et les autres Espèces au pouvoir ont tendance à mettre tous les sauvages dans le même paquet, il n'y a rien de semblable entre un Mourioche et un Ogre. Physiquement comme culturellement, ce sont des créatures absolument distinctes.

L'analogie la plus couramment utilisée consiste à dire que les Mourioches sont aux Farandriens ce que les Ogres sont aux Humains : des cousins pas si éloignés. Ainsi, comme les Farandriens, les Mourioches ont été créés par Lanalawalan, afin qu'ils se multiplient et peuplent le Monde Hurlant. Toujours comme les Farandriens, les Mourioches sont des créatures végétales, qui n'ont pas d'os mais des fibres de bois et dont les organes sont alimentés en sève par des faisceaux de liber. Leur peau se nourrit de photosynthèse et ils se reproduisent par émission de pollen. D'ailleurs, les Farandriens et les Mourioches peuvent se reproduire entre eux, dans des unions fécondes mais extrêmement rares. Le fruit de ces amours est souvent désigné par le sobriquet péjoratif de « Mourandrien » (ou occasionnellement de

« Farioche »), et n'est accepté ni dans une culture, ni dans l'autre. Un Mourandrien ressemble à une version sauvage d'un Farandrien, avec une grande variété de tailles et de couleurs et parfois des déformations semblables à celles des Mourioches.

S'ils ont beaucoup en commun, Farandriens et Mourioches diffèrent énormément par leur apparence extérieure. Pour le résumer en une phrase : les Farandriens sont des fleurs, ou des arbres, alors que les Mourioches sont des fruits, plus précisément des cucurbitacées.

Les Mourioches sont des créatures à la peau orange, jaune ou verte, ou parfois une combinaison de ces couleurs, avec des zébrures ou des pois. De petite taille, ils sont reconnaissables à leurs faciès cocasses et très divers, dont certains traits physiques sont exagérés, comme le nez, le menton ou les oreilles, ou qui comportent des boursouflures, des asymétries ou des bosses.

Du point de vue religieux, les Mourioches ont développé une tradition complexe et une mystique qui imprègne toute leur vie sociale. Leur religion est basée sur les mathématiques et les membres de cette culture sont dès lors très avancés dans certains domaines Scientifiques. Leur divinité principale, l'Équation Axiomatique, est une très puissante Émanation de Lanalawalan. Elle se décompose elle-même en dizaines de « Modules », des divinités inférieures très ésotériques.

CULTURE MOURIOCHE

Culturellement, les Mourioches sont souvent considérés comme plus raffinés que les Ogres. Ils vivent d'élevage et d'agriculture. Leur taux d'alphabétisation est plus élevé, leur culture écrite plus répandue et plus riche, ce qui confère aux Mourioches un sentiment d'appartenance à leur Espèce, quel que soit l'endroit où ils vivent. On n'assiste pas aux rivalités et aux fractures tribales si courantes chez les Ogres.

Une communauté de Mourioches est composée de familles qui choisissent de vivre ensemble, unies par une véritable solidarité. Bien sûr, ce n'est pas une utopie, et les Mourioches sont bien souvent victimes du système qu'ils ont mis en place.

Les Prêtres et Prêtresses jouent un rôle central dans leurs communautés, à la fois personnage lettré, scientifiques, théologiens et guides spirituels, ils sont les gardiens des chiffres qui régissent tous les aspects de la vie des Mourioches. À travers des calculs savants, ils déterminent la profession que va exercer chaque individu, avec qui il partagera sa vie et combien d'enfants ils auront ensemble.

La confiance accordée par les Mourioches à ce type de numérologie touche parfois au fanatisme. Alors que les membres de l’Espèce sont pourchassés et réduits en esclavage, de nombreux religieux se servent de cette ferveur pour galvaniser les troupes et les inciter à se sacrifier pour la cause. Persuadés par leurs Prêtres que leur destin est tout tracé, des jeunes furieux perpètrent des attentats suicides contre leurs tortionnaires. Le terrorisme est d’ailleurs la principale forme de résistance pratiquée par les Mourioches, qui ne sont pas de taille à résister durablement aux envahisseurs.

Les esclavagistes apprécient beaucoup les Mourioches, considérés comme des esclaves lettrés et capables d’exécuter des tâches de haute précision. Pour cette raison, ceux-ci plutôt mieux traités que les autres esclaves, et certains d’entre eux se laissent corrompre et font preuve d’une grande fidélité envers leurs maîtres. Ces « branches moïsiées » sont des cibles de choix lors des attentats commis par leurs semblables.

Les Farandriens et les Humains cherchent à tout prix à aviver les tensions entre eux, afin d’affaiblir la résistance des Mourioches à la conquête. Ils détruisent également systématiquement leurs livres et les autres témoignages culturels, afin de tuer dans l’œuf la fierté des esclaves, et éviter que les espoirs se transforment en rêves de grandeur, et que les rêves de grandeur cèdent la place à la révolte. Les Humains surnomment les Mourioches les « loches ». Par dérision, les Farandriens les appellent parfois les « mauvaises herbes ».

Présents sur tout le Continent, les Mourioches sont beaucoup plus communs dans la péninsule Lithiquo-Farandrienne et dans le sud du Reik que dans les régions nord, où il n’existe pas de grande communauté. Même si leur faculté d’adaptation est remarquable, ils préfèrent éviter les conditions de vie trop extrême si c’est possible et ne trouvent que rarement refuge dans les hautes montagnes ou dans le sous-sol. À choisir, ils préfèrent vivre en plaine, si possible près de la végétation, par exemple aux abords d’une forêt.

La société des Mourioches est sans doute la plus raffinée de celles des races sauvages. On n’y assiste que très rarement aux nombreuses querelles de clans et brutales prises de pouvoir qui sont si fréquentes dans d’autres espèces.

DES COUSINS ÉLOIGNÉS

Contrairement aux fameux Ogres Blancs, il existe des cousins des Mourioches et ce n’est pas un mythe. Simplement, ceux-ci semblent relativement peu nombreux, et pour autant qu’on le sache, ils

vivent exclusivement dans le Grand Est, le long de la côte, loin des frontières du Reik. La plupart des Humains vivent toute leur vie sans jamais les apercevoir.

Toutefois, leur existence est avérée, en tout cas pour deux Espèces distinctes. Ceux que l’on appelle les Vaurioches sont semblables à leurs cousins, mais de plus grande stature, proche de celle des Humains. Leur culture est basée sur l’honneur des guerriers, mais leur tendance isolationniste a contenu leur expansion. Le Reik préfère ne pas s’y frotter à moins d’y être obligé. Quant aux Grarioches, ce sont d’énormes créatures, qui mesurent près de trois mètres. Elles mènent des existences solitaires ou en petits groupes, vivant généralement dans des cavernes et des souterrains. On les dit violents et peu subtils, mais les rencontres avec l’humanité ont été rares jusqu’ici. Certains jurent pourtant en avoir croisé dans les profondeurs des forêts de Straaz.

Tout porte à croire que les Vaurioches et les Grarioches sont des variantes de Mourandriens qui ont fini par constituer des espèces distinctes après des siècles d’autarcie et de reproduction en vase clos.

.....

.....

JOUER UN MOURANDRIEN

TAILLE

Plutôt petite. Entre 1m10 et 1m70, même si certains individus sont plus grands.

.....

LONGÉVITÉ

Un Mourandrien peut s’attendre à vivre entre 40 et 50 ans.

.....

PHYSIOLOGIE VÉGÉTALE

Chaque fois qu’un Mourandrien se voit infliger des dégâts de feu, il subit 1 point de dégât supplémentaire par dé. En raison de son organisme fibreux, il est immunisé aux Prouesses causées par des armes contondantes (lorsqu’il devrait subir une attaque de ce type, il subit à la place les dégâts normaux).

.....

INFATIGABLE

Le corps mi-fruit, mi-fleur des Mourandriens est particulièrement durable et autosuffisant. Ils peuvent se passer d’eau et de nourriture pendant une semaine et ne sont jamais Épuisés.

.....

LES GROBIANS

Parmi les grandes races sauvages, les Grobians (prononcer « grobiane ») sont sans aucun doute les moins nombreux. On en trouve sur le territoire de la République Lithique, ainsi que, sporadiquement, dans la partie Est du Reik. Il n'est pas totalement exclu d'en rencontrer ailleurs : les tribus Grobians se déplacent là où elles trouvent leur subsistance.

Les Ogres sont les cousins sauvages des Humains, les Mourioches sont les cousins sauvages des Farandriens et les Grobians sont les cousins sauvages des Lithiques. Comme eux, ce sont des enfants de Muo : ils ont été créés par la divinité en même temps que les Lithiques et ils partagent un certain nombre de caractéristiques physique avec ceux-ci. Les Grobians sont des créatures minérales. Leurs os sont faits de métal et dans leurs veines coule un liquide qui ressemble à du mercure.

Du point de vue de leur apparence extérieure, cela dit, les deux espèces ne pourraient pas être plus dissemblables. Les Grobians sont des petites créatures râblées. Leur corps trapu est couvert d'écailles métalliques, jusqu'à l'extrémité de leur queue courte. La tête des mâles est prolongée par des cornes, et en guise de visage, ils ont un museau court qui évoque le faciès d'un iguane ou d'un crapaud. Pour l'œil non-exercé, ils ressemblent à des reptiles et dans l'inconscient populaire, ils ont toujours été associés aux Chanq et donc aux Titanides, les pires ennemis des Espèces civilisées. Cette ressemblance malencontreuse est à la base de nombreux désagréments pour les Grobians. Alors que les autres Espèces sauvages sont chassées pour être réduites en esclavage, les Grobians ont bien souvent été chassés pour être éliminés, par peur qu'ils soient des émissaires des Chanqs. L'histoire Grobian n'est qu'une longue succession de purges sanglantes, attisées par les irrationnelles craintes populaires. Le nom « Grobian » est un mot issu d'un ancien dialecte lithique qui signifie « rustre » ou « vulgaire ». Les Grobians préfèrent se désigner eux-mêmes par le mot « Chanekeh », mais celui-ci est en train de tomber dans l'oubli.

D'ailleurs la haine irrationnelle dont les Grobians font l'objet n'est qu'une des nombreuses facettes de la guigne qui poursuit cette espèce depuis la nuit des temps. Les Grobians ne sont pas seulement persécutés par les Humains ou les Farandriens, mais également par les Ogres ou les Mourioches, qui n'ont jamais hésité à réduire eux-mêmes les Grobians en esclavage. Fréquemment chassés de leurs terres ancestrales, massacrés en grand nombre, la plupart des tribus Grobians préfèrent s'expatrier et vivre une vie de nomades.

Même la structure sociale dont se sont dotés les Grobians a entraîné des conséquences

malheureuses. En principe, une tribu compte de 20 à 100 membres, dirigés par un chef possédant des pouvoirs étendus, tels que droit de cuissage ou levage d'impôts. Bien souvent, ces chefs sont vite dévorés d'ambition et se transforment en despotes imposant leurs décisions par la force. D'ailleurs, les rares tentatives historiques d'unifier la nation Grobian sous une seule bannière a donné le jour à d'épouvantables tyrans. Après plusieurs siècles de ce calvaire, il ne reste pas grand-chose de la culture et des traditions grobians, et bien souvent ces créatures en sont réduites à vivre de rapine et de menus larcins.



Le statut peu enviable des Grobians se reflète même dans leur religion. Ils adorent une divinité nommée Sti-Ximaxtli, une Émanation mineure de Muo, dieu de « la terre sous vos pieds et de la poussière dans vos poches », selon l'expression consacrée. À l'image de ses adorateurs, Sti-Ximaxtli est méprisé par les autres divinités. Dans toutes les histoires grobians qui le mettent en scène, il est rejeté par ses pairs, et forcé de s'en sortir tout seul. Pour célébrer leur Dieu terrien, les Grobians pratiquent une religion qui ressemble davantage à l'animisme qu'aux grandes religions traditionnelles.

Lorsqu'ils sont capturés par des esclavagistes, les Grobians sont le plus souvent destinés à des tâches de précision, des travaux artisanaux ou agricoles. Toutefois, la traite des Grobians a marqué le pas depuis que les Lithiques ont aboli l'esclavage et qu'ils considèrent les Grobians comme des citoyens de la République (des citoyens de seconde classe, certes, mais c'est toujours mieux que rien).

JOUER UN GROBIAN**TAILLE**

Plutôt petite. Entre 1m20 et 1m50.

LONGÉVITÉ

Un Grobian en bonne santé peut espérer atteindre 100-110 ans.

PHYSIOLOGIE MINÉRALE

Comme la plupart des créatures minérales, les Grobians ont une peau difficile à percer. Ils bénéficient d'une armure naturelle qui leur procure une Protection de 3. Ils sont également immunisés à la quasi-totalité des poisons. En revanche, ils manquent de vitesse et subissent un malus de 2 à la Mobilité.

CRACHAT ACIDE

Une fois par combat, un Grobian est capable de projeter à distance un crachat de sucs digestifs hautement corrosifs. Ceux-ci bénéficient d'une portée À l'écart et confèrent l'état Acide à la cible, avec les dégâts qui vont avec.

LES CRÉATURES D'OUMAÏOS

Les différentes espèces couramment regroupées sous le terme « créatures d'Oumaïos » sont les Satyres, les Dryades, les Centaures, les Minotaures et les Harpies. Créées bien avant les jeunes Espèces, et juste après les Titanides, ces créatures ont pu prospérer à la surface du Monde Hurlant alors que les Humains vivaient encore dans les cavernes. Passionnés par l'univers, ils ont développé les arts et la philosophie avec une passion et un talent qui n'a pas connu d'égal depuis lors. Ils ont également bâti une société utopique, le Haut Royaume d'Oumaïos, qui a fini par être vaincu et rasé par les seigneurs de guerre Axites au terme d'un bref conflit.

Aujourd'hui, plusieurs siècles après, les créatures d'Oumaïos n'ont toujours pas regagné leur splendeur, et n'ont d'ailleurs fait que très peu de tentatives pour y parvenir. Ils se contentent d'être des témoins du temps qui passe, jouant très peu de rôle dans l'Histoire, si ce n'est celui de servir de témoignages vivants d'une époque révolue. Plus les années passent, plus les créatures d'Oumaïos semblent s'enfoncer dans leurs propres stéréotypes : les Satyres incarnent la bestialité masculine, les Harpies l'agressivité féminine, les Centaures militent pour la protection de la nature

sauvage, etc... Concentrés pour la plupart dans la province de Warneriem, en Kareiken, ces créatures sont au mieux, des vestiges d'un certain âge d'or, aux pires, des nuisances, mais ils n'ont plus beaucoup d'importance.

Les Humains considèrent que les créatures d'Oumaïos sont des êtres évolués et qu'il est inconcevable de les réduire en esclavage. Toutefois, des programmes ont été mis sur pied pour leur faire abandonner leur culture, et en faire des sujets du Reik conformes et productifs, une autre forme de violence culturelle.

LES RONGES

Après les Ogres et les Mourioches, les Ronges sont sans doute les créatures sauvages les plus répandues dans le Monde. Toutefois, ils sont considérablement plus limités que ces autres espèces. Même si certains d'entre eux sont brillants intellectuellement, le niveau moyen de l'espèce se situe à mi-chemin entre des créatures intelligentes et des animaux. Leur capacité d'abstraction, leur talent linguistique, leur mémoire sont nettement inférieures au standard des autres Espèces sauvages. Ils ont une religion très simpliste, le culte du Rat-Dieu.

Ces Rats-Garous sont généralement considérés comme cruels, colériques et bornés, et leur société est entièrement basée sur la loi du plus fort. Elle ne laisse aucune place à la ruse. À la fois carnivores et charognards, ils peuvent également être cannibales. Ils n'hésitent d'ailleurs pas à dévorer leurs ennemis s'ils manquent de nourriture, bien que cette solution n'ait pas leur préférence.

Ces créatures magiques sont des survivantes, qui vivent dans tout le Continent, se terrent dans tous les souterrains et les coins sombres qu'ils peuvent trouver, dans les villes comme dans les campagnes, sortant dès la tombée de la nuit pour dérober un peu de nourriture ou chaparder tout ce qu'ils peuvent trouver.

En règle générale, les Hommes-Rats vivent en parasites : ils ne fabriquent rien eux-mêmes, se contentant de voler les récoltes, les outils et les armes appartenant à d'autres communautés. Il y a tout de même des exceptions, et parfois, les Hommes-Rats nourrissent des ambitions plus glorieuses. Récemment, une armée d'Hommes-Rats est parvenue à prendre la région de Noirseuil, en Mortebrane, et ils sont toujours indélogeables.

Le principal avantage des Hommes-Rats est leur capacité à se métamorphoser à volonté en Humain, en hybride Rat-Humain ou en un groupe de dix rats.

Cela leur permet de s'infiltrer dans la société des Humains de toutes sortes de manières différentes, sans être repérés avant qu'il soit trop tard. Leur principal handicap est leur faible longévité : ils vivent rarement plus de vingt ans, exceptionnellement trente. La plupart des communautés d'Hommes-Rats compensent en se reproduisant très rapidement et en très grand nombre.

LES LITHIQUES

PHYSIOLOGIE DES LITHIQUES

Les Humains sont des créatures qui appartiennent au règne animal et les Lithiques sont leur équivalent dans le règne minéral. Bien qu'ils semblent être de premier abord faits de chair et d'os, cette chair et ces os sont en réalité entièrement minéraux, raison pour laquelle les Humains lettrés les surnomment parfois les « Lithiques ». Cela ne signifie en aucune manière que les Lithiques soient semblables aux Élémentaires de Terre, ou à d'autres créatures au corps de pierre : leur physiologie est infiniment plus complexe.



La chair des Lithiques a une texture molle et caoutchouteuse, proche mais plus dure que celle des Humains. Elle est en grande partie constituée d'une matière proche du silicone, qui est capable de se recristalliser en cas de blessure, à peu près à la vitesse de la cicatrisation des Humains. Les Lithiques ne sont toutefois pas capables de régénérer un membre perdu. Leur squelette est plus lourd et un peu moins flexible que le nôtre, ce qui explique en partie leur lenteur naturelle. Leurs os sont en pierre, une pierre noire et relativement élastique, qui résiste bien aux fractures. Cette matière unique possède certaines qualités qui ont parfois donné

Vecteurs de nombreuses maladies à cause de leur hygiène déplorable, les Ronges ne sont généralement pas réduits en esclavage, bien que certaines infructueuses expériences dans ce sens aient été tentées.

lieu à des trafics ignobles, certains maniaques se constituent des armures en os de Lithiques.

Même si les Lithiques ont à peu près les mêmes organes que les Humains, ils n'ont pas de système circulatoire. Leur sang, qui ressemble à du mercure, baigne leurs organes mais ne parcourt pas un réseau de veines et d'artères. Chez certains individus, surtout chez les femmes, la peau peut être occasionnellement couverte de cristaux, en particulier sur la tête et les épaules, comme un équivalent lithique du système pileux.

Le mode de reproduction des Lithiques est radicalement différent de celui des Humains. Si l'insémination est assez similaire, la gestation n'a rien à voir. Une dizaine de jours après le rapport, un cristal commence à pousser dans le ventre de la mère. Au bout d'un mois environ, ce cristal a atteint la taille d'un poing, et il est expulsé de l'organisme de la Lithique, pour continuer son développement à l'extérieur. Il va alors grandir, développer des membres, des organes, tout ce qui fait un Lithique, pour devenir à peu près opérationnel six mois après la fécondation. Pendant la période où le cristal est à l'extérieur du corps de la mère, les parents sont extrêmement prudents, pour éviter qu'il arrive malheur à ce petit être fragile. Les enfants des Lithiques progressent à peu près au même rythme que les Humains : ils marchent vers une année, et atteignent la puberté entre 15 et 20 ans.

En vieillissant, la peau des Lithiques se calcifie peu à peu, elle devient grisâtre et anguleuse. Dans certains cas extrêmes, elle prend l'apparence de la roche. Un Lithique peut espérer vivre jusqu'à 150 ans, et il n'est pas rare qu'il souffle ses 250 bougies.

Les Lithiques sont omnivores, ils peuvent mastiquer et digérer les mêmes aliments que les Humains, et la même quantité de nourriture leur est nécessaire pour vivre. Comme leur sens de l'odorat est inexistant, ils ne perçoivent pas les saveurs, et ils n'éprouvent pas de plaisir particulier à se nourrir. En ce qui concerne le sommeil, là aussi, les Lithiques ont des besoins comparables à ceux des Humains, mais ils dorment debout.

LE RÊVE CRISTALLIN

Tous les Lithiques, quelles que soient leurs origines, leurs convictions religieuses ou leurs talents, sont capables de communier avec leurs sœurs ou leurs frères d'Espèce, en harmonisant la fréquence vibratile de leur corps minéral. C'est ce qu'on appelle le Rêve Cristallin. Lorsque deux ou trois Lithiques se prêtent à cet exercice, il n'en découle aucune conséquence tangible, si ce n'est un vague sentiment d'appartenir à une communauté, et de se



rapprocher du Dieu Muo. Mais lorsque les individus qui concentrent leurs volontés sont plus nombreux, les effets peuvent être spectaculaires.

Grâce à cette technique de méditation de masse, des milliers de Lithiques peuvent mettre en commun leurs forces mentales volontés afin de créer un Égrégore, un être invisible et silencieux qui est la somme de toutes ces individualités. Cette accumulation de foi et d'énergie cumulée prend une vie propre, et influence subtilement les actions de la population qui l'a générée. En bref : une fois créé, l'Égrégore veille sur ceux qui lui ont donné la vie, il les guide, leur communique des informations, et renforce leur détermination.

Pratiquant le Rêve Cristallin avant une bataille, les soldats Lithiques deviennent plus courageux, plus farouches, et plus lucides que leurs adversaires, grâce à l'influence de l'Égrégore de combat qu'ils ont créé. Cet atout a permis aux Lithiques de remporter d'innombrables batailles, malgré le handicap que représente leur dégoût pour la Magie.

La plupart des Égrégores finissent par se dissiper lorsque l'occasion pour laquelle ils ont été créés arrive à son terme ; mais il en existe également de

plus longue durée. Lorsque de nombreux Lithiques vivent longtemps au même endroit, ils créent sans s'en rendre compte de puissants Égrégores, sans même avoir à méditer. Ces Égrégores-là ont tendance à renforcer les valeurs culturelles de la communauté à laquelle ils appartiennent. Les régions conservatrices deviennent plus conservatrices, les régions ouvertes et cosmopolites deviennent encore plus accueillantes, les régions innovatrices ont encore plus d'idées, etc...

Certains prétendent que certains Grobians peuvent participer aux Rêves Cristallins des Lithiques, et contribuer à la création d'Égrégores, mais les fossés qui existent encore entre les deux communautés ont jusqu'ici empêché de tester cette théorie.

CULTURE

La plupart des Lithiques ne sont pas de grands voyageurs. Le nom qu'ils se donnent à eux-mêmes, « Naua », signifie d'ailleurs approximativement « ceux qui restent ». Mais s'ils n'aiment pas trop parcourir le vaste Monde sans avoir une bonne raison de le faire, ils sont par contre ravis lorsque des étrangers viennent frapper à leur porte. L'hospitalité des Lithiques est légendaire, et tellement enracinée dans les traditions de ce peuple qu'elle porte un nom : la Balietta.

La Balietta est un ensemble de coutumes liées à l'accueil et au plaisir de recevoir. D'ordinaire, un Lithique des Collines n'aura aucun problème à accueillir des étrangers chez lui pour passer la nuit, ou à les accompagner s'ils cherchent leur chemin. Sans doute portés par cette tradition, ils apprécient énormément l'art subtil de la conversation et du débat. Ils sont capables de relater d'interminables anecdotes sur leur jeunesse, juste pour les partager à la ronde, et sont toujours prêts à se lancer dans de grands débats contradictoires, même sur des sujets parfaitement dérisoires. Les Lithiques voient dans la rhétorique une expression de leur liberté de citoyen, un aspect de leur culture qu'ils chérissent plus que tout autre. La Balietta garantit que les Lithiques ont d'excellentes relations avec tous les peuples, en tout cas au niveau individuel, et lors de rencontres courtes. Il est plus difficile de gagner leur amitié de manière durable.

Les Naua sont des Enfants de Muo, la Première Montagne, source de toute matière, dont ils sont le peuple élu. Une religion monothéiste, le Bazzilisme, s'est développée pour adorer cette divinité, autour des écrits de Bazzil, le prophète qui a écrit le principal livre saint du peuple Lithique. Une bonne partie de la morale issue du Bazzilisme, et qui imprègne toute la culture des Lithiques, est basée

sur l'idée de contrat : le fidèle est récompensé en fonction de l'effort qu'il s'est engagé à fournir. Cette manière de penser, centrée sur la réciprocité et la négociation, est très commune dans la morale de la République Lithique.

Les Pourpres vivent principalement dans le désert de Schudermaaz. Ils forment de grands clans nomades dirigés par des Magiciens, les Fomenteurs, capables de manipuler le sable grâce à leurs violons et de le parcourir, juchés sur des dunes lancées à vive allure dans le désert. Leur culture est moins axée sur la religion que celle de leurs cousins du Sud et ils se montrent en général très méfiants vis-à-vis des étrangers, une habitude gagnée en raison des frictions entre les communautés dans le Territoire. Leur culture est conservatrice.

Également nomades, ceux que l'on appelle les Lithiques du Pacte ont développé leurs propres traditions, leur propre langage et une vie passée sur les routes, en roulottes. Souvent de couleur rouge vif, ils sont nombreux à développer des pouvoirs

psychiques mineurs, la trace d'antiques manipulations titanides. En règle générale, ils se déplacent en clans, une famille élargie qui compte de trente à cent personnes. C'est le doyen qui prend les décisions importantes. La plupart des clans vivent de colportage, d'artisanat, ou du monnayage de leurs talents psychiques. Ceux du Pacte sont méprisés et craints par les Lithiques de la République.

Ceux du Pacte ne pratiquent pas la Balietta. Leur profond attachement à leur famille et aux traditions secrètes de leur culture façonne toutes leurs relations avec les autres. Pour eux, la famille passe avant tout, ce qui crée des solidarités très fortes : on ne touche pas à quelqu'un de son clan. Cette solidarité a tout de même ses limites, et elle peut à aussi engendrer des rivalités et des haines durables.

LA RÉPUBLIQUE LITHIQUE

Nom complet : République Lithique

Où ? : La République occupe la plus grande partie de la péninsule sud du Continent.

Qui ? : 80% de Lithiques, 6% de Prismates, 5% de Grobians, 5% de Farandriens, 4% de peuplades diverses.

Climat : Alpin dans les régions à haute altitude, continental en plaine, tropical dans le nord de la région.

Exportations : Armes, horlogerie, machines à vapeur, marbre, métaux précieux, produits artisanaux, objets technologiques.

Ambiance : Diplomatie au pays des hommes de pierre.

HISTOIRE

L'histoire des peuples Lithiques est haute en couleur, marquée par des périodes de gloire et des phases de résignation. Plus que tout autres, les Lithiques ont appris au cours de leur histoire la souffrance et l'humiliation, étant forcées à de nombreuses reprises de tout reprendre à zéro. C'est dans ces siècles sanglants qu'il faut chercher la relative sophistication politique qu'a aujourd'hui atteint la République.

Comme pour tout autre peuple, l'époque de la Première Guerre est mal connue, jalonnée de légendes et d'approximation. Certains faits sont

toutefois incontestables. Juste avant la guerre, un jeune tailleur nommé Bazzil, un Lithique issu d'une tribu peu considérée, eut une série de visions dictées par le Dieu Muo, dans le petit village de Mag Mell. Ces révélations servirent de base à Bazzil pour écrire son Livre, qu'il alla ensuite faire connaître à tous les Lithiques qui peuplaient le Monde. Ce nouveau message religieux se diffusa largement, malgré la résistance de plusieurs peuplades, qui restaient attachées à l'animisme. Unis par une nouvelle ferveur, de nombreux guerriers Lithiques se joignirent à la bataille au cours de la Première Guerre, luttant contre les Titanides et aux côtés des Incarnations des Dieux. Ce fut la première fois que les tribus Lithiques collaboraient dans un même but.



À la mort de Bazzil, juste après la Guerre, le prophète s'était réfugié dans le plus grand royaume souterrain de son peuple, Colzeú, sous la protection du tout jeune Roi Gondual. Au décès du grand homme, le Roi décida de perpétuer son œuvre, et

de devenir le défenseur de la vraie Foi. Il consacra sa vie à unir les tribus Lithiques, politiquement et spirituellement. Il créa une sorte de confédération entre les différentes peuplades qui avaient collaboré pendant la guerre, et en parallèle, il lâcha ses légions sur les infidèles pour les baptiser de gré ou de force. Il livra également de nombreuses guerres contre les Grobians et les Kaours qui infestaient les montagnes. Au cours de son règne, ce qui n'était qu'une union assez lâche finit par devenir une nation unie par la bravoure et le charisme de son souverain, une nation qu'on appelle aujourd'hui le Premier Royaume Lithique.

Au-delà de ses frontières, Gondual fit construire des tours et des garnisons pour prévenir les Lithiques de l'arrivée de menaces extérieures, ce qui permettait également de démontrer aux autres Lithiques non-alignés la puissance du Royaume. Une colonie plus importante fut installée dans les montagnes de l'Échine, sur la côte nord de la Mer de Fortune. Une ville fut bâtie, nommée Ovidia Verma. Parallèlement, un autre empire Lithique devenait florissant, le Royaume de Krarlar, dans la chaîne de Iolt, peuplé de Lithiques païens. Il fut finalement envahi par des sauvages en 643 avant notre ère.

Sans doute touché par la grâce de Muo, Gondual régna sur son Royaume pendant plus de mille ans, bien davantage que la longévité maximale des Lithiques. Et malgré cela, il ne montrait aucun signe de vieillissement. La fin de son règne arriva lorsqu'il fut révélé que son épouse, la Reine Ioanid, était en réalité sa sœur. Elle et tous ses enfants furent mis à mort par le clergé et le Roi Gondual quitta le Royaume. La légende dit qu'il s'est endormi et qu'il reviendra un jour régner sur le peuple Lithique.

La chute de Gondual laissait le trône vide et aiguïait les convoitises. Les ministres du Roi, qui avaient trahi son secret, reprirent le flambeau politique, après une période d'agitation populaire. Ils nommèrent un Régent, et pendant des siècles, le Royaume n'eut plus de Roi. Les différents Régents créèrent une Noblesse pour les seconder et mirent en place un système féodal, tout en continuant l'extension du territoire. Ce fut le Deuxième Royaume Lithique. Contrairement au Roi, le Régent n'avait aucune autorité religieuse et le clergé nomma un collège d'Archiprêtres pour régner sur les âmes des Lithiques. Entre Noblesse et clergé, les siècles qui suivirent furent marqués par une tension permanente, et une succession de coups bas, conspirations, guerres secrètes pour prendre le contrôle du Royaume, la corruption gagnant peu à peu les deux camps.

Dégoûté par cette perversion des idéaux de Gondual, les colonies du Nord firent sécession, et

nommèrent leur propre Roi, basé à Ovidia Verma. Le Royaume Lithique du Nord perdura pendant quelques siècles et eut de fructueuses relations avec les Humains de la région, mais en -334, il finit par être détruit par des décennies de famine et d'épidémie. Une partie des Lithiques qui y vivaient allèrent s'installer dans la ville sacrée de Mag Mell, à l'époque en-dehors du territoire du Deuxième Royaume.

Pendant ce temps, les relations entre Noblesse et clergé ne faisaient qu'empirer. Les Prêtres de Muo découvrirent le secret du Rêve Cristallin et se mirent en tête d'utiliser le pouvoir des Égrégores pour prendre le pouvoir dans le Royaume et installer un régime théocratique. Le Régent, de son côté, pouvait compter sur le soutien de l'armée, et ce fut donc une longue et très violente guerre civile qui commença, et déchira le Royaume Lithique pendant plus de vingt ans.

Au terme de cette triste ère de l'histoire Lithique, le Royaume était en ruines, et tous les principaux fautifs morts ou en exil. Tout était à reconstruire. Une large proportion de la population choisit l'exil vers l'ouest, et s'installa aux côtés des autres Lithiques dans la ville sainte de Mag Mell. Là, au fil des années, ils fondèrent avec les Farandriens qui habitaient également la ville une Cité-État deux fois sacrée. Ce fut la plus étroite collaboration entre les deux peuples de toute leur histoire, et pendant quelques années, elle se fit au bénéfice de chacun.

Mais dans l'ancien territoire du Royaume, la situation était moins harmonieuse. L'anarchie succéda rapidement à la guerre, les anciennes divisions tribales et les antagonismes oubliés refaisant soudain surface, pendant que des tribus de Lithiques, de Grobians et d'Ogres envahissaient les dernières régions civilisées de tous les côtés. Ce chaos semblait ne pas avoir de fin, lorsque des hordes de Kaours depuis longtemps retranchés dans le sud entreprirent d'y mettre un peu d'ordre. Ils reconquirent une large partie du territoire du Royaume Lithique, à commencer par toutes ses principales villes, et ils imposèrent leur loi aux Lithiques. Ce qui aurait pu tourner au conflit de civilisation eut dans l'ensemble des conséquences positives. Les Lithiques n'étaient plus maîtres de leur propre destin, mais les Kaours leurs assuraient la paix et la sécurité, et les traitaient avec justice et une certaine bienveillance. Une partie des mécanismes politiques de l'actuelle République ont été repris de cette époque.

Pendant les deux siècles qui suivirent, la Cité-État de Mag Mell et le Royaume des Kaours consolidèrent chacun leur position, et finirent par devenir rivaux. Les Lithiques de Mag Mell souhaitaient libérer leurs

frères de l'oppression, alors que les Kaours voyaient Mag Mell et sa comme une menace pour la sécurité de leur territoire. Les deux pays n'entrèrent pas en conflit ouvert immédiatement, mais se livrèrent une guerre froide pendant plusieurs décennies, jouant de leur influence dans des petits conflits territoriaux locaux à l'étranger, sans jamais impliquer directement leurs forces armées. Peu à peu, le niveau d'agression se mit à monter et les soldats des deux bords finirent par intervenir directement dans la guerre civile qui donna naissance au Reik moderne. Mag Mell termina du côté des vainqueurs.

Pendant les années de guerre froide, Mag Mell avait étendu son territoire, accaparant de nombreux états-satellites et les Farandriens étaient devenus très minoritaires. Qui plus est, ils étaient de plus en plus mal vus par les Lithiques et en l'an 23 de notre ère, ils furent bannis par décret. Immédiatement après leur départ, leurs lieux saints furent pillés, incendiés, détruits, et ceux qui restaient debout furent transformés en entrepôts ou en galeries marchandes.

Les représailles se firent attendre. Elles arrivèrent 80 ans plus tard, à l'occasion de la première guerre Lithiques-Farandriens. Un contingent de Farandriens venus du nord s'installa à Mag Mell dans le but de reprendre possession des lieux saints, bravant ainsi le décret d'expulsion. Les Lithiques ne parvinrent pas à déloger les Farandriens, de plus en plus nombreux, et la situation dégénéra, l'armée Lithique de Mag Mell prenant les choses en mains pendant que les Farandriens multipliaient les actes de guérilla urbaine. Tout cela dégénéra en un nouveau conflit, encore plus sanglant que les autres, les Lithiques utilisant leurs Égrégores de guerre contre la Magie des Farandriens. Mag Mell devint le théâtre d'un conflit racial pendant une vingtaine d'années.

C'est finalement grâce à une médiation prismate que les deux camps parvinrent à régler leurs différends pacifiquement. Les Lithiques acceptèrent la présence des Farandriens dans la ville, et la reconstruction de leurs lieux saints, mais à condition que la population farandrienne de Mag Mell soit plafonnée.

Quelques années plus tard, les Lithiques de Mag Mell décidèrent de faire de leur territoire un Royaume, mettant à sa tête un des plus proches descendants de Gondual et ils firent de Mag Mell la capitale. La guerre froide avec les Kaours reprit, mais de manière moins intense. Seul l'usage de Lithiques du Pacte comme espions par les Kaours remit temporairement un peu d'huile sur le feu.

Puis, en 261, à la surprise générale, les Kaours qui régnaient sur les Lithiques des Monts Citadelle repartirent vers le sud, 500 ans jour pour jour après le début de leur règne. Les historiens se disputent encore pour expliquer les raisons de cette migration soudaine et massive, mais la piste la plus probable serait que les Kaours avaient pendant tout ce temps obéi à une ancienne prophétie.

Pour les Lithiques des montagnes, la principale conséquence fut de se retrouver sans dirigeants, ni structure politiques. Après une courte période de trouble, le territoire conserva sa cohésion, des Lithiques prenant la place des anciens dirigeants Kaours, sans que les structures politiques soient profondément changées. Le nouveau gouvernement mis en place ne chercha pas la réconciliation avec les Lithiques de Mag Mell, mais décida au contraire d'en finir une bonne fois pour toute avec eux, et de libérer la ville sacrée. Pour ce faire, il parvint à mettre la main sur une ancienne arme des Titanides, le Ramahastra, permettant de canaliser la Foi des fidèles, et de la transformer en un feu dévastateur capable d'anéantir un pays entier. Heureusement, au moment de sa mise en marche, un groupe de mercenaires venus de Mag Mell parvint à le saboter, puis à convaincre les dirigeants et la population de la folie de leur geste. Quelques mois plus tard, un armistice fut signé entre Lithiques de l'ouest et de l'est.

Au profit de la période de paix qui suivit, les deux nations tissèrent des liens commerciaux et diplomatiques, tracèrent des routes et inaugurèrent des voies fluviales, signèrent des accords frontaliers et monétaires, se rapprochant de plus en plus. Finalement, en 376, le Roi de Mag Mell épousa la Dirigeante des Monts Citadelle, et les deux régions fondèrent ensemble une grande nation unie : le Troisième Royaume Lithique.

Dans l'ensemble, le Troisième Royaume revint à la structure féodale du Deuxième Royaume, à cela près qu'un Roi (ou une Reine) était à sa tête, au lieu d'un Régent. Pourtant, l'influence des Farandriens d'une part et des Kaours d'autre part permit aux Lithiques de bâtir une nation plus moderne, construisant des routes, se dotant d'une administration plus solide, et mettant l'accent sur l'éducation. Une monnaie unique fut adoptée, nommée le batz, et une langue unique fut imposée à tous en l'espace d'un siècle. Le Royaume connut quelques conflits avec d'autres territoires lithiques indépendants, ainsi qu'avec des Sauvages, mais il ne trembla pas sur ses bases, trouvant même le moyen d'assimiler certains territoires ennemis au passage.

Le Troisième Royaume fut remarquable par sa stabilité, et par le fait qu'il parvint à unir la plupart

des peuples Lithiques en une seule grande nation, mais au fil des décennies, il devint de plus en plus centralisé, de plus en plus autoritaire, de plus en plus élitiste, et de plus en plus décadent. Souhaitant renforcer son pouvoir, la Noblesse s'était fragilisée sans s'en rendre compte, se coupant du soutien populaire, et permettant l'émergence d'une classe d'intellectuels de basse extraction.

Quand la deuxième guerre Lithiques-Farandriens éclata en 957, elle prit tout le monde par surprise. La Diaspora farandrienne avait rassemblé suffisamment de forces pour prendre le contrôle de Mag Mell par les armes, et les deux armées se lancèrent dans un nouveau conflit, qui fit rage pendant huit ans. Au terme de la guerre, les Lithiques l'emportèrent et bannirent les Farandriens de Mag Mell. Mais la Monarchie Lithique avait été considérablement affaiblie par les événements et le peuple en profita pour se soulever, mettre à mort le roi, et créer une République Lithique libre et égalitaire, sur le modèle de l'éphémère République de Cendremagne.

Les Farandriens furent finalement autorisés à revenir dans leur Ville Sainte il y a quelques années, en 1106. Au terme de la Guerre de Succession, le nouvel Empereur du Reik, Angramagia Hunt, voulait faire en sorte d'inaugurer une ère de paix. Il organisa donc une conférence de conciliation entre Lithiques et Farandriens, créant une nouvelle nation, l'Alliance Farandrienne, qui partagea sa capitale Mag Mell avec la République Lithique.

DESCRIPTION

La République Lithique est plus vaste qu'on ne pourrait le croire de premier abord. Dans les plaines, les collines et au bord de la mer, les Lithiques des collines et des plaines vivent dans des villages qui s'apparentent à ceux des humains. D'anciennes communautés vivent dans les hauteurs, dans des villages creusés dans la roche, dans les flancs des montagnes ou des canyons. De plus, des millions de Lithiques des montagnes vivent dans de vastes cités et réseaux de tunnels sous les plus hauts sommets des Monts Citadelle, sans qu'il soit possible de s'en apercevoir de l'extérieur. En règle générale, les villes souterraines des Lithiques des montagnes ont une petite partie en surface, une très grande partie sous terre, et des mines en profondeur. Toute la péninsule sud du Continent est sans doute percée de tunnels, des passages qui mènent d'ailleurs probablement jusqu'aux territoires de l'Alliance Farandrienne. Tout cela fait que non seulement la surface totale de territoire couverte fait de la République la plus grande nation du Monde Hurlant, mais qu'en plus, la population

vit sur plus d'un seul étage. Bien entendu, tout cela n'est pas immédiatement apparent aux yeux du voyageur peu attentif, qui, lors de son périple à travers la République, verra de nombreuses vallées apparemment inoccupées.

L'étendue exceptionnelle de ce pays, ainsi que la grande liberté dont jouissent les citoyens aboutit à une très grande variété de cultures et de coutumes, bien plus grande que ce que ce résumé est capable de couvrir. La société lithique connaît de nombreuses singularités et points d'ancrages culturels, souvent méconnus des étrangers. Il existe toutefois quelques constantes. En particulier, les efforts du gouvernement pour décourager l'emploi des patois locaux et promouvoir l'usage d'une langue franche commune à toute la population se sont avérés payants, même si les idiomes régionaux ne sont pas totalement éteints.



Les Lithiques ne sont évidemment pas les seuls à vivre dans cette vaste région. De nombreux Ogres vivent dans les collines. Il s'agit souvent de Ténébrasques, avec qui les Lithiques vivent généralement en bonne intelligence. Bien entendu, les Grobians sont très nombreux, puisque leurs terres ancestrales se situent dans la République. La plupart d'entre eux n'aiment pas trop se mêler aux Lithiques et ils préfèrent vivre en autarcie dans des vallées reculées. Au-delà de ces deux espèces, la République, comme le Reik, héberge involontairement son comptant de créatures monstrueuses. Ogres, Trolls et Kaours infestent les montagnes et font régner la terreur dans la population. Aux abords des villes, des Ronges vivent des restes et des débris abandonnés par les Lithiques. Dans les profondeurs des Monts Citadelle vivent des Farandriens Verfeuilés mal intentionnés, et même quelques Dragons malfaisants dont la seule présence suffit à pervertir la roche et l'air. Ils

entrent parfois en conflit territorial avec les citoyens de la République.

Alors que les autres peuples ironisent volontiers sur l'aspect rustre et peu raffiné de cette race, les Lithiques ont probablement le gouvernement le plus civilisé du Monde. La République Lithique est une démocratie représentative, avec un Sénat, des Ministres et un Président, Pazzoleati. Les Lithiques ne sont pas des sujets, mais des citoyens : ils ont le droit de vote, ainsi qu'un certain nombre de droits civils et de libertés que beaucoup d'autres peuples leur envient.



Du point de vue religieux, les Lithiques sont monothéistes. Ils adorent Muo, la Première Montagne, créateur du Monde et de la Vie. Pour les guider, ils ont un ouvrage, le Livre de Bazzil, si sacré qu'ils refusent qu'il soit traduit pour ne pas en corrompre le sens. La religion des Lithiques est marquée par un très grand nombre de cérémonies et de formules traditionnelles. Les plus connues sont la prière qui ouvre le livre de Bazzil : « Nous sommes les Enfants de Muo. Nous sommes issus de la pierre. Nous naissons dans l'obscurité. Nous mourons dans l'obscurité », et la bénédiction courante : « Muo marche avec toi ».

Même si en principe, la Constitution de la République marque une limite nette et infranchissable entre l'Église et l'État, il en va autrement dans la pratique. La quasi-totalité des Lithiques pratiquent une religion, généralement le culte de Muo, et les principales figures de la scène politique utilisent la ferveur populaire pour donner davantage d'impact à leur rhétorique, et donner du relief à leur morale personnelle. Sur un plan plus trivial, la religion fait partie de la vie de tous les jours pour les Lithiques et la plupart des citoyens ne considèrent pas que la pratique publique de la dévotion à Muo soit une menace pour les institutions laïques de la République. Se basant sur ce sentiment très répandu, une frange très radicale de la classe politique souhaite que le Culte de Muo

devienne religion d'État, que les athées et les païens soient mis de côté, et que l'histoire religieuse soit inculquée aux enfants. Pour le moment, ces idées sont minoritaires.

COUTUMES

LES ANNIVERSAIRES

Les Lithiques vivent très vieux, et ils sont fiers de leur longévité. C'est pourquoi les anniversaires sont sans doute les fêtes les plus importantes dans la République. Traditionnellement, un Lithique qui célèbre son anniversaire invite au moins deux personnes pour chaque année qu'il a passé sur le Monde. À cette occasion, il reçoit un cadeau de chaque invité, et en offre un en retour. La pratique des anniversaires chez les Lithiques est un fondamental ciment social, et un pendant idéal à la Baliaetta chère aux Lithiques.

LE DUEL AU BÂTON

Le duel au bâton est une vieille coutume lithique. Quand deux personnes souhaitent régler un différend, il arrive fréquemment qu'elles se défient en duel. Un arbitre est nommé, et les deux personnes s'affrontent dans un grand cercle de sciure, armées chacune d'un long bâton. Le gagnant est celui qui chasse son adversaire hors du cercle, où qui parvient à lui faire perdre connaissance. Il s'agit d'une façon violente de régler un litige, en porte-à-faux avec une société où le poids des mots l'emporte sur toutes les autres approches. En principe, les duels au bâton sont illégaux, et la République déploie beaucoup d'efforts pour en finir avec cette tradition barbare.

LES CAUSOIRS

Les tavernes qu'apprécient les Humains n'existent pas chez les Lithiques, à part dans les grandes villes, où ces établissements cherchent à attirer la clientèle des voyageurs. Dans la société lithique, c'est dans des causoirs que se retrouvent les citoyennes et les citoyens pour bavarder, se rencontrer, se séduire, échanger des informations, déployer les différents aspects de leur vie sociale, et occasionnellement, boire un petit coup. Traditionnellement, un causoir est divisée en trois salles : une réservée aux femmes, une pour les hommes, et une mixte. Il n'y a ni chaise ni tables : les clients s'asseyent sur des nattes, en buvant du vin de miel, en mangeant des confiseries poivrées et en fumant des cigares. Les musiciens et autres amuseurs sont les bienvenus.

PROVINCES ET RÉGIONS

LE COLISSEO

La région du Colisseo est avant tout habitée par des Lithiques des montagnes, dans des communautés souterraines. Elle se situe en plein cœur de la République et est surtout connue pour ses innombrables volcans en activité. Les forges de Colisseo ont fabriqué certaines des armes et armures les plus légendaires du Continent. Encore aujourd'hui, les orfèvres du Colisseo continuent leur travail, mais ils sont de plus en plus réticents à exécuter des commandes pour des étrangers, persuadés que la plupart d'entre eux cherchent à percer à jour leurs secrets de fabrication. Des armes à long rayon d'action sont également fabriquées dans la région, comme les fameuses bombes-mémoire, qui réarrangent au hasard les souvenirs de leurs victimes.

Le Colisseo est une région économiquement très florissante, qui possède également de nombreuses mines. Le goût du travail et l'amour du profit y sont deux traits encouragés par l'Égrégore régional. Le recours à une main d'œuvre bon marché dans les fonderies gigantesques de la région est à l'origine d'une société à deux vitesses : les riches forgerons et entrepreneurs d'un côté, leurs milliers d'employés pauvres de l'autre. Dans les rangs de ces derniers, l'insatisfaction est grandissante et les populistes gagnent du terrain.

CRAVIETTO

La grotte de *Cravietto* est située très profondément sous le sol. Elle est gigantesque : longue et large de plusieurs dizaines de kilomètres. Une jungle dense y pousse, à la faveur de l'énergie dégagée par des bactéries luminescentes qui s'accrochent au plafond. Cravietto est littéralement infestée de dinosaures de toutes sortes : c'est un pays hors du temps, fascinant et dangereux à la fois. De nombreux Lithiques y descendent pour chasser les grands prédateurs, mais aussi pour chercher un accès au Monde Creux, un mythe dont la plupart des citoyens de la République sont convaincus qu'il est vrai.

Par ailleurs, on dit que l'eau de certains lacs et étangs de Cravietto conférerait pour une durée limitée des pouvoirs psychiques naturels aux Lithiques qui s'y baignent. Quelques ordres monastiques Lithiques ont décidé de s'établir dans les parages. Parmi les autres mythes qui courent au sujet de cette région hors du temps, celle de Kaoru, un dinosaure géant adoré comme un dieu par une tribu de Lithiques barbares de Cravietto.

DAL FENO

Il y a 150 ans, quand les Lithiques ont créé la République, ils ont immédiatement affranchi tous les esclaves. Ceux-ci, essentiellement des Grobians, avaient passé toute leur existence au service des Lithiques, et ils n'ont pas pu se résoudre à quitter la région. Une bonne partie de leurs descendants habitent la région de Dal Feno, quatre vallées accueillantes à l'ouest de la République. Leurs maisons ont été creusées dans les troncs des centaines de séquoias géants pétrifiés qui ornent le fond de la vallée. Les habitants de Dal Feno sont actuellement en pleine crise d'identité : ils ignorent s'ils doivent créer une véritable communauté Grobienne ou s'intégrer pleinement en tant que citoyens de la République. Pour le moment, ce sont des laissés pour compte, des citoyens de deuxième classe. En plus, ils sont déchirés par des luttes internes entre les différentes tribus qui les composent.

LE DÉSERT D'IBAÏAC

Au pied des Monts Citadelle, le Désert d'Ibaïac occupe une large partie des zones de plaine de la République. Bien qu'en théorie, il fasse partie intégrante du pays, en pratique, c'est une terre aride et ingrate pour laquelle personne n'est prêt à se battre, à part les tribus barbares qui y vivent. En l'absence d'institutions républicaines dignes de ce nom, le véritable pouvoir est exercé par une poignée de Sorcières Vénéfiques très puissantes, chacune régnant sur un syndicat du crime. Extorsion, esclavage, mendicité, prostitution et trafic en tous genres, ces ignobles créatures pratiquent le crime sous toutes ses facettes, et leur influence se fait sentir bien au-delà du désert. Les plus puissantes des Sorcières Vénéfiques, comme Annis la Noire, ou Ysanne la Sartorienne, contrôlent des réseaux criminels qui s'étendent jusqu'au Reik. Les Sorcières se livrent une guerre permanente, mais leur culture leur interdit de s'entretuer : leurs subalternes sont les seuls à périr.

FLARELLADA

Le glacier de Flarellada est une gigantesque mer de glace qui couvre plusieurs vallées des Monts Citadelle. Sous l'impulsion du gouvernement, les Lithiques ont commencé à l'aménager il y a plus de six siècles, y creusant des galeries en profondeur, des habitations, des accès : en bref, ils en ont fait une véritable ville. Flarellada abrite aujourd'hui près de 800'000 Lithiques, sous la protection de Prêtres élémentalistes : contrôlant des Paraélémentaires de Glace, ils maintiennent la cohésion du glacier. Sans eux, tout cela pourrait virer à la catastrophe.

Ce projet utopique est très critiqué et a déjà été la cible de plusieurs attaques terroristes. Par ailleurs, comme la population qui a choisi de s'y établir est pauvre, le taux de criminalité est très élevé, et la violence urbaine est un problème permanent.

NICHENIZZA

Au plus profond de la Montagne, juste à côté de la ville de Gemine, se cache une énorme section de la République qui est complètement inhabitée. Des kilomètres et des kilomètres de couloirs et de salles, où logeaient autrefois des dizaines de milliers de Lithiques, sont aujourd'hui vides et personne ne s'y aventure. Cette région s'appelle Nichenizza.

Il y a un peu plus de quatre siècles, les Lithiques étaient en guerre contre un royaume de Knechtlings qui essayaient de conquérir leurs galeries. Le conflit dura des années et finalement, les Prêtres Lithiques décidèrent d'éliminer une bonne fois pour toutes leurs rivaux, afin de mettre fin au conflit. Ils unirent leurs esprits dans un Rêve Cristallin sans précédent, et de leur fureur naquit un Égrégore, somme de leur rage et de leurs peurs. En une nuit, l'Égrégore tua tous les Knechtlings qui étaient retranchés en Nichenizza. Il s'y trouve toujours et les Lithiques ont préféré abandonner ces lieux, de peur de connaître le même sort que leurs ennemis. Mais certains pensent qu'il est temps de reconquérir Nichenizza et des plans de recolonisation viennent d'être mis sur pied, malgré les avis de prudence des spécialistes. Les Knechtlings aussi nourrissent des projets de retour.

LE PASADEI

Au bord de la mer, près de la Corporation Prismate, se trouve la région du Pasadei. À l'image de son chef-lieu Innocenza, le Pasadei est une des rares parties de la République Lithique où les Invocateurs, et surtout les Magiciens sont les bienvenus. Certains d'entre eux sont même bien souvent idolâtrés par le peuple, et font une exploitation commerciale de leur renommée. Ils peuvent alors fonder une école de Magie (elles sont nombreuses en Pasadei), ou raconter leurs exploits à travers des livres qui fascinent les foules. On estime que près d'un quart de l'économie de Pasadei tourne autour de la Magie. Hélas, la région attire des Magiciens de toute la République, et même au-delà, et bien rares sont ceux qui réalisent leurs rêves de fortune. Certains d'entre eux sont embauchés par la pègre pour des travaux peu reluisants.

PIAVA ADELLIANO

Les alentours de Mag Mell, côté Lithique, forment le centre administratif de la République. Une région

urbaine nommée Piava Adelliano, où vivent des milliers de fonctionnaires qui font marcher la lourde mécanique républicaine. En mal de réforme, l'administration lithique s'est muée en une étouffante bureaucratie, qui avale beaucoup de papier pour peu de résultats, et dont les complexités byzantines plongent plus souvent qu'à son tour le citoyen le plus zélé dans une insondable perplexité. Les tribunaux de la République sont également situés dans la région.

Piava Adelliano est également le centre de nombreuses intrigues politiques et de machinations, un ogre démocratique qui entretient d'innombrables avocats, et presque autant de spécialistes de l'image et de la manipulation d'opinion. Les innocents et les idéalistes y sont rares, et tout le monde a un dossier sur tout le monde. D'ailleurs, cette atmosphère de conspiration est favorisée par l'Égrégore local, qui vient à bout des idéalistes les plus purs.

SOSSOGGIO ET CAOMAGHIA

Deux régions voisines sont souvent associées l'une à l'autre dans l'esprit des Lithiques. Il s'agit de Sossoglio et de Caomaghia. Sossoglio est une région de plaine et de collines, majoritairement peuplée de Lithiques urbains. Caomaghia est un haut-plateau qui la surplombe, où vivent principalement des montagnards. En dehors de ça, ces deux régions composent le poumon conservateur et traditionaliste de la République. Dans ces grands espaces, on cultive ses champs, on élève du bétail et les meilleurs Gaogao du Monde, et on remercie Muo pour chaque bienfait qu'il a placé sur notre route tout en votant massivement pour le Parti Conservateur. On n'apprécie pas trop les étrangers ni les excentriques dans ces régions, et de nombreuses milices citoyennes armées s'assurent que l'ordre règne. Les exemples de lynchage de Grobians ou de Lithiques du Pacte se multiplient, ainsi que les chasses aux Sorcières. L'influence de l'Égrégore local est si forte qu'après quelques années à vivre dans la région, tout le monde finit par adopter ce mode de vie.

Malgré les nombreuses ressemblances qui devraient les rassembler, il existe tout de même une différence : Sossoglio a des rêves d'autonomie, une large partie de la population se souvenant encore avec nostalgie du régime monarchique d'autrefois, alors que les habitants de Caomaghia espèrent transmettre leurs valeurs aux autres territoires de la République. Par ailleurs les populations de Sossoglio et de Caomaghia sont rivales et se méfient l'une de l'autre plus encore que du monde extérieur.

LA VALLÉE DES SÉPULTURES

Une grande partie des tombeaux des anciens souverains et Nobles du Royaume Lithique se trouvent dans la Vallée des Sépultures, un endroit difficile d'accès, au climat froid et sec, qui n'a pas été entièrement exploré. Les tombes les plus remarquables sont les Cubes, qui comme leur nom l'indique sont des constructions cubiques monumentales qui contiennent des chambres funéraires. Certaines d'entre elles font plus de 200 mètres d'arête et contiennent des milliers de sarcophages. Il y a également de très nombreuses autres tombes de prêtres, de Nobles, et d'autres dignitaires, en sous-sol, dans des tumuli ou dans les flancs des montagnes. Certaines renferment d'incroyables trésors. Mais la plupart ont des systèmes de protection Scientifiques, encore très efficaces après plusieurs siècles. Une poignée de moines, les Apôtres du Cube, tentent d'empêcher les profanateurs de s'approcher des tombeaux.

VILLA TOLONLINE

Le Train Sacré de Villa Tolontine est sans doute le plus gros et le plus spectaculaire des artefacts laissés par les Titanides. Il s'agit d'un réseau de voies ferrées souterraines, parcourues par des locomotives de bronze mues par un révolutionnaire système de valves à vapeur. Il a été construit à l'époque où les Titanides contrôlaient cette partie du Continent. Des Prismates sont chargés de l'entretenir, mais même eux ignorent complètement comment le Train Sacré a été construit. Le réseau de Villa Tolontine fait plusieurs dizaines de kilomètres et il relie entre eux de nombreuses villes et villages, en surface comme en profondeur. L'utilisation du Train Sacré pose des problèmes de conscience aux Lithiques, toujours amers par rapport aux Titanides. L'ordre des Pionniers réclame sa destruction. On murmure que le Train Sacré serait en réalité un moyen artificiel de voyager dans l'Omnipotentiel.

VILLES

GEMINE

La plus grande ville souterraine de la République s'appelle Gemine. Seul témoignage de son existence à la surface, une haute tour, au sommet d'une montagne, qu'on appelle Castel Gemine. Certains des quartiers les plus anciens de la ville sont à plus de mille mètres sous la surface du sol, et la cité possède plusieurs salles dont les plafonds monumentaux sont soutenus par plus de mille piliers. Autre merveille à voir à Gemine : une

chapelle dédiée à Muo, taillée dans un rubis de plus de 30 mètres de long. Selon certaines études, la ville de Gemine est bâtie sur une faille sismique et elle est constamment menacée par des tremblements de terre. Selon d'autres, la faille est d'origine Magique et elle pourrait provoquer des tremblements de temps aux conséquences insoupçonnables.

GUNO

Située dans une région vallonnée à mi-chemin entre Mag Mell et Innocenza, Guno est une ville de savoir et de sagesse. La bibliothèque de Guno est une des plus complètes du Monde Hurlant, un rassemblement de toutes les connaissances des peuples civilisés depuis la nuit des temps. La ville abrite également les deux meilleures universités de la République. Mamara est une Université bazziliste traditionnelle et conservatrice, qui enseigne toutes les matières sous l'angle de la religion. Elle a traditionnellement formé toutes les élites du Royaume et c'est encore largement vrai à l'heure actuelle. Fondée juste après la Révolution, Sapien est un haut lieu de la contestation et de la pensée subversive, l'endroit où les nouvelles idées naissent. Les deux lieux de savoir sont aussi complémentaires qu'ils sont rivaux.



INNOCENZA

Au cœur de la région côtière de Pasadei, on trouve un des plus grands ports de la République, Innocenza, une cité bâtie sur une dizaine de petites îles proches de la côte, et dont certains quartiers se trouvent sous la mer. Contrastant avec les autres grandes villes Lithiques, Innocenza est animée par tous les excès : c'est une ville de culture et de plaisirs, de débauches et de magie, de rencontres inattendues et de théories iconoclastes. La plupart des citoyens de la République se la représentent comme un lieu de perdition, mais ils sont tous attirés par les fastes de ses festivités, le talent de ses Bardes et par l'exubérante excentricité de ses

célèbres Magiciens, qui se livrent à de perpétuelles joutes spectaculaires pour le plaisir de la foule.

MAG MELL

Les Lithiques partagent leur capitale avec les Farandriens, une ville nommée Mag Mell, qui est sacrée pour les deux peuples. Selon les Lithiques, c'est à Mag Mell que Bazzil a reçu la révélation de Muo et qu'il a rédigé les douze premiers chapitres de son livre. Les fidèles la surnomment « Piazan Polia » : « La ville de l'illumination ». La Montagne qui surplombe la ville est d'ailleurs un lieu de pèlerinage couvert de nombreuses églises et basiliques. Plus bas dans la ville, la Voûte de la République est une impressionnante construction qui abrite le Sénat et la Présidence. Les Lithiques habitent toute la partie Est de Mag Mell, sur les collines, ainsi que dans une banlieue qui ne cesse de s'étendre, et empiète de plus en plus sur le territoire Farandrien. Leurs constructions sont grises et bleues, construites selon des formes géométriques élémentaires, ce qui contraste avec l'aspect baroque des quartiers Farandriens.

Bagarres, émeutes, actes de sabotage et autres signes de tension se multiplient entre les deux communautés depuis quelques années. Les efforts sont constants pour faire en sorte que cette cohabitation forcée ne bascule pas dans un antagonisme meurtrier.

MALIDONIA

Autrefois, le prestige de l'immense et arrogante ville de Malidonia rivalisait avec celui de Mag Mell. Cette grande métropole, à la fois construite en surface et dans la montagne, était la perle de l'est de la République Lithique. Aujourd'hui, l'éclat de Malidonia s'est terni et la ville a sombré dans la ruine et le délabrement. Victime il y a une vingtaine d'années d'une grave épidémie suivie d'un incendie, Malidonia a été désertée par ses habitants. Aujourd'hui, seuls les plus pauvres et les plus désespérés y vivent encore, par idéalisme ou par résignation. 50'000 Lithiques occupent des rues prévues pour accueillir dix fois plus de monde. Ici, chacun lutte pour survivre, et ceux qui peuvent se procurer de l'eau et d'autres ressources essentielles deviennent vite très puissants. Dans les profondeurs en ruine de la ville, fugitifs, criminels et créatures innommables se cachent. Plus ou moins abandonnée par le pouvoir central, Malidonia recommence à intéresser le gouvernement : certains craignent que les Seigneurs Cryu souhaitent s'en emparer et s'en servir de tête de pont pour conquérir le territoire.

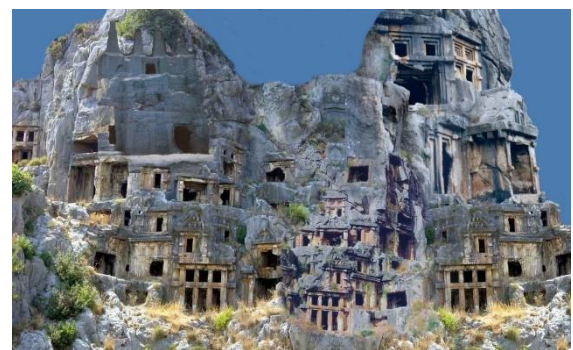
PERSONNALITÉS

AVIOLONNA

Une des plus farouches opposantes de Pazzoleati au Sénat est une Lithique nommée Aviolonna. Cheffe de file du Parti Conservateur, elle aimerait voir l'ancienne noblesse rétablie dans certains de ses privilèges (même si elle ne milite pas pour le rétablissement de la Monarchie), elle aimerait aussi que la République se montre plus dure vis-à-vis de l'Alliance Farandrienne, et en particulier qu'elle chasse les Farandriens hors de Mag Mell, par la force s'il le faut. Pour le moment, son Parti est minoritaire. Aviolonna n'est cependant pas réfractaire à toute forme d'ouverture, puisqu'elle est heureusement mariée à un Grobian et que le couple a trois enfants issus de l'adoption.

BRASELMA

Braselma est un personnage très controversé au sein de la République. Cet ancien Guerrier Ejecta est sans doute le trafiquant d'armes le plus connu (et le plus riche) du Monde. Il fournit armes et armures à tout ce que le Continent compte de groupes révolutionnaires, factions terroristes et armées de libération. Il s'occupe également de former des soldats aux techniques de guérilla et de sabotage. À ce titre, il est recherché dans la République comme dans le Reik. Son apparence est déconcertante pour un Lithique : Braselma porte des postiches de cheveux et de longues moustaches rousses.



KLIKKAKLAKKAKLASKAL

Klikkaklakkaklaskal est le nom un peu difficile à prononcer d'un gigantesque Élémentaire de Pierre qui hante les Monts Citadelle depuis plus de trente siècles. Capable de se déplacer dans la pierre comme un poisson dans l'eau, il lui arrive de se manifester à la surface ou dans les galeries des Lithiques, en profondeur. Klikkaklakkaklaskal apporte toujours avec lui mort et destruction, mais les Lithiques voient en lui une manifestation de la cruauté de Muo, un aspect de leur divinité qui n'est

pas moins saint que les autres. C'est pourquoi ils ne cherchent pas à se débarrasser de lui et se contentent de réparer avec philosophie les dégâts qu'il cause. Certains Lithiques pensent que cet Élémentaire détient des connaissances inestimables et ils tentent de trouver son repaire, au plus profond de la montagne, mais il est très rare que Klikkaklakkaklaskal accorde une audience. En réalité il peut passer plusieurs années sans parler.

MORGANICO

Le Lithique qui a inventé l'écriture s'appelle Morganico, il est né il y a neuf mille ans et il est toujours vivant aujourd'hui. Pour des raisons qui échappent à l'entendement des mortels, Muo a décidé d'en faire son Témoin Éternel, la seule créature qui se souvienne de toute l'Histoire des Dieux et de leurs créations. Rien ne peut tuer Morganico : ni la vieillesse, ni la maladie, ni la faim, ni les armes, ni la magie. Seule une intervention directe de Muo lui permettrait de goûter au repos éternel. Après être passé par toutes sortes d'états d'esprit : ennui, désespoir, curiosité, folie, etc... Morganico a décidé il y a environ 400 ans de devenir un guerrier. Et comme il a quatre siècles d'expérience presque ininterrompue et qu'il est immortel, il est le guerrier le plus terrible de la République, qui lui a d'ailleurs confié la direction d'une de ses armées.

Malgré toutes les années qu'il a vécu, Morganico est resté très terre à terre. Il ne parvient pas à se faire à l'idée qu'il est la seconde figure religieuse des Lithiques juste après Bazzil et il préférerait se passer du culte dont il fait l'objet.

OSZKAS OLBËN

Une des personnes les plus recherchées de la République, Oszkas Olbën est un (ou une ?) jeune Lithique du Pacte, à la tête d'une bande de brigands. Refusant les traditions de son peuple, comme d'ailleurs la loi de la République, Olbën est devenu l'ennemi public numéro un, en multipliant les cambriolages et les vols, sans que quiconque puisse l'arrêter ou même l'identifier. Quand Olbën et sa bande ne préparent pas un nouveau coup, ils ne manquent pas une occasion de tourner en ridicule politiciens de tous les bords, magistrats, hauts fonctionnaires, grosses fortunes et autres citoyens respectés de la République. Il est de plus en plus populaire dans la population et dans la presse.

PAZZOLEATI

Pazzoleati est le Président de la République Lithique. Encore jeune, il a participé à la révolution qui a suivi la dernière guerre Lithiques-Farandriens.

Par la suite, il est devenu ingénieur et est toujours resté une voix très écoutée dans son pays. Après la Guerre de Succession, la République s'est cherché un Président rassembleur pour affronter la crise et Pazzoleati a accepté de se présenter. C'est un homme de compromis, très diplomate, aux principes très solides, qui malgré tous ses efforts, ne parvient pas à s'habituer au pouvoir et au décorum qui l'accompagne. Pazzoleati est aujourd'hui le Père de la Nation, un personnage respecté par tous les bords de l'échiquier politique et très aimé par la population.

GROUPES

LES GUERRIERS ÉJECTA

Les Guerriers Éjecta sont un ordre de chevalerie au service de Muo, des paladins d'élite dont la raison d'être est de protéger la République contre les menaces intérieures et extérieures. On dit qu'ils sont plus redoutables encore que les Luminars du Reik et qu'ils pourraient vaincre des guerriers du Pan Shaï. En règle générale, les Guerriers Éjecta se battent à la hache ou à la hallebarde, ou se servent de crache-magma redoutables. Souvent confrontés à des expériences très traumatisantes, les Guerriers Magma sont alimentés en pilules qui leur permettent d'oublier des souvenirs précis pour éviter de sombrer dans la dépression. Selon certains, le gouvernement s'en sert pour les manipuler et implanter de faux souvenirs dans leurs mémoires.

LE PAN-PA-RAGUEO

Un nouvel ordre monastique dédié à Muo est apparu il y a une cinquantaine d'années. Son nom est le Pan-Pa-Ragueo. Peu intéressés par le développement de leurs capacités physiques, les Mystiques du Pan-Pa-Ragueo ont réussi à élaborer des machines abstraites, qui se passent de tout support matériel : des machines entièrement constituées de concepts. Grâce à ces machines, les Pan-Pa-Ragueo semblent avoir développé des pouvoirs mentaux complètement nouveaux. Les religieux conservateurs sont très irrités par ces recherches et ils cherchent à excommunier les Pan-Pa-Ragueo. L'ordre aurait des contacts au plus haut niveau avec le Panagian Veng de Todah, et les deux organisations auraient des projets communs, dans le plus grand secret.

LES PARTIS

Historiquement, c'est le tout premier parti politique de l'histoire Lithique. Le **Parti Révolutionnaire** a été créé, comme son nom l'indique, au lendemain de la



Révolution et il a fondé la République avant l'introduction du multipartisme. Une grande partie de ses cadres et de ses penseurs ont d'ailleurs un brillant passé révolutionnaire. Aujourd'hui, cette formation domine toujours le paysage politique Lithique, mais elle n'a plus rien d'iconoclaste. Sérieusement assagie, et plus consensuelle, la ligne politique du Parti cherche à promouvoir des idées d'égalité, de promotion des droits politiques, et de redistribution des richesses. Hélas pour sa crédibilité, de nombreux ténors du Parti Révolutionnaire mènent un train de vie dispendieux, et ne pratiquent pas ce qu'ils prêchent. Fréquemment accusés d'immoralité par les Conservateurs, les élus Révolutionnaires ont récemment, il est vrai, été mêlé à de nombreuses affaires de mœurs. Pour se défendre, ils parlent de coup monté.

Talonnant les Révolutionnaires dans les sondages, le **Parti Conservateur** est la deuxième force politique du pays, et il ne cesse de gagner du terrain sur son principal rival. Face au progressisme social prôné par le Parti Révolutionnaire, les Conservateurs se veulent les défenseurs de la morale, de la tradition et de la religion. Se faisant fréquemment les porte-parole de la haute-bourgeoisie lithique, ils estiment que le système actuel bride l'initiative individuelle et plonge les pauvres dans l'assistanat. Peu préoccupés par l'égalité, ils se concentrent sur la liberté et la sécurité.

Parmi les autres partis représentés au Parlement, on trouve le **Parti Royaliste**, récemment fondé, qui regroupe des mécontents de la société Lithique d'après la Révolution. Acceptant de jouer le jeu démocratique, certains membres du Parti réclament l'instauration d'une monarchie constitutionnelle. Une frange plus extrême conteste la légitimité de la République et rêve d'un retour en arrière complet. Les mauvaises langues murmurent

que le Parti Royaliste collaborerait avec les sinistres Seigneurs Cryu.

LES PIONNIERS

Les Pionniers sont un ordre de Prêtres lithiques, fondé juste après la Première Guerre. Son objectif est d'éliminer toute trace de technologie et de magie Titanide dans le Monde, de prévenir un retour des Titanides et de lutter contre leurs serviteurs. Ils jouent un rôle essentiel pour prévenir les Chanqs et d'autres lourds héritages laissés par les Titanides de menacer la population, mais en parallèle, il leur arrive de harceler, malmener et intimider des Savants parfaitement innocents au nom de leur idéologie rétrograde et au mépris des lois.

Depuis quelques années, ils se sont mis à recruter des membres en-dehors de la République, notamment des Humains. Il leur arrive aussi de confier des missions à des groupes extérieurs, quand ils sont loin de leurs monastères et qu'ils ont besoin de soutien.

LES SEIGNEURS CRYU

Si l'on en croit les historiens de la République, les Seigneurs Cryu sont supposés avoir disparu depuis des siècles. Cet ordre de Sicares perfides et malfaisants a été fondé avant la Première Guerre. Entièrement constitué de Lithiques, il n'avait qu'un seul but : tuer les Dieux, ou les séparer des Mortels, et régner à leur place sur le Monde. Pour y parvenir, les Cryu ont conclu des pactes avec les Titanides, ainsi qu'avec des Démones et même avec des Dragons ou des Sélénites.

Au fur et à mesure, les Cryu sont devenus tellement assoiffés de pouvoir qu'ils ont perdu de vue leurs objectifs, et qu'ils se sont entretués. On les croyait disparus, mais des indices de plus en plus insistants indiquent qu'ils sont de retour, plus discrets et plus

machiavéliques qu'autrefois, tissant des toiles d'intrigue qui pourraient se refermer sur la République. La rumeur prétend que les Seigneurs Cryu acceptent d'autres Espèces que les Lithiques de nos jours, et que le Magiocrate de Wurmaaz serait en réalité un disciple du mythique Maître des Seigneurs Cryu : Sri Ranaan.

TÉMOIGNAGE

Ordilio, Acolyte à Mamara, dans la ville de Guno : « J'aime la République parce que c'est mon pays. Je suis un Lithique par la naissance, mais aussi par choix : il n'y a pas d'autre endroit au Monde où j'aimerais davantage habiter. J'aime la République pour sa liberté. Ici, nous sommes des citoyens : nous pouvons aller où nous voulons, et faire ce que nous voulons. Nous pouvons dire publiquement ce que nous pensons, et de débattre avec ceux qui pensent différemment, sans risquer d'être inquiétés par les

autorités. J'aime la République parce que nous avons la liberté de prier, et de prêcher les saintes paroles du Livre et d'adorer Muo, le Vrai Dieu, sans craindre d'être emprisonné, ou de nier son existence. Bien sûr, tout n'est pas toujours parfait, mais ici, chacun a sa chance : si vous êtes nés dans la pauvreté, vous pouvez réaliser vos rêves et faire fortune, à force de volonté et de ténacité. Ailleurs, les gens doivent bien souvent se contenter d'un simple morceau de pain comme seul repas. Nous avons également la chance d'avoir un grand Président qui nous guide, et mène le pays vers encore plus de grandeur ; que Muo marche avec lui. Dans la République, nous pouvons dormir en paix, plutôt qu'avoir la guerre, le terrorisme et la dissension à nos portes. Muo nous a donné ce pays et nous en sommes fiers. »

LES PRISMATES

PHYSIOLOGIE DES PRISMATES

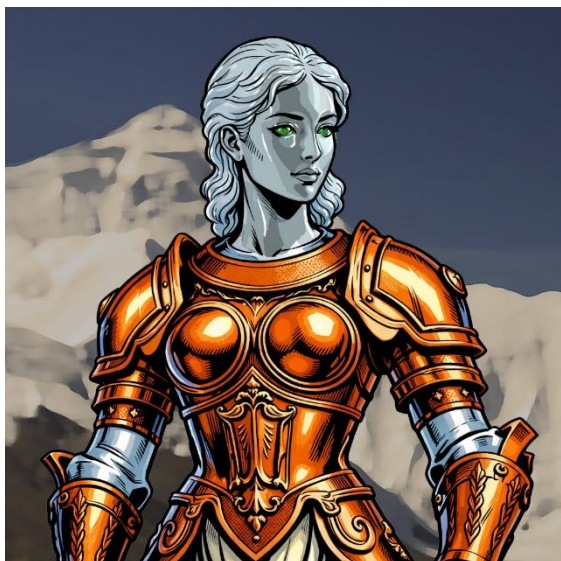
Les Prismates sont des créatures humanoïdes de nature minérale et de type cristallin. Ils ressemblent à des êtres Humains de grande taille, taillés dans une pierre translucide ou transparente qui ressemble au quartz. Il en existe plusieurs types, qui correspondent à des variantes phénotypiques, du complètement transparent au complètement opaque, avec tous les intermédiaires au milieu. La plupart d'entre eux sont blancs ou incolores, mais certains s'écartent un peu de ce modèle principal et présentent des teintes légèrement rosées ou bleutées. Comme la société primate s'est largement diffusée et mixée et qu'elle n'a jamais accordé une grande importance aux questions

d'identités liées à l'apparence, il peut exister beaucoup de variétés d'apparence au sein d'une seule communauté ou même d'une seule famille.

Les créatures cristallines semblables aux Prismates sont relativement rares au sein du Monde Hurlant. Leur fonctionnement interne est radicalement différent de celui de la plupart des autres créatures, en cela qu'ils n'ont pas à proprement parler d'organes localisés dans le corps et spécialisés dans des tâches précises. À la place, leur organisme est parcouru de nanotubes dans lesquels circulent des organites baptisés les crismes. Ceux-ci existent en différents types, assignés à toutes les fonctions indispensables à la vie : respiration, système immunitaire, digestion, transmissions nerveuses, gestion de l'énergie, etc...

Ce système est très efficace et permet aux membres de cette Espèce de fonctionner de manière presque autonome, en réclamant très peu d'apports extérieurs en nourriture, eau, oxygène, sommeil, etc... Par contre, ils sont de constitution fragile et ont, comparativement aux Humains, du mal à résister aux agressions extérieures. Ils ne sont pas non plus très rapides ni très souples.

Les Prismates sont différenciés sexuellement et leur silhouette générale ressemble à celle des Humaines et des Humains. Leur sexualité fonctionne par échange d'énergies et mobilise toute la surface de leur corps. Comme chez les Lithiques, l'embryon est un cristal qui naît dans le corps de la mère avant d'être rejeté et de continuer l'essentiel de sa croissance à l'extérieur.



Un Prismate vit plus longtemps qu'un Humain, mais moins qu'un Lithique : en général, il peut raisonnablement s'attendre à souffler ses cent bougies. En vieillissant, la surface de leur corps se modifie imperceptiblement, avec des cristaux plus gros et aux arêtes plus tranchantes, ce qui fait qu'ils finissent par ressembler à des versions schématisées de ce qu'ils étaient lors de leur jeunesse.

CULTURE

La culture des Prismates est une des plus rigoureuses et de plus exigeantes des grandes civilisations du Continent. Depuis plus de treize siècles, elle est influencée par les écrits d'une philosophe Prismate nommée Vecania. Plus concernée par les questions éthiques et sociales que par la mystique et la métaphysique, Vecania a développé une éthique qui exige beaucoup de ceux qui cherchent à l'appliquer. Selon la tradition vécanique, l'aspiration ultime de toute créature intelligente est de mettre de l'ordre dans ses pensées et de vivre dans une société ordonnée. Pour ce faire, les Prismates recommandent une soumission totale de l'individu à sa famille et à la société dans laquelle il vit. Ils mettent également en avant des vertus comme le dévouement au travail, et l'ambition matérielle et sociale. La réussite financière ou politique est considérée comme primordiale au sein de la Corporation, en tout cas si elle ne se fait pas dans le mépris des ancêtres ou des traditions prismates.

Ces considérations l'emportent sur toutes les autres. Ainsi, les Prismates ne se préoccupent pas de savoir si vous êtes une femme ou un homme, ni par un quelconque élément de votre identité sexuelle ou de votre origine : seule votre réussite parle pour vous. L'exception, c'est qu'ils considèrent que la Vécanique est une philosophie qui ne concerne que leur peuple, et un étranger qui s'en réclamerait ne serait pas pris au sérieux.

Le résultat, c'est qu'ils sont unis par un fort sentiment d'appartenance culturelle, qui les unit au-delà de la distance géographique qui peut exister entre les différentes communautés. Même vivant isolé dans un village du nord du Reik, un Prismate se sentira toujours Prismate, membre d'un tout qui le dépasse, grâce aux traditions de son peuple et à la vécanique qui l'accompagne partout. Naturellement, certains individus choisissent de tourner le dos à ces traditions, mais à notre époque ils sont relativement rares.

L'autre conséquence de cette expression culturelle, c'est que les Prismates se sentent motivés à tout

faire pour réussir sur le plan économique et à accumuler fortune et pouvoir. Les structures qu'ils initient, comme des entreprises ou des communautés, et de manière plus générale, leur nation, la Corporation Prismate, sont souvent considérées par les autres cultures comme étant des ensembles profondément inégalitaires et manquant de compassion, où les plus forts sont célébrés et les plus faibles méprisés et laissés de côté. Leur idéal est profondément individualiste, motivé par l'appât du gain et par l'ambition, et il est plutôt mal vu d'afficher ses faiblesses ou de s'associer à des individus qui n'ont pas réussi. Toutes les activités qui ne contribuent pas à atteindre ces objectifs sont peu considérées. Un Prismate, par exemple, ne va pas pratiquer un sport ou apprendre à jouer d'un instrument de musique s'il n'estime pas que cela peut l'aider, par exemple, à renforcer sa discipline mentale ou à tisser son réseau social pour contribuer à ses affaires.

La vécanique met toutefois l'accent sur la famille, et c'est là le seul réel filet de sécurité pour ceux qui échouent. Un Prismate qui ne parvient pas à atteindre l'excellence, qui n'est pas autosuffisant sur le plan financier, dont les projets ne sont pas couronnés de succès peut se tourner vers ses proches. S'il fait preuve de suffisamment de contrition, ceux-ci vont lui venir en aide, si possible de manière discrète, en faisant en sorte qu'il soit caché au regard des gens en attendant qu'il retrouve la voie du succès. Les Prismates plaisantent régulièrement sur le fait qu'ils ont toutes et tous un cousin ou une tante dans la cave qui vit à leurs crochets parce qu'il n'a pas réussi.

Autre aspect de la société Prismate : l'importance minime qu'y occupe la religion et les églises. Fait unique parmi tous les peuples du Continent, une importante minorité (environ 40%) des Prismates sont athées et rejettent toute influence des Dieux dans leur vie. Le reste se partage entre fidèles de Muo et de Lanalawalan. Il n'existe pas de culture religieuse autochtone. Le rationalisme hérité de Vecania et l'amour des objets et de la Science laisse penser aux Prismates qu'ils n'ont pas besoin des Dieux pour accomplir leur destin.

La langue des Prismates est héritée d'un ancien dialecte des Lithiques des Montagnes, qui n'est plus utilisé depuis longtemps dans la République, mais qui a évolué pour devenir un langage parfaitement indépendant, aux sonorités tour à tour rugueuses et chantantes. Ils se nomment eux-mêmes les Nockers.

LA CORPORATION PRISMATE

Nom complet : Corporation unie des sociétés prismates.

Où ? : Un petit territoire sur la côte nord de la République Lithique.

Qui ? : 67% de Prismates, 10% de Lithiques, 7% d'Humains, 11% de peuplades diverses.

Climat : Tropical. Chaud et humide toute l'année, avec une courte saison sèche et une courte saison des pluies.

Exportations : Import-export, moyens de transport, produits manufacturés, phlog, services financiers et bancaires, services de sécurité.

Ambiance : Tirer son épingle du jeu dans une société matérialiste et individualiste.

HISTOIRE

Les Prismates sont entrés dans la grande Histoire par la petite porte. Les premières traces écrites de leur civilisation les présentent comme une société assez modeste de cultivateurs et de chasseurs, localisés dans une petite région souterraine des Monts Citadelle, qu'on appelle aujourd'hui Nandralo. Ce qu'ils faisaient auparavant n'est pas clair, ni s'ils ont établi d'autres communautés dans d'autres lieux, et on ignore ce qu'ils fabriquaient pendant la Première Guerre.

C'est surtout à travers leurs premiers contacts avec les Lithiques qu'ils ont commencé à trouver leur place. Lorsque ceux-ci se sont aperçus de l'existence des Prismates, ceux-ci avaient déjà construits de nombreux villages souterrains et étaient parvenus à rendre fertiles de grandes étendues des profondeurs hostiles de Nandralo en y faisant pousser des champignons. L'endroit n'était pas particulièrement riche en minerais, et les Prismates étaient déjà relativement évolués technologiquement, ce qui fait que les Lithiques n'ont cherché ni à les conquérir, ni à les asservir, mais se sont contentés de faire commerce avec eux. C'était aux alentours du cinquième siècle avant notre ère.

Les deux sociétés ont continué à vivre en bonne intelligence, avec relativement peu de friction, mais d'une certaine manière, la grande a mangé la petite : les Prismates ont adopté la langue des Lithiques de leur région, ainsi qu'une bonne partie de leurs coutumes et ils sont devenus, peu à peu, des éléments actifs du Royaume de leur voisin, travaillant comme commerçants, scribes,

cultivateurs, mercenaires ou toute autre profession ou l'on voulait bien d'eux.

Alors qu'elles traversaient une période de puritanisme, les autorités religieuses bazzillistes considéraient le commerce et la banque comme des activités douteuses. Les Prismates, acceptés mais peu considérés, se sont engouffrés dans la brèche et se sont mis à pratiquer ces professions délaissées par les élites. Bon nombre d'entre eux ont connu le succès et, de génération en génération, ont bâti des fortunes.

En 260 avant notre ère, à Travenzza, près de Gemine, une philosophe primate nommée Vecania a publié le premier des essais qui fondent aujourd'hui la morale de son peuple : « Le Canon des Permanences ». Il a bien vite été suivi par trois autres ouvrages, formant ce qu'on appelle aujourd'hui « Les Quatre Livres » de la Vécanique, et s'est mise à dispenser son enseignement à des disciples, en particulier à onze d'entre eux qui ont développé sa pensée après sa mort, et qu'on appelle « les Onze Héritiers ».

Le succès de la pensée vécanique a été foudroyant et a profondément révolutionné la société primate. Les Lithiques ne s'y sont pas trop intéressés. À dire vrai, c'est à peine s'ils ont remarqué ce qui se passait. Mais la morale matérialiste, athée et basée sur le respect du travail et des aînés était exactement ce dont la communauté primate avait besoin pour trouver son identité et s'unir autour d'une idée commune. Elle leur a permis, au cours des siècles suivants, de prospérer et de se diffuser dans tous les territoires lithiques, et même au-delà.

À l'époque du troisième Royaume Lithique, aux alentours du quatrième siècle, la situation des Prismates se dégrada rapidement. La réussite matérielle de ce peuple suscitait énormément d'agacement, et leur mépris affiché pour la religion était perçu comme une provocation. De plus en plus, les Lithiques mirent les Prismates de côté, les marginalisèrent, puis se mirent à les persécuter. Les relations entre les deux communautés se tendirent, et les Prismates, dont la population était déjà éparpillée sur tout le Continent, se mit à quitter massivement le Royaume Lithique.

Il existait déjà plusieurs communautés à majorité primate dans une région inhospitalière de mangroves dans ce qu'on appelle aujourd'hui la Baie de Butchawin, sur la Mer des Fortunes. De nombreux exilés s'y réfugièrent et travaillèrent dur pour faire prospérer leur terre d'adoption. Ils y

bâtirent des villes, des ports, tracèrent des routes et fondirent des commerces.

Deux siècles plus tard, la région constituait l'embryon de ce qu'on appelle aujourd'hui la Corporation Prismate. Mais ces terres appartenaient aux Lithiques et même s'ils ne s'y étaient jamais intéressés jusque-là, le succès de leurs nouveaux voisins finit par leur déplaire. Ils nommèrent des gouverneurs pour remettre les villes prismates au pas et quand ceux-ci furent expulsés, ils mobilisèrent une armée pour asseoir leur domination sur la côte. Mais il était déjà trop tard : l'économie lithique s'appuyait en grande partie sur les banques prismates, et même si elle aurait pu s'en passer, se lancer dans une guerre aurait été une entreprise désastreuse sur le plan économique. Après quelques escarmouches, les deux parties signèrent en 544 le traité de Stowincross, qui mit fin aux hostilités et fut rapidement suivi de la fondation de la Corporation Prismate.

Pendant la Guerre de Succession, les Prismates sont restés en marge du conflit, prêtant de l'argent et vendant du matériel à toutes les parties, choisissant de rester neutres et s'enrichissant considérablement au passage.

DESCRIPTION

Le territoire de la Corporation Prismate occupe une partie des côtes sud de la Mer des Fortunes, l'essentiel des habitations étant concentrées autour de la Baie de Butchawin. Bien que rien ne destinait en principe les Prismates à vivre sur l'océan, c'est bien autour des côtes que se concentre toute l'activité du pays. Depuis chaque ville et chaque village, galions remplis de marchandises et expéditions commerciales sont prêts à appareiller en permanence. Les activités de la marine marchande assurent la prospérité de la Corporation.

La prospérité est d'ailleurs un élément très important pour les Prismates. La morale de la Vécание voit dans le travail un accomplissement de l'épanouissement spirituel et dans l'accumulation de richesses la conséquence inévitable du travail bien fait. En gros : plus on est riche, plus on se rapproche de l'idéal de pureté enseigné par Vecania. Par conséquent, le commerce, et même bien souvent l'avarice, sont des valeurs Prismates et elles guident cette petite nation dans ses choix politiques.

La Corporation Prismate est une ploutocratie, où les plus riches gouvernent et les plus pauvres obéissent sans discuter tout en aspirant à s'enrichir. En guise

de gouvernement, les hauts dignitaires de la Corporation – les Prismates les plus fortunés et les plus puissants – élisent un Directeur parmi leurs rangs, un Prismate qui se fait renvoyer quand il est jugé incapable de maximiser le profit de la classe dirigeante. Inutile de dire que le poste n'est pas très stable.

Plus encore que chez les Humains et les Farandriens, l'héritage des Titanides est bien présent dans la société Prismate. Mais ils ont choisi leur propre voie : bien que la Magie ne leur soit pas inconnue, les Prismates ont développé la Science à son paroxysme. Ils construisent des objets de très haute qualité : des épées et des armures légères et incassables, du parchemin qui ne brûle pas, de la corde peu encombrante. Toutes ces marchandises sont très recherchées et font la fortune des Prismates. Certains chercheurs expérimentaux ont même développé des armes à poudre, des dirigeables ou des véhicules à vapeur. Mais certaines de leurs réalisations sont encore du domaine de l'expérimentation.

Les blessures du passé sont pour l'essentiel oubliées et les Prismates sont aujourd'hui proches des Lithiques. Les deux peuples vivent en bonne intelligence, dans des territoires voisins, et parfois même dans les mêmes réseaux de souterrains, sans que jamais il n'y ait de frictions particulières entre les deux Espèces, même si des préjugés au niveau individuel subsistent. D'ailleurs même si la Corporation Prismate est sans nul doute la plus séculière des cultures majeures du Monde, la plupart des rares Prismates qui sont animés par un sentiment religieux choisissent d'adorer Muo, le Dieu des Lithiques.

COUTUMES

LES FEUX D'ARTIFICES

Les Prismates de tous les âges sont fascinés par les feux d'artifice, les pétards et autres explosifs. C'est un cadeau très courant entre Prismates, et sur le territoire de la Corporation, chacun a toujours une poignée de pétards dans la poche. Les Prismates ont poussé l'art du feu d'artifice à son apogée, et la semaine du Festival National, une fois par année en été, est l'occasion pour les plus grands spécialistes de la discipline de mesurer leur talent.

Les usines de feux d'artifice sont nombreuses dans le territoire, et ce sont des endroits dangereux. Il n'est pas rare qu'elles soient en proie à des incendies dévastateurs, accidentels, ou, occasionnellement, causés par des concurrents jaloux.

L'HYGIÈNE

On ne plaisante pas avec la propreté publique et l'hygiène individuelle dans la Corporation : il est interdit de souiller les rues avec des reliefs de repas et d'autres déchets, et le tabac et les autres herbes à fumer y sont rigoureusement proscrites sous peine de lourdes amendes, en tout cas dans les lieux publics. Les voyageurs qui bafouent ces règles sont bien souvent dénoncés par les Prismates eux-mêmes, pour qui l'ordre public est une priorité de tous les instants.

PROVINCES ET RÉGIONS

CHRANE

En Chrane, la Corporation a tenté de construire une puissante armée de Golems pour protéger son territoire, mais cela s'est avéré un échec total. Il s'agissait de Golems expérimentaux : des créatures artificielles modulaires et microscopiques, capables de s'auto-reproduire et de s'associer entre eux pour créer des ensembles plus puissants. Mais dès leur mise en marche, les Golems Modulaires se sont retournés contre leurs créateurs et ont pris le contrôle de la région, tuant tous ses habitants.

Personne ne sait exactement ce qui se passe en Chrane depuis lors, mais les techniques d'espionnage Scientifiques ont permis de constater que les Golems Modulaires sont apparemment en train de construire d'immenses structures métalliques qui ressemblent à des villes. C'est une situation qui est considérée comme une menace majeure par la Corporation, qui est en quête d'une solution rationnelle et économique pour y mettre un terme.

CROSSCUT

La plupart des révolutionnaires inventions Prismates et plus particulièrement les véhicules et les machines de guerre fonctionnent à l'aide d'un fluide nommé le phlog, raffiné à partir de gemmes noires ou produit par les Blemmyes. L'essentiel de la production de phlog de la Corporation vient d'une région nommée Crosscut. La pollution résultant de l'extraction et du raffinage du phlog a complètement perturbé l'équilibre écologique de Crosscut, à un tel point que peu d'espèces animales et végétales peuvent encore y vivre et celles qui restent subissent d'étranges mutations. Les Prismates ne laissent pas entrer les étrangers, mais des Druides de Boissilence et de la Mer de Bois ont réussi à s'infiltrer pour constater l'ampleur des dégâts. Depuis quelques mois, la pollution de Crosscut a commencé à s'étendre au-delà des

frontières de la province, et personne ne sait où elle s'arrêtera.

DOMHNALL

La région portuaire de Domhnall est le poumon économique de la Corporation, l'endroit d'où sont acheminés les produits vendus au Reik. Les nombreux ports commerciaux de la région sont tous très cosmopolites : les Prismates peuvent y recruter des hommes de main et des équipages pour leurs navires. C'est sans doute la région la plus ouverte vers l'extérieur de la Corporation, car les Prismates n'aiment pas trop que les étrangers s'aventurent dans d'autres parties de leur territoire (bien qu'ils tolèrent la présence des Lithiques).

La plupart des petits ports commerciaux de Domhnall n'ont pas d'autre raison d'être que la vente et l'achat de marchandises, et ils sont réputés être des endroits extrêmement ennuyeux. Pour tromper l'ennui, les marins finissent souvent par se battre, et ils sont envoyés au bagne par les autorités de la Corporation.

VILLES

BALWINCROST

La ville la plus peuplée de la Corporation n'est pas la capitale, c'est Balwincrost, une gigantesque cité minière située dans un réseau de canyons très étroits et très escarpés. Les bâtiments tapissent le fond de la vallée et comme la place ne suffit pas à loger tout le monde, depuis quelques dizaines d'années, d'innombrables habitations ont été construites le long des parois à pic. Un important réseau de tunnels et d'escaliers souterrains permet aux habitants des parois de rejoindre le fond du canyon. D'ailleurs sur plusieurs dizaines de kilomètres autour de Balwincrost, la terre est creusée d'innombrables galeries, essentiellement des puits miniers, puisque la région est la plus riche en minerai du Monde Hurlant : or, cuivre, argent, fer, et même un peu d'azuline, tous les métaux les plus importants se trouvent dans le sous-sol qui entoure la ville.

Balwincrost est entièrement contrôlée par cinq consortiums détenteurs de licences d'exploitation minière. Pour augmenter la rentabilité, ils sont en train d'essayer de remplacer les mineurs expérimentés de la ville par des esclaves Ogres et Grobians. Une situation qui est sur le point de dégénérer : les mineurs sont prêts à la révolte, et ils sont soutenus par des Prêtres Lithiques venus les évangéliser.

GRIMSBY

Grimbsby est la plus grande ville de l'Est de la Corporation, une zone moins active que d'autres sur le plan du commerce maritime ou de l'extraction minière. Elle le compense avec le tourisme. De nombreuses petites villes sont semées tout autour de Grimsby pour accueillir de riches étrangers en quête de détente au bord de la mer, une offre pratiquement unique dans le Continent.

Grimbsby elle-même possède de nombreux hôtels de luxe, mais également des parcs d'attraction et des manèges mécaniques très sophistiqués. Un des quartiers de la ville est remarquable : on y voit des répliques de la plupart des monuments et des quartiers les plus célèbres des villes du Continent. Au large de Grimsby, plusieurs luxueuses îles artificielles ont été construites pour servir de résidence secondaire aux plus fortunés.

LOTTON-SOOMWIN

La capitale de la Corporation, Lotton-Soomwin, est également son plus grand port commercial. C'est une des villes les plus impressionnantes du Monde Hurlant. Monumentale, ultrafuturiste, elle est bâtie sur plusieurs collines plutôt escarpées. La ville est construite pour qu'on puisse y circuler en dirigeable. En levant le nez, on voit des ballons voler sous des arches de pierre de plusieurs centaines de mètres de haut, ou même entrer dans des aérodromes ou des bâtiments de négoce monumentaux, construits à leur échelle. Les hommes d'affaire pressés n'ont même pas besoin de quitter leur appareil pour mener à bien leurs négociations.

Quoi qu'il en soit, l'essentiel de l'activité commerciale de la ville se fait au port. On peut y admirer les bateaux mécaniques des navigateurs prismates, ainsi que le centre de négoce qui occupe une grande partie du quartier portuaire. C'est également là qu'on trouve le très prospère quartier des banques et des assurances. Lotton-Soomwin a également un grand quartier destiné aux étrangers, près des docks. Les Prismates habitent le reste de la ville et ne se mêlent pas trop à leurs hôtes, si ce n'est pour réaliser de bonnes affaires.

PERSONNALITÉS

GWERVERALAN BROGGANDER

Le Directeur actuel s'appelle Gwerveralan Broggander, un des Prismates les plus riches du Monde. Le profit est la seule force qui le motive et il traite aussi bien avec l'Union Corporative qu'avec le Coffre d'Acier, pour ne citer qu'eux. Broggander

est à la tête d'une entreprise familiale qui porte son nom et qui fabrique les meilleurs navires marchands de toute la Corporation. Malgré cela, le Directeur déteste la mer et ne monte jamais sur un de ses propres bateaux.

Seul le profit personnel le pousse à occuper la responsabilité lourde et très exposée de Directeur. Il est jusqu'ici parvenu à se maintenir au pouvoir en se montrant particulièrement dépourvu de scrupules, prêt à ruiner la réputation de ses rivaux et à mentir si nécessaire.

MACATAVIA

Un des Savants les plus légendaires et les plus innovateurs de la Corporation s'appelle Tringlebert Wangledack, beaucoup plus connu sous le nom qu'il s'est choisi : MacAtavia. Au beau milieu d'importantes recherches sur les automates, MacAtavia a disparu sans laisser de traces il y a quelques mois, de même que quatre de ses cinq chefs d'œuvres : les Golems d'Acier Cantano, Artinio, Viviano et Revollino. Le Golem restant, Ispano, a perdu une partie de la mémoire mais il se consacre à retrouver son créateur. Le mystère de la disparition du Savant fascine les Prismates et ils sont nombreux à essayer de mettre la main sur ses secrets de fabrication.

MOINEAU

Une des nouvelles figures populaires de la société Primate s'appelle Moineau. Il s'agit d'un véritable moineau, un oiseau ordinaire, qui a été piégé dans le corps d'un jeune Primate par une expérience Scientifique. Après un temps d'adaptation, Moineau est parvenu à utiliser la pleine intelligence de son nouveau corps, tout en conservant les valeurs et l'image du monde qu'il avait dans sa vie d'oiseau.

Moineau est devenu presque par hasard un militant, cherchant à réformer la Corporation pour la rendre moins rigide, et moins obsédée par le travail et la tradition. Ses idées séduisent la jeunesse, mais les ploutocrates se sentent menacés.

GROUPES

L'ALLIANCE POUR L'ÉPANOUISSEMENT

Formée il y a près d'un siècle par une poignée d'entrepreneurs et de visionnaires autoproclamés, l'Alliance pour l'Épanouissement regroupe actuellement une significative minorité de grandes fortunes de la Corporation Primate. Ils sont unis autour d'une philosophie, qu'ils appellent l'Épanouissement, qui rejette la Vécologie, jugeant

qu'elle ne met pas suffisamment les intérêts de l'économie en avant. Selon leur philosophie, toute barrière au profit doit être supprimée, toute entente autre que commerciale doit être combattue et il ne doit exister aucun système, formel ou informel, pour soutenir les plus faibles. La Vécannique a encore beaucoup de beaux jours devant elle, mais cette philosophie encore relativement nouvelle gagne de plus en plus de terrain au sein de la Corporation.

HOOME ET COMPAGNIE

Un Primate nommé Roodler Hooome a récemment eu une idée géniale : profiter du savoir-faire des artisans dans le domaine de la confection, centraliser leur lieu de production, et diffuser leur travail très largement. C'est le principe de Hooome et Compagnie, une société qui exporte ses vêtements dans tout le Continent, concurrençant puis rachetant les artisans partout où c'est possible. Hooome emploie des milliers de personnes dans ses ateliers, souvent pour des salaires de misère. Certains Prismates sont tentés d'imiter son exemple : un mouvement qu'on appelle très naturellement le hoomisme.



MOUVEMENT POSTPRIMATE

Équivalent du Mouvement Posthumain basé en Aasiak, le Mouvement Postprimate est assez solidement implanté dans la Corporation, en particulier parmi la frange la plus excentrique des riches et puissants. Contrairement à la plupart des Humains qui cherchent à développer leur potentiel au-delà des possibilités que leur offre la nature, le Mouvement Postprimate ne met pas l'accent sur la Magie, mais sur la Science. À ce titre, il existe trois variétés principales de PostPrimates. **Les Automanes** greffent des prothèses sur leur corps, pour remplacer leurs membres et leurs organes par des appendices artificiels plus efficaces. Certains d'entre eux renoncent complètement à leur enveloppe d'origine pour habiter une mécanique.

Les Symbiotes renoncent eux aussi à certaines parties de leur physionomie d'origine, mais eux les remplacent avec des organes prélevés sur le corps de différentes créatures, afin de s'en approprier les pouvoirs. Enfin, **les Métagrades** cherchent à modifier directement leur structure génétique, souvent avec des résultats assez aléatoires. Contrairement à ce que l'appellation pourrait laisser croire, les Postprimates ne sont pas tous des Prismates : de nombreux membres d'autres espèces font appel aux talents et à l'expertise des Savants de la Corporation pour maximiser leur potentiel. Le Mouvement n'est pas très populaire au sein de la société Primate, qui valorise l'effort personnel et considère que ce type de modification s'apparente à de la tricherie.

LA SOCIÉTÉ DU RECOUPEMENT

La Société du Recoupelement est une puissante entreprise qui contrôle un secteur clé de la société Primate : la perception fiscale. En deux mots, c'est un organisme privé qui prend aux pauvres pour donner aux riches sans oublier de s'arroser au passage. La fraude et l'évasion fiscale sont des excentricités mal tolérées : la Société de Recoupelement emploie des mercenaires capables de retrouver les contrevenants même à l'étranger. Actuellement, la Société du Recoupelement livre une guerre secrète au Coffre d'Acier, l'organisation de marchands basée en Cendremagne, qui aurait détournée d'importantes sommes destinées en principe au fisc primate.

TÉMOIGNAGE

Doggledon Stapleberg, marin sur un navire basé à Lotton-Scoomwin : « Ici, nous avons construit la société idéale. Il suffit de lever la tête vers les gratte-ciels de Lotton-Scoomwin pour réaliser qu'on est en présence de la civilisation la plus développée du Continent, la plus riche, la plus moderne, la plus sophistiquée. Des véhicules et des appareils dont on ne peut que rêver ailleurs sont ici monnaie courante. Mais plus que tout, la Corporation Primate est une terre de liberté, où les ambitions personnelles ne doivent pas se plier à des règlements imposés par les médiocres. Tant qu'un individu bénéficie du soutien de sa famille et d'une société stable, rien n'est impossible. Moi, je travaille dur tous les jours sur un trois-mâts et je sais qu'un jour, je parviendrai à m'acheter mon propre bateau, puis ma propre flotte, pourquoi pas ? Si vous voulez mon avis, ceux qui ne réussissent pas n'ont pas réellement essayé. »

LES FARANDRIENS

**PHYSIOLOGIE
FARANDRIENS****DES**

Les Humains sont la forme de vie animale intelligente la plus répandue dans le Monde, et les Farandriens en sont l'équivalent dans le monde végétal. Malgré leur aspect physique proche de celui des Humains, les Farandriens sont très différents par de nombreux aspects. Ils n'appartiennent pas à la faune, mais à la flore, et ce détail se remarque tant dans leur physiologie que dans la manière dont ils considèrent le Monde et l'environnement.

Si l'on devait disséquer un Farandrien, on n'y trouverait pas de chair ou d'os. Leurs tissus et leurs muscles sont constitués d'une forme de collagène très élastique, dont la consistance et les caractéristiques sont proches de la chair humaine. Leur corps n'est pas bâti autour d'un squelette central rigide et solide. Simplement, leurs membres sont parcourus par des faisceaux ligneux très résistants et très souples, qui servent de charpente à leur anatomie et leurs permettent de se tenir droit. Ils n'accumulent pas de graisse. Au lieu de sang, c'est une forme de sève transparente aux reflets verdâtres qui circule dans leurs vaisseaux. Une des glandes des Farandriens peut servir à produire une drogue très puissante, la Poussière, capable de prolonger la vie des Humains, mais l'extraction de cette glande est fatale aux Farandriens.

Le système reproductif des Farandriens est assez déconcertant pour les Humains. Deux ou trois fois par an, pendant la saison des amours, les mâles produisent une sorte de pollen jaune à la base de leurs cheveux. Si ce pollen entre en contact avec les cheveux d'une femelle, celle-ci est fécondée. Pour s'en prémunir, il suffit de se raser le crâne, ou de couvrir ses cheveux. Sauf accident, une femelle Farandrienne ne peut pas tomber enceinte simplement en laissant ses cheveux à l'air libre : une application de pollen plus prolongée et plus intensive est nécessaire.

Les Farandriens peuvent par ce même moyen avoir des enfants avec des Mourioches, même si cette possibilité, qui produit des créatures baptisées les Farioches ou les Mourandriens, est très vivement découragée culturellement. Ils peuvent aussi se reproduire avec les Humains, en échangeant leurs substances reproductrices, mais les fruits de ces unions – les Malandriens – ne sont pas fertiles et ont une faible espérance de vie, en plus de difformités.

Après fécondation, la femelle farandrienne fait pousser un fruit dans son ventre, un fruit qui arrive à maturité au bout d'une année environ. À l'accouchement, les petits Farandriens ont à peu près la même taille que les bébés humains. Ils ont deux cordons ombilicaux et ont donc deux nombrils. Ils commencent à marcher après quelques mois, et atteignent la puberté entre 20 et 25 ans. À noter que chez les Farandriens, il existe une forme de sensualité proche de l'amour physique humain, mais elle n'est pas liée à la reproduction, et est par conséquent moins limitée par les tabous.



Contrairement à la quasi-totalité des créatures du Monde, qui naissent, grandissent, vieillissent et meurent, les Farandriens grandissent mais ne vieillissent jamais. Ils sont éternels : leur longévité n'a pas de limite, si ce n'est la maladie ou la mort violente. Ils peuvent vivre pendant des milliers et des milliers d'années, mais, détail tragique, leur mémoire est limitée à un ou deux siècles. Alors qu'ils prennent de l'âge, ils sont de plus en plus déracinés de leurs origines et de leur passé, et oublient leur jeunesse et ceux qu'ils ont aimé. Cette condition est à la base de leur caractère, souvent léger et inconstant, recherchant à profiter de l'instant présent et à vaincre l'ennui existentiel qui les menace. Une drogue très populaire mais très mauvaise pour la santé, et pour cette raison, généralement illégale, le logos, permet aux Farandriens d'avoir des réminiscences de souvenirs oubliés.

Les Farandriens sont strictement végétariens : ils ne digèrent pas la viande, ni même les produits laitiers. Leur système digestif ne fonctionne pas de la même manière que celui des Humains, mais les deux Espèces peuvent consommer les mêmes aliments, tant que les sous-produits animaux en sont exclus.

Leurs rêves sont souvent plus clairs et plus lucides que les nôtres.

On distingue généralement six ethnies au sein de l'Espèce farandrienne. Les trois principales, les Roseflore, Verfeuilles et Sombracines, représentent environ 90% de la population. Infiniment plus rares, les Blanchécorce, Brunépines et Grisalgues constituent généralement des communautés isolées, fermées sur elles-mêmes et homogènes du point de vue ethnique et culturel. Au cas où un joueur souhaiterait incarner un Farandrien appartenant à un de ces groupes, il lui suffirait d'adopter un des avantages suivants et de les substituer aux avantages décrits dans les règles principales.

LES BLANCHÉCORCES

Petite population uniquement présente dans certaines chaînes de montagne et dans les régions froides, les Blanchécorses forment des communautés refermées sur elles-mêmes, qui vivent en harmonie avec les milieux alpins. Plus robustes que la plupart des Farandriens, ils ont une peau rêche et grossière blanche et grise, semblable à l'écorce d'un bouleau.

AVANTAGE : BLANCHÉCORCE

La peau des Blanchécorce est rêche et épaisse, comme l'écorce d'un bouleau. Ils bénéficient de 1 de Protection, même sans armure.

LES BRUNÉPINES

Parfois surnommés les « Farandriens farouches », les Brunépines vivent en petits groupes dans la forêt profonde. Leur niveau technologique est limité : ils ne connaissent ni l'agriculture, ni le travail du métal. Les Farandriens Brunépine ont la peau brun-vert et possèdent de grandes épines semblables à celles des roses sur les avant-bras, le dos et les épaules. Celles-ci repoussent lorsqu'elles se sont détachées.

AVANTAGE : BRUNÉPINE

Ils peuvent se servir de leurs épines pour causer 1d6 dégâts lorsqu'ils se battent sans armes et infligent 3 dégâts plutôt que 2 en cas d'Accrochage.

LES GRISALGUES

Vivant sous la surface de l'eau ou à proximité des berges, les Grisalgues ont le teint gris ardoise et sont capables de respirer sous l'eau. Ceux qui peuplent les lacs apprécient l'isolement et la contemplation. Ceux des rivières viennent en aide aux chalands et aux pêcheurs.

AVANTAGE : GRISALGUE

Les Grisalgues vivent sous l'eau. Ils peuvent y respirer comme s'ils étaient à l'air libre et ne se noient jamais. Ils ont un rang de spécialisation en Natation.

CULTURE

À l'instar des Lithiques, les Farandriens sont monothéistes. Ils prient Lanalawalan, la Mélodie Primordiale, qui aurait composé la Partition de l'Univers à Mag Mell. Au cours de l'histoire antique des Farandriens, Lanalawalan a été célébrée par un très grand nombre de prophètes nommée les Incandescents, qui sont aujourd'hui encore des figures importantes de la liturgie farandrienne. Particularité de cette religion, les Farandriens croient que leurs émotions sont des messages provenant directement de Lanalawalan. Lorsqu'ils sont par exemple gagnés par la colère, ils voient cela comme un signe divin, ce qui peut les pousser à continuer ou au contraire à se calmer, selon la manière dont ils interprètent le message.

LE SYSTÈME DES CASTES

La société farandrienne est divisée. Divisée entre différentes ethnies pour commencer : chacun de ces groupes a ses propres coutumes et sa propre trajectoire.

Mais l'Histoire a laissé d'autres marques dans le tissu social Farandrien. Après des siècles et des siècles d'errance, les Farandriens viennent à peine de retrouver une nation qui leur soit propre : l'Alliance Farandrienne. Auparavant, ils étaient dispersés dans le Monde Hurlant. Un petit noyau dur de Farandriens radicaux et traditionalistes ont continué à occuper les terres de leurs ancêtres, autour de Mag Mell, la grande majorité est allé vivre dans le Reik, fondant des communautés isolées dans les forêts, où se mêlant aux Humains. Un dernier groupe a vécu sur le territoire de la République Lithique, où ils ont été victimes de ségrégation et d'humiliations pendant des décennies. L'origine ethnique et le parcours historique de chaque individu jouent donc un grand rôle dans l'identité des Farandriens, mais à cela s'ajoute encore le système des Castes.

La société farandrienne ne connaît pas le féodalisme ou d'autre système aristocratique, mais elle est tout de même segmentée en deux classes bien distinctes. Les Arpèges Mineurs, qui composent environ les quatre cinquièmes de la population, sont des Farandriens aux aspirations et à la destinée ordinaires, aux activités diverses, et qui au-delà de l'exercice régulier de leur religion, ne bénéficient d'aucun lien particulier avec leur Dieu, Lanalawalan. C'est tout le contraire pour les Arpèges Majeurs, qui constituent le dernier cinquième de la population. Leur statut social est plus élevé que celui des Arpèges Mineurs, on leur confie plus volontiers des postes à responsabilités, et les gens influents sont plus susceptibles de leur accorder audience et de leur prêter attention. Ce sont eux qui font bouger la société farandrienne, qui la modèlent et lui dictent ses évolutions.

Contrairement aux Arpèges Mineurs, le rôle des Arpèges Majeurs dans la société est très précis, très codifié. Il en existe cinq types différents et chacun d'entre eux incarne un aspect de la gloire de Lanalawalan, dont ils sont les agents dans le Monde. Par ailleurs, chacune des cinq Castes des Arpèges Majeurs honore et célèbre un Saint Patron. Ces cinq figures mythiques de l'histoire farandrienne ont vécu avant et pendant la Première Guerre, ou plus tard, à l'époque de l'Empire d'Aracadia, avant de disparaître dans les brumes des légendes lorsque la nation farandrienne s'est fragmentée.

Difficile aujourd'hui de démêler le vrai du faux, et l'histoire du mythe, mais une chose est sûre, chacun de ces personnages s'est rendu célèbre par toute une série de hauts faits, qui sont entrés dans la légende. Décider d'entrer dans une des cinq Castes des Arpèges Majeurs, c'est tout simplement s'efforcer de calquer son comportement sur celui de son Saint Patron, de marcher sur ses traces, d'épouser ses valeurs et d'incarner les qualités par lesquelles il s'est rendu célèbre. Chacun est libre de tenter d'entrer dans une des Castes, mais ceux qui ne parviennent pas à se hisser au niveau d'excellence et de discipline requis sont rejetés, et redeviennent des Arpèges Mineurs.

LES MÉLODIARQUES

La première Caste est celle des Mélodiarques. Les étrangers la considèrent généralement comme la Caste des Magiciens. Ils incarnent l'imagination de Lanalawalan, sa faculté de créer des choses nouvelles, de faire apparaître ce qui n'est pas et de faire disparaître ce qui est, d'explorer l'inconnu et de donner du sens aux choses connues. Leur raison d'être est de transformer le Monde Hurlant à travers la musique sacrée de leur divinité. Il existe

plusieurs écoles différentes au sein de la Caste, qu'on peut rapprocher de deux Classes de personnages : les Magiciens et les Invokeurs. Certains Sicares sont également les bienvenus dans cette Caste, en fonction de la manière dont ils choisissent de se servir de leurs dons.

Quelle que soit leur orientation, tous les Mélodiarques honorent la mémoire de Sainte Irenia l'Arcanosophe, leur Sainte Patronne. Pendant l'âge d'or d'Aracadia, on disait que Sainte Irenia savait tout au sujet du passé, du présent et de l'avenir et qu'un seul geste lui suffisait pour balayer une nation toute entière dans un torrent de flammes.

Comme leur modèle, les Mélodiarques tâchent d'être curieux, ouverts aux idées nouvelles, et de rechercher sans relâche à percer à jour les secrets du Monde. Ils tentent également d'imiter la patience et la tempérance de Sainte Irenia, ainsi que son dégoût de l'injustice. Ils se servent des émotions que Lanalawalan leur envoie pour enrichir leur créativité et développer leur curiosité.

L'Arcanosophe était une grande voyageuse et une femme cultivée dans de nombreux domaines, raison pour laquelle la plupart des Mélodiarques parcourent le vaste monde en quête de connaissances. Comme elle, la plupart des membres de la Caste portent les cheveux longs et tressés, parfois de manière assez élaborée. Ils célèbrent l'anniversaire de leur Sainte Patronne en plein milieu de l'été, l'occasion pour eux de rencontrer leurs amis et de prendre des résolutions importantes pour leur avenir.

À l'heure actuelle, il s'agit sans doute de la Caste la plus puissante et la plus respectée, sans doute parce qu'elle représente l'aspect de Lanalawalan qui est le plus proche des préoccupations de l'époque. Les Mélodiarques occupent quatre des neuf sièges du Conseil Secret, règnent sur la plupart des territoires de l'Alliance et orientent sa politique comme bon leur semble. Cette accumulation de pouvoir est en train de les rendre arrogants, malgré les qualités de Sainte Irenia qu'ils disent émuler. À l'interne, ils font sentir de plus en plus nettement qu'ils se sentent supérieurs aux Arpèges Mineurs, mais aussi aux autres Castes, d'autant que pour eux, ne maîtriser aucune forme de Magie est plus qu'un handicap : c'est une tare. À l'externe, ils sont de plus en plus nombreux à prôner une politique expansionniste, voire même le retour de l'Alliance Farandrienne aux anciennes frontières d'Aracadia.

LES HARMONIAIRES

Les membres de la deuxième Caste s'appellent les Harmoniarques. On les voit généralement comme la

Caste de la Foi. Ils sont l'incarnation de la capacité de Lanalawalan à percevoir, à observer l'univers. Ils font le lien entre ce qui est caché et ce qui est visible, entre ce qui est secret et ce qui est connu, entre le Divin et le Mortel. Grâce à eux, les Farandriens peuvent agir de concert, malgré leurs différences, et vivre selon les préceptes de la Mélodie Primordiale. C'est pourquoi les Humains qui observent la société farandrienne de l'extérieur voient les Harmoniarques comme la Caste religieuse. En réalité, tous les Arpèges Majeurs sont profondément religieux, mais il est vrai que les Harmoniarques occupent le rôle généralement dévolu aux Prêtres : diffuser la religion, prêcher, éduquer le peuple à la sagesse de Lanalawalan.

Il existe deux types principaux d'Harmoniarques. Les premiers – et les plus nombreux – cherchent à diffuser l'harmonie divine au sein de la société, à travers leurs paroles et leurs actes. Ce sont l'équivalent des Prêtres dans d'autres cultures. Les deuxièmes sont en quête d'harmonie intérieure, et se rapprochent en cela des Mystiques. La troisième Classe de la Foi, celle des Champions, n'est pas considérée comme faisant partie des Harmoniarques par les Farandriens. Selon leur manière de voir, ce sont plutôt des Rythmarques.

Le Saint Patron des Harmoniarques est Saint Bukei le Plausible. On dit de lui qu'il était d'une telle piété et d'une foi si sincère que tous ceux qui n'avaient pas le cœur pur se consumaient en sa présence. De plus, Saint Bukei était indestructible : il était tellement en paix avec l'univers que ni poing, ni lame, ni sortilège ne pouvait lui faire le moindre mal.

Imitant l'exemple de leur Saint Patron, les Harmoniarques ont constamment la volonté et les intérêts de Lanalawalan en tête. Conscient que tout dans l'univers est lié, ils réfléchissent toujours aux portées de leurs actions, et à leurs conséquences à long terme, et préfèrent par exemple épargner une vie chaque fois que c'est possible. Les émotions envoyées par Lanalawalan sont pour eux autant de présages qui améliorent la perception du monde qui les entoure.

Saint Bukei était connu pour son souci constant du bien-être de son prochain, et pour son action pour diffuser la foi farandrienne, raison pour laquelle les Harmoniarques cherchent à être altruistes et à pratiquer le prosélytisme. Comme le Plausible lui-même, la plupart des membres de la deuxième Caste se maquillent le visage d'une couleur pâle, et les yeux et les lèvres d'une couleur sombre. A l'occasion de l'anniversaire de leur Saint Patron, en automne, ils célèbrent une semaine de jeûne et de méditation.

Au sein de l'Alliance Farandrienne, les Harmoniarques sont derrière les Mélodiarques en termes d'influence, et devant toutes les autres Castes. Ils possèdent deux sièges au Conseil Secret, et de par leur fonction de ministres du culte, ils sont présents partout dans la société des Farandriens. Convaincus pourtant qu'ils jouent un rôle central dans les plans de Lanalawalan, la Caste de Saint Bukei aspire à un meilleur sort, et conçoit une certaine amertume à vivre dans l'ombre des Mélodiarques. Mais comme toujours, ils bâtissent des plans à long terme, et sont devenus experts dans l'échafaudage de longues et complexes conspirations pour obtenir davantage de pouvoir. Ils cherchent actuellement à forger une solide alliance politique avec les Rythmarques, et à marginaliser les Silenciarques, pour qui ils n'ont que mépris.

LES RYTHMARQUES

Troisième Caste des Arpèges Majeurs, les Rythmarques sont moins cérébraux et contemplatifs que les Mélodiarques et les Harmoniarques. Dans la vision farandrienne de la société, ils incarnent le talent de Lanalawalan pour organiser l'univers, pour lui conférer ordre et discipline. Ils marquent le départ de ce qui doit commencer et mettent un terme à ce qui doit être achevé, bâtissent l'avenir et défont le passé, dans un éternel cycle de vie et de mort.

Si l'on demandait à un Farandrien quel rôle les Rythmarques jouent au sein des Arpèges Majeurs, il répondrait sans doute que ce sont des artistes, et que la société tout entière est la toile sur laquelle ils exercent leurs talents. Mais pour l'observateur extérieur, il s'agit tout simplement d'une Caste guerrière : des esthètes de la violence, sans nul doute, mais des combattants tout de même. Sans doute moins divisés idéologiquement que d'autres Castes, les Rythmarques ne distinguent pas de courants de pensée antagonistes dans leurs rangs. Les différences qui les divisent tiennent plutôt au milieu dans lequel ils évoluent. Les Rythmarques regroupent les Classes de guerriers, quel que soit leur Prodige, donc on trouve au sein de la Caste des Combattants, des Chasseurs, mais aussi des Champions et certains Sicares.

Saint Gomoku l'Empirogène est le Saint Patron des Rythmarques. Selon les nombreuses légendes qui racontent ses exploits, son épée était tellement puissante qu'elle pouvait fendre les étoiles, et l'élégance de ses techniques martiales était telle qu'il lui suffisait de dégainer sa lame pour que des armées entières capitulent et se joignent à sa cause. Suivant son enseignement, les Rythmarques

considèrent que rien n'est plus important que la beauté. La finalité des actions est secondaire lorsqu'on la compare à la manière dont les actes sont exécutés, au style, au panache. Aussi perfectionnistes que leur Saint Patron, ils passent énormément de temps à parfaire leurs gestes de combattant, pour augmenter leur efficacité, mais aussi leur portée spirituelle. Ils considèrent que donner la mort de manière élégante est parfois un service rendu à la victime, dont l'existence gagne rétrospectivement une nouvelle signification.



Toutefois, les Rythmarques ne sont pas des brutes sociopathes : comme Saint Gomoku l'a toujours prôné, ils considèrent que la vie est une chose sacrée, et ils ne tuent pas à la légère. Les émotions inspirées par Lanalawalan sont pour eux autant de suggestions pour les guider vers la perfection du geste et de l'action à laquelle ils aspirent. Comme l'Empirogène, les membres de la troisième Caste sont de grands amoureux de l'équitation, en particulier sur les montures traditionnelles des Farandriens, les zèbres. Ils participent également à toutes sortes de joutes et de combats rituels. Autre habitude héritée de leur modèle, et qui rend leur identification plus facile : la plupart d'entre eux choisissent de se faire tatouer des chants rituels sur

la peau, à l'encre noire. La fête de Saint Gomoku a lieu au cœur de l'hiver. Les Rythmarques organisent de grands festivals en son honneur, jouant ses plus célèbres batailles, et les festivités s'arrêtent au premier décès.

Très puissants et respectés juste après la dissolution d'Aracadia, les Rythmarques ont atteint leur apogée pendant les guerres Farandriens-Humains, avant d'entamer un long et inexorable déclin pendant l'époque de la diaspora. Aujourd'hui, ils ne détiennent plus qu'un siège au sein du Conseil Secret et tout le monde s'accorde à penser qu'ils sont décadents. Leurs préoccupations esthétiques les ont poussés vers la sophistication, l'amour du luxe, de l'ornementation, d'un art voyant et spectaculaire, et parfois même, de la perversité, et ils ont perdu de vue leur rôle religieux, leurs ambitions politiques et la place qui est la leur au sein de la société farandrienne. Ce sont toujours de farouches combattants, mais sur le plan politique et existentiel, ils semblent déboussolés.

LES SONARQUES

La quatrième Caste est celle des Sonarques. Les théologiens considèrent qu'ils représentent la capacité de Lanalawalan à se remettre en question, à changer de perspective pour aborder un même problème sous un nouvel angle. Leur raison d'être est de mettre en marche les révolutions comme d'entamer les périodes de stagnation, de briser les idées reçues comme de revaloriser la tradition, de proposer à la société une palette d'options qui mènent toutes au même but, sans passer par le même chemin. Ils ne cherchent pas à faire surgir de nouvelles idées dans l'univers, mais seulement de tirer le meilleur parti de celle qui existent. En manipulant les règles de la nature, ils sont capables de fabriquer des machines merveilleuses et de développer des technologies au-delà de la compréhension du commun des mortels. Cette démarche est très semblable à celle des Savants, et c'est de cette classe de personnages qu'ils sont les plus proches. Certains Voyageurs peuvent également en faire partie.

Le Patron des Sonarques s'appelle Saint Rintaro le Sapiant. De nombreuses légendes, souvent très ésotériques, courent sur lui. On raconte qu'il est parvenu à construire un pont à travers le temps en n'utilisant rien d'autre que des concepts. Il aurait également vaincu une contrée ennemie des Farandriens en la découpant en petits morceaux, qu'il enferma ensuite dans des bocaux pour les étudier. Toute sa vie, il a cherché à affûter sa compréhension du Monde, ou en tout cas de son

fonctionnement, et c'est bien ce trait de caractère que les Sonarques cherchent à émuler.

Très soudés, ils échangent en permanence leurs connaissances, profitent de la sagesse de leurs pairs pour faciliter l'éclosion d'idées nouvelles. Ce sens de la communauté, plus fort que dans les autres Castes, est également un héritage direct de Saint Rintaro. Il est doublé d'un goût certain pour le secret vis-à-vis de l'extérieur : les Sonarques n'aiment pas révéler leurs faits et gestes aux étrangers, et préfèrent même éviter de les côtoyer. Quant aux émotions que leur suggère Lanalawalan, ils les considèrent comme des données qui peuvent être analysées et comparées pour perfectionner leur compréhension des règles naturelles. À l'instar du Sapiant, ils apprécient de stimuler leur intellect à travers des énigmes, des jeux de stratégies, et d'autres types de divertissements intellectuels. Bien qu'il y ait des exceptions, ils imitent l'apparence de leur Saint Patron et se rasent cheveux et sourcils, et ne renoncent à leur calvitie que lorsqu'ils souhaitent se reproduire. Ils préfèrent les vêtements simples, généralement noirs ou blancs. C'est au printemps que la quatrième caste fête l'anniversaire de Saint Rintaro, prétexte à de grands rassemblements secrets, dont le monde extérieur sait très peu de choses.

Les Sonarques sont de très loin l'Arpège Majeur le plus petit en nombre. Il intéresse peu de Farandriens, qui persistent souvent à y voir la continuation d'une sagesse trop proche de celle des Titanides. Détenteurs d'un seul siège au Conseil Secret, ils semblent relativement peu intéressés par le débat public, clairement persuadés qu'il s'agit d'une perte de temps, malheureusement nécessaire. Cela ne signifie pas qu'ils n'ont aucune ambition politique : leur goût du secret donne vie aux rumeurs les plus invraisemblables sur les plans qu'ils échaufferaient clandestinement pour prendre le pouvoir. Les bruits les plus persistants – et les plus inquiétants – disent que les Sonarques cherchent à percer à jour le secret de la Fiction, autrefois détenue par les Titanides.

LES SILENCIARQUES

Cinquième et dernière Caste des Arpèges Majeurs : les Silenciarques. Selon les théologiens farandriens, les Silenciarques incarnent la faculté de Lanalawalan à communiquer et à ne pas communiquer, à diffuser l'information et à la soustraire à la curiosité de certains. Ils taisent ce qui doit être tenu secret, et diffusent ce qui doit être connu de tous. Ils décident quand, comment et à qui les mystères doivent être révélés, et cherchent à percer à jour les secrets qu'ils ignorent encore. Les

Silenciarques jouent un rôle très particulier dans la société farandrienne, faisant fi des castes, des hiérarchies et des convenances, s'introduisant chez tout le monde, brisant les règles pour obtenir les renseignements ou les objets qu'ils convoitent. Il leur arrive d'agir pour leur propre compte, ou pour le compte d'un employeur, mais le plus souvent, s'ils volent la propriété ou les secrets d'autrui, c'est pour remplir leur mandat sacré de Silenciarques, parce qu'ils jugent que leurs actes bénéficient au plus grand nombre.



La cinquième Caste est composée de messagers et d'espions, de spécialistes de l'infiltration, de la discrétion, de la rapine et de l'assassinat. Les Silenciarques qui agissent dans un environnement urbain seraient considérés comme des voleurs dans d'autres civilisations. Mais ce sont des voleurs qui suivent un code d'honneur, ne tuent pas inutilement et ne volent pas pour s'enrichir. Et plus que n'importe quels autres voleurs, ils sont respectés comme des éléments utiles de la société. En termes de Classes, les Silenciarques sont généralement des Voyageurs ou des Sicares, en particulier des Sicares qui maîtrisent les pouvoirs de l'Épée d'ombre.

Sainte Merle la Posentrope est la Sainte Patronne des Silenciarques. À l'époque de l'Empire d'Aracadia, Sainte Merle a vécu de nombreuses aventures. On dit d'elle qu'elle était capable de se trouver en plusieurs endroits en même temps, et qu'elle a même personnellement assassiné les 78 généraux d'une armée ennemie à la même seconde. Sainte Merle était capable de sonder d'un seul regard la nature profonde d'un individu, et de bouleverser sa vie en prononçant un seul mot.

Mais Merle est différente de tous les autres Saints Patrons, parce qu'elle est la seule à s'être détachée de la conception traditionnelle du culte de Lanalawalan, pour échauder sa propre philosophie : la Voie du Silence. Selon son enseignement, étudier les chants sacrés des Cantilènes n'est pas la meilleure manière de s'approcher de Lanalawalan, et prêter attention à ses émotions n'est qu'une perte de temps. La Posentrope a enseigné que chaque acte était un acte spirituel, un acte de méditation. Par la pratique des gestes de la vie quotidienne, les adeptes de la Voie du Silence cherchent donc à se détacher des vanités du monde matériel, du poids de leurs émotions et de leurs ambitions, pour atteindre l'harmonie avec le cosmos. Selon leur philosophie, les activités traditionnelles des Silenciarques – cambriolages, infiltration, espionnage – ne sont que les supports d'une activité spirituelle, dans laquelle ils tentent d'atteindre l'unité entre intuition et action, afin d'améliorer leur compréhension du Monde, ainsi que celle de toute la société. Comme dans la Voie du Silence, toutes choses sont considérées comme d'égale importance – Farandriens, Humains, papillons, rochers – les Silenciarques sont conscients de l'impact que chacune de leur décision peut avoir sur le monde qui les entoure, et ils n'agissent jamais à la légère. A noter que certains Farandriens des Arpèges Mineurs suivent également la Voie du Silence, comme une alternative au culte de Lanalawalan traditionnel.

Comme Sainte Merle, les membres de la cinquième Caste se font tous tatouer le même signe distinctif : un motif en forme de larme, sous l'œil gauche, souvent rouge, qui permet de les identifier. Contrairement aux autres Castes, les Silenciarques ne célèbrent pas l'anniversaire de leur Sainte

Patronne, une pratique qu'ils considéreraient idolâtre.

Les Silenciarques assument une fonction singulière au sein de la société farandrienne. Malgré le fait que certaines de leurs activités seraient normalement considérées comme illégales, ils bénéficient d'une relative immunité tant qu'ils ne dépassent pas certaines limites : tout le monde reconnaît la validité spirituelle de leur démarche. De plus, les quatre autres Arpèges Majeurs font fréquemment appel à leurs services dans leur lutte pour le pouvoir : la neutralité et la discrétion des Silenciarques est un des garants de la stabilité du système des Castes. Enfin, beaucoup de rumeurs courent à leur sujet et on les traite avec un mélange de respect et de crainte. Les Silenciarques n'ont qu'un siège au Conseil Secret, dont ils se servent davantage pour apprendre des informations et obtenir des mandats des autres Arpèges majeurs que pour accumuler du pouvoir.

HORS DES CASTES

Si un joueur souhaite incarner un Farandrien sans s'embarrasser du système des Castes, il peut choisir d'incarner un membre des Arpèges mineurs, qui pratiquera la Magie, la Foi ou la Science à sa manière, loin des contraintes imposées par la société. Ces individus sont souvent mal vus par leurs semblables, cependant.

Autre choix : jouer un Farandrien qui a vécu toute sa vie dans le Reik, ou dans la République, sans embrasser un des rôles traditionnels de la société farandrienne. Beaucoup de Farandriens servent par exemple dans les rangs des Archers Ojo, en Boissilence : aux yeux des Farandriens, ce sont des Chasseurs ordinaires et certainement pas des Rythmarques. Cela dit, même un Farandrien assimilé aux traditions d'une autre culture peut choisir, plus tard dans sa vie, de passer les épreuves pour entrer dans un des Arpèges Majeurs. Les Rythmarques ne considèrent pas les Archers Ojo comme leurs égaux, mais ils les accueillent à bras ouverts s'ils souhaitent suivre Saint Gomoku. Une telle démarche peut représenter une évolution intéressante pour un personnage.

L'ALLIANCE FARANDRIENNE

Nom complet : Alliance Farandrienne.

Où ? : À la pointe ouest de la péninsule sud du Continent.

Qui ? : 79% de Farandriens, 11% de Lithiques, 5% de Mourioches, 5% de peuplades diverses.

Climat : Méditerranéen : longs étés chauds et secs, hivers tempérés et humides.

Exportations : Bois précieux, drogues, navires, potions, vin.

Ambiance : Construire un pays neuf au sein d'une société très traditionnelle.

HISTOIRE

On dit que les Farandriens n'ont pas d'histoire à eux, qu'ils ne sont que des passagers clandestins de l'Histoire, condamnés à être à la merci des décisions des autres peuples, auprès desquels ils ont trouvé refuge. Il est vrai que le parcours des Farandriens à travers les siècles a été plus que discret. Alors que l'histoire Lithique est une succession de périodes de gloire et de périodes de décadence et que l'histoire Humaine est riche de la destinée de dizaines de cultures, les Farandriens ont souvent préféré vivre en marge, perpétuant leurs traditions dans l'ignorance du Monde.

Mais il n'en a pas toujours été ainsi. De toutes les Jeunes Races, les Farandriens ont été les premiers à fonder un grand empire, qui à son apogée rivalisait avec la splendeur du Haut-Royaume d'Oumaïos. Son nom était Aracadia la Solennelle, et il s'étendait au sud, jusqu'aux rives de la Mer du Grand Sud, jusqu'au nord, au-delà des cimes de la chaîne du Bouclier. Bien que très peu peuplée, comme l'était le Monde Hurlant à l'époque, Aracadia était aussi grande que l'est le Reik actuellement. Une grande partie de l'histoire de cette époque est perdue à tout jamais, transformée en légendes par les années. Mais on sait qu'avant la Première Guerre, le peuple Farandrien a reçu la révélation de son créateur, Lanalawalan, incarné en dix hommes et dix femmes, qu'on a appelé le Cantilène.

Les chants sacrés du Cantilène ont inspiré la création d'Aracadia la Solennelle, et les hauts faits de cinq Farandriens d'exception, tels que le Monde n'en avait jamais connu et n'en connaîtra jamais : Sainte Irenia l'Arcanosophe, Saint Bukei le Plausible, Saint Gomoku l'Empirogène, Saint Rintaro le Sapiant et Sainte Merle la Posentrope. Ces cinq personnages ont assuré la cohésion de l'Empire

d'Aracadia pendant plusieurs dizaines d'années, époque pendant laquelle les Farandriens ont appris tout ce que les Titanides voulaient bien leur enseigner dans les domaines de la Magie et de la Science.

Les Titanides finirent toutefois par s'attirer la colère des Dieux, et les Farandriens se rangèrent du côté de Lanalawalan, au cours de ce qu'on appela la Première Guerre. Les Farandriens et leurs alliés Lithiques et Humains parvinrent à chasser les Titanides de la surface du Monde, mais les cinq Saints disparurent au cours des dernières batailles, laissant Aracadia perdue comme un colosse sans tête.

C'était la fin de l'Empire d'Aracadia. Dans les décennies qui suivirent, la grande nation farandrienne se déchira au cours d'incessantes guerres civiles, chaque héros de guerre farandrien cherchant à se tailler son propre territoire.



Au terme de ces guerres fratricides, l'ancien territoire d'Aracadia fut morcelé en plus d'une trentaine de royaumes antagonistes, dont certains ont laissé des traces dans l'histoire du Monde. Tout au sud, régnant sur la Ville deux fois sainte de Mag Mell et sur une partie de la Mer de Bois, on trouvait le Royaume de Satanza, et juste à côté, la ville volante de Penta Valon. Puis, sur la côte Nord de la Mer des Cinq Tempêtes, l'État Libre de Bohaka, une démocratie, littéralement assiégée par des barbares Humains. Un peu plus au Nord, la perle des nations farandriennes, la Ville-Empire de Shogguragua, dépositaire d'antiques secrets magiques et technologique. Dans les actuelles forêts de Straaz, on trouvait deux grandes nations : Lantaniona, un royaume forestier peuplé de Farandriens Verfeuilles isolationnistes, et Mukrumasy, un pays de Farandriens Sombraçines aux mœurs sauvages, dont la capitale était Mandazaola la Radieuse. Puis tout au nord, aux frontières de ce qui serait aujourd'hui le Royaume

de Kareiken, trois pays : Lahalas, une théocratie exaltée et fanatique, Manasoasoa, un royaume de Savants menant des expériences interdites sur des vestiges de Science titanide, et Vollasouanajanka, une nation de cavaliers affamés de conquêtes. On peut encore citer, un peu à l'écart des conflits, la colonie de Mossayy, fondé à l'orée de la forêt de Boissilence par des Farandriens nomades en quête de paix.

Pendant près d'un millier d'années, ces royaumes farandriens se firent la guerre, modifiant sans cesse leurs frontières au cours d'interminables conflits, en luttant également contre les Humains et les Lithiques vivant à proximité. Des alliances furent contractées et brisées, et malgré d'innombrables tentatives, il fut impossible de recréer l'unité perdue de l'Empire d'Aracadia.

Les guerres farandriennes mettaient le Monde en péril, le plongeant dans un état de perpétuel conflit. Au 13^e siècle avant notre ère, les sages du Haut-Royaume d'Oumaïos envoyèrent des diplomates dans tous les pays farandriens, pour les forcer à conclure un accord de paix. Ils parvinrent à un armistice, au terme de longues négociations, mais la paix ne dura que huit ans. Par la suite, à intervalles réguliers, Oumaïos proposa ses bons offices aux Farandriens, mais ne parvint jamais à imposer la paix à toutes les nations Farandriens.

Pendant que les puissants Farandriens mouraient à la guerre, les primitifs Humains croissaient et multipliaient, et bientôt, les seigneurs de guerre Humains se mirent en tête de se jeter dans la bataille, pour chasser de leurs frontières ces monarques Farandriens suffisants et décadents. Pendant environ un siècle, des hordes de barbares Axites déferlèrent du nord de plus en plus nombreux pour livrer une guerre impitoyable aux royaumes de Vollasouanajanka, Lahalas et Manasoasoa. Au sud, les sauvages Wurams et des nomades Axites s'alliaient pour détruire Bohaka et Shogguragua. Victime de ses propres sortilèges, la Ville-Empire fut submergée sous les flots, là où aujourd'hui s'étend le lac Spoldder. Attaquée par les troupes de Satanza, la cité volante de Penta Valon s'écrasa dans les montagnes. Pendant ce temps, lâchés par leurs esclaves Humains, les royaumes de Lantaniona et de Mukrumasy se détruisirent mutuellement, alors que des éleveurs Humains mettaient le feu à la ville de Mandazaola. Au terme de la guerre Humains-Farandriens, il ne restait plus que deux royaumes dignes de ce nom : la colonie farandrienne de Mossayy, et, tout au sud, le Royaume de Satanza. Les Farandriens survivants se retranchèrent dans les forêts, pour y fonder de toutes petites communautés, ou choisirent une vie

de nomades, cherchant à faire oublier leur arrogance qui avait précipité leur chute.

Ce fut le début de la Première Isolation. Pendant les huit siècles qui suivirent, les Farandriens se coupèrent de tout contact avec l'extérieur, évitant de croiser le chemin des autres peuples. Pour les Humains, l'existence du peuple farandrien devint légendaire et ceux qui croyaient apercevoir des Farandriens n'étaient souvent pas pris au sérieux. Les Lithiques avaient quelques contacts avec les Farandriens de Satanza, mais pour la plupart d'entre eux également, les Farandriens étaient considérés comme un peuple pratiquement éteint. Quant aux Farandriens eux-mêmes, au fil des années, leurs souvenirs du Monde Hurlant se transformèrent en mythes, où les Humains étaient de grandes créatures mi-Farandriens, mi-bêtes, qui enlevaient les enfants pour les manger...

D'ailleurs, cette période de désenchantement et de solitude coïncida avec une vague de nostalgie chez les Farandriens, pour qui le souvenir d'Aracadia la Solennelle avait depuis longtemps déserté leurs mémoires. Alors que l'aristocratie farandrienne s'était à tout jamais discréditée, et que les Nobles survivants renonçaient à leurs titres, pour servir de guides spirituels et politiques aux différentes communautés de la diaspora farandrienne pendant son Isolation, les chefs farandriens mirent rapidement sur pied le Conseil Secret, un gouvernement occulte, qui relayait les nouvelles entre les différentes communautés, mais dont l'identité des neuf membres n'était pas connue. L'histoire du Conseil Secret est impossible à retracer, mais de nombreux faits laissent penser que pendant de longues périodes, plusieurs Conseils Secrets concurrents voire antagonistes ont coexisté, se livrant une guerre aussi secrète que leur existence.

Au sixième siècle avant notre ère, dans le refuge farandrien d'Astragara, au cœur de la forêt de Straaz, une Farandrienne nommée Hadrazanay alla encore plus loin dans la renaissance des traditions de son peuple, en lançant le mouvement de Refondation. Consacré à l'étude des anciens textes et à l'adoration de Lanalawalan selon les rites traditionnels presque oubliés, les Refondateurs de Hadrazanay furent les premiers à adorer les cinq Saints Farandriens, et en -531, Hadrazanay elle-même, qui se rebaptisa Hadarazana pour respecter les nouveaux usages, signa un ouvrage, les Résonances Sanctifiées, qui jetait les bases du système des Castes. Dans les siècles qui suivirent, de nombreuses communautés farandriennes adoptèrent ce système ou une variante proche.

Au cinquième siècle avant notre ère, une tribu d'Humains Questites chercha refuge dans les bois de Mossay, habités par des Farandriens qui ne participaient pas formellement à l'Isolation. Les deux communautés décidèrent de vivre ensemble et de fonder la colonie de Boissilence. Cette nouvelle ne se propagea pas vraiment au-delà de l'orée de la forêt, Boissilence étant très éloignée des autres lieux d'implantation Humains de l'époque. Les rumeurs qui franchirent les limites de Boissilence ne firent que renforcer les légendes au sujet des Farandriens, y ajoutant le mythe d'un « royaume où Humains et Farandriens vivent en harmonie ». Malgré des hauts et des bas, l'association entre les Farandriens et les Humains de Boissilence perdura jusqu'à nos jours.

Un peu moins de deux siècles plus tard, des Lithiques arrivèrent en nombre en provenance du Royaume, fuyant la guerre civile, et s'installèrent dans la ville deux fois sainte de Mag Mell et dans ses environs. Après quelques mois de tensions, les deux communautés décidèrent de cohabiter et d'administrer ensemble les lieux saints. Ils fondèrent la Cité-État de Mag Mell en -268, sur une base égalitaire. Encore une fois, tout cela était bien trop éloigné des terres Humaines pour dissiper les mythes qui couraient au sujet des Farandriens, mais même à cette époque, il y avait des voyageurs et des marchands, et l'histoire d'un royaume Farandrien situé loin dans le sud se diffusa dans toutes les communautés Humaines. Plusieurs expéditions furent montées pour le trouver, mais sans succès...

Ce n'est qu'en 58 avant notre ère qu'une expédition menée par un Chasseur de Straaz, Soas Teodrik, s'enfonça dans la forêt et parvint à trouver un des repaires secrets des Farandriens, Astragara, la Maison des Saules. L'arrivée de l'expédition de Teodrik provoqua un effet tout à fait inattendu chez les Farandriens. Après des siècles d'isolation et de passive observation, ils étaient fascinés par les nouvelles apportées par l'explorateur. Qui plus est, les jeunes Farandriens étaient de plus en plus tentés de rompre l'Isolation, en imitant l'exemple de Mag Mell et de Boissilence. Finalement, le Conseil Secret céda à la pression et décréta la fin de plusieurs siècles d'Isolation. Cette année-là, les Farandriens quittèrent les forêts, et se mêlèrent à des populations Humaines médusées de voir des mythes se mêler à eux. Sous l'impulsion de son maître, le visionnaire Ibimic Vayuj, Astragara devint un lieu de contemplation et de dialogue entre les cultures pour les siècles qui suivirent.

Ironie de l'histoire, la nouvelle ouverture des Farandriens sur le Monde ne tarda pas à faire couler le sang à nouveau. À partir de l'an -19, les seigneurs

de guerre Axites du Reik se livrèrent une terrible guerre civile, et par idéalisme, quelques jeunes Farandriens se joignirent aux troupes humaines. La plupart des Farandriens prit parti pour le vainqueur, Karlikaal, qui fit assassiner tous ses rivaux et fonda le Reik moderne. Cette victoire profita à tous les Farandriens, qui furent associés à la naissance d'un nouvel empire humain, et le Conseil Secret décréta que des interventions militaires ponctuelles pourraient être bénéficiaires pour toute la diaspora farandrienne.

Après leur bonne fortune aux côtés des Humains, les Farandriens connurent une période sombre face aux Lithiques. En 23 de la nouvelle ère, les Lithiques de Mag Mell, devenus beaucoup plus nombreux que leurs voisins, rompirent leur alliance avec les Farandriens, qui furent bannis de la ville. Ce fut le début d'une série d'escarmouches entre les troupes Lithiques et des commandos Farandriens, qui connurent leur point culminant quelques dizaines d'années plus tard, en 99, lorsqu'un groupe de fondamentalistes farandriens retourna à Mag Mell malgré les interdictions pour rebâtir l'ancien Temple et le Dôme du Silence. La tension ne cessa d'augmenter entre les deux communautés, et en 103, la guerre éclata. Pendant les 26 années qui suivirent, la ville deux fois sacrée fut assiégée, des troupes venues de tout au fond de la Mer de Bois se joignirent aux autres assaillants, alors que partout dans le Monde, les villes et villages lithiques étaient pris pour cible par les Farandriens, et les villes et villages farandriens attaqués par les Lithiques. Seule Astragara resta neutre et refusa de prendre parti dans cette guerre, ce qui lui valut beaucoup d'ennemis.

Finalement, le conflit fut réglé par une médiation Prismate. Les Farandriens acceptèrent que le nombre de Farandriens à Mag Mell soit limité, et en échange, les Lithiques leur ouvrirent les portes de la ville, et consentirent à ce que les lieux saints vivalistes soient reconstruits. Un grand nombre de Farandriens nostalgiques d'Aracadia en profitèrent pour s'installer sur territoire Lithique, dans la Mer de Bois, où ils bâtirent une ville digne des cités forestières d'antan : Mundiavar. Le Conseil Secret désapprouva, mais le chef de la colonie, Osoloz Muun, se déclara Prince de Mundiavar et refusa d'obéir aux ordres. Incapable d'imposer sa décision par la force, le Conseil Secret perdit la face, et son influence commença à décliner progressivement dans toute la diaspora.

En parallèle, les Farandriens dans le Monde entier subissaient le contrecoup de l'effort de guerre, et de quelques mauvaises récoltes. Leur splendeur passée n'était plus qu'un lointain souvenir, et c'est

en tant que nécessaires qu'ils commencèrent à s'installer massivement dans les cités humaines et certaines villes lithiques, en quête de travail. En dehors de Boissilence, Mundiavar, Mag Mell et de quelques refuges comme Astragara ou Moerbel (en Aasiak), les Farandriens furent réduits à la misère et parfois à la mendicité. Pendant cette période, il n'était pas rare de voir des Farandriens louer leurs services comme mercenaires, dames de compagnie ou domestiques, et d'être l'objet du plus profond mépris de la part des Humains et des autres races. Le sens de la communauté qui existait pendant l'Isolation avait disparu, et pour tout arranger, la promiscuité et le manque d'hygiène auxquels étaient confrontés quotidiennement les Farandriens fut la cause d'une série d'épidémies. La plus grave, une épidémie d'oïdium en 229, tua un Farandrien sur cinq dans le Monde, beaucoup plus que n'importe quel conflit depuis la Première Guerre...

Mais l'infortune du peuple Farandrien ne s'arrêta pas là. En 302, un Savant primate nommé Kerrigan Psembledock trouva un moyen de prélever certains tissus sur des cadavres de Farandriens pour en tirer une substance capable de prolonger la vie des Humains. Sa découverte fut très vite transformée en une drogue très populaire, la Poussière, et les Farandriens furent chassés dans tous les endroits où vivaient des Humains. Quelques années plus tard, le Reik conquis les nations questites et brisa l'alliance qui unissait les Humains et les Farandriens en Boissilence. Cette fois, le peuple farandrien avait vraiment touché le fond. Un nouveau Conseil Secret fut constitué et gagna de l'influence dans la diaspora. Un de ses membres, le Karaï, opérait à visage découvert, ce qui renforça la confiance des Farandriens.

En 340, le Conseil Secret donna l'ordre à tous les Farandriens de se retrancher une nouvelle fois au fond des forêts, et de couper tout contact avec les autres peuples du Monde : ce fut le début de la Deuxième Isolation. Même si une minorité de Farandriens choisit de rester, la plupart d'entre eux quittèrent les terres étrangères et s'enfoncèrent dans les bois. Les refuges connus furent abandonnés, ou, à l'instar d'Astragara, transformés en places fortes. De nouveaux refuges furent construits, plus loin dans la forêt. Contrairement à la Première Isolation, les Farandriens n'avaient pas l'intention de se dissimuler derrière un simple secret. Cette fois-ci, ils massacraient les intrus et brûlaient leurs villages. Ils constatèrent que la peur était la plus efficace des protections...

Outre les quelques populations qui vivaient encore dans les villes Humaines, seules deux implantations

farandriennes restaient accessibles, et continuaient à avoir des relations commerciales avec l'extérieur : Mag Mell et Mundiavar. Comme il était impensable de s'en prendre à la ville deux fois sainte, c'est sur Mundiavar que se tourna la colère de tous ceux qui étaient pris pour cible par les Farandriens isolationnistes. Dans les décennies qui suivirent, la ville fut visée par toute une série d'actes de sabotage. En 409, envoyé par le Roi des Lithiques, le général Gorico mena des troupes pour incendier et mettre à sac Mundiavar. Les Lithiques massacrèrent la plupart des habitants de la ville et Gorico tua l'arrogant Prince Osoloz Muun de ses mains. L'incendie de Mundiavar se propagea à la forêt environnante, qui fut ravagée sur plusieurs dizaines de kilomètres. Lors de leur voyage de retour, Gorico et ses troupes furent attaqués par de mystérieuses créatures de la forêt et jamais on ne les revit.

Pendant la deuxième Isolation, les Farandriens recommencèrent à vivre en marge des autres civilisations, et une fois de plus, ils se rassemblèrent en de nombreuses communautés qui avaient peu de contact les unes avec les autres. Les Farandriens d'Aasiak se rassemblèrent en Moerbel et en firent un royaume magique. Les Farandriens de Boissilence partirent pour la plupart au cœur de la forêt, où ils créèrent le mystérieux pays de Svana. Vayuj fit à nouveau d'Astragara un lieu de paix et d'échange, mais rigoureusement réservé aux Farandriens. Dans la Mer de Bois, la Sorcière Valindriam Dey s'installa et entreprit de guérir la nature meurtrie par les Lithiques. Partout dans le Monde, on commença à enseigner aux enfants qu'il fallait rester éloigné des forêts. Tous les contrevenants étaient abattus et malgré toutes les expéditions punitives envoyées dans les bois pour en chasser les Farandriens, bien peu furent couronnées de succès... Une fois de plus, le peuple farandrien vivait à l'écart de l'Histoire...



C'est au 10^e siècle de notre ère que les Farandriens quittèrent leur torpeur. Dans la ville de Mag Mell, la situation était devenue intenable au fil des siècles. Il ne restait plus qu'une poignée de Farandriens, à la

merci de Lithiques de plus en plus nombreux et de plus en plus intolérants, et les Prêtres gardiens des lieux saints envoyèrent des messagers dans toute la diaspora pour demander de l'aide. Pour la première fois depuis des siècles, les Farandriens enfilèrent leurs armures de combat et quittèrent leurs forêts. Ils achetèrent également les services de mercenaires Humains, Ogres et Mourioches. Cette armée ainsi constituée se lança à la conquête de Mag Mell dans le but d'en déloger les Lithiques. Ce ne fut pas très facile : le siège de la ville dura huit ans, période pendant laquelle les refuges de la diaspora farandrienne furent démunis contre les attaques venues de l'extérieur. Le trafic de Poussière recommença, et Astragara, la Maison des Saules, fut détruite par l'armée du Reik. Son maître, Ibimic Vayuj, put s'enfuir, et fou de colère, rejoignit le siège de Mag Mell. Il y tua plus de cinq cents Lithiques en une nuit, dont les trois fils du Roi, mais il finit par mourir sous les coups portés par ses ennemis. Un coup d'éclat inutile, puisque les Lithiques remportèrent la guerre, et bannirent les Farandriens de Mag Mell. Mais la mort des princes héritiers et la tension causée par le conflit eurent raison du régime, et plongèrent le Royaume Lithique dans le chaos de la révolution.

Une fois de plus, les Farandriens se retrouvaient dans une situation très difficile, mais cette fois-ci, le temps d'Isolation avait été mis à profit par le Conseil Secret, qui avait infiltré des agents auprès de tous les Électeurs du Reik. Des conseillers Farandriens ou Malandriens firent leur apparition dans les cours de la plupart des châteaux, suffisamment persuasifs pour suspendre les massacres dont étaient à nouveau victimes les Farandriens. Une sorte d'équilibre instable se mit en place, où les Farandriens étaient tolérés dans le voisinage des Humains, les deux populations préférant s'ignorer. Quant à la toute jeune République Lithique, si elle n'avait pas de grief particulier contre les Farandriens, ses habitants avaient moins de grandeur d'âme. En dehors de la Mer de Bois, qui n'était lithique qu'en théorie, les Farandriens étaient des citoyens de seconde classe au sein de la République. Une nouvelle étape fut franchie en 1021, date à laquelle la Poussière devint illégale dans tout le Reik. La drogue continua à être produite illégalement, souvent avec la complicité des Drabials, les syndicats du crime farandriens, mais les massacres de masse cessèrent pour de bon.

À travers le Monde, les différentes communautés de la diaspora reprirent du vif. Les échanges commerciaux avec l'extérieur reprirent, la natalité augmenta, et le peuple farandrien reprit sa place parmi les cultures vivantes du Monde, une fois oubliés les siècles de terreur causés par la Deuxième

Isolation. Des Farandriens recommencèrent à s'installer massivement dans la Mer de Bois et des colons venus du Reik se mirent sous les ordres de Valindriam Dey pour construire une nouvelle ville sur les ruines de Mundiavar. Ils utilisèrent pour cela les gigantesques arbres-collines, les paloms.

À partir de cette période, les Farandriens devinrent des partenaires réguliers des Humains et des Prismates. Leurs armées se joignirent à la coalition qui repoussa l'invasion Chanq en 1065. En 1099, ils répondirent à l'appel de l'Empereur du Reik, Sorgon, au début de la Guerre de Succession, mais ils lui retirèrent leur soutien avant sa défaite, précipitant ainsi sa chute. Son successeur, Angramagia, les remercia en conduisant les pourparlers qui établirent pour la première fois en plus de 2'000 ans un territoire entièrement sous le contrôle des Farandriens. Quant à la ville de Mag Mell, elle devint la capitale conjointe de la toute nouvelle Alliance Farandrienne et de la République Lithique. Venus du Monde entier, des milliers de Farandriens exilés se mirent à converger vers leur nouvelle patrie.

DESCRIPTION

La fin de la Guerre de Succession et les bons offices de l'Empereur du Reik ont permis aux Farandriens de retourner sur leurs terres ancestrales, après des millénaires d'exil et de domination lithique. Ils y ont fondé un nouveau pays, en se basant sur leurs antiques traditions, un pays qu'ils ont baptisé l'Alliance Farandrienne, pour symboliser la réunion des Farandriens dans un seul et même État, malgré l'éparpillement géographique et culturel dont leur peuple a été victime pendant de si nombreux siècles. Aujourd'hui, l'Alliance est un pays neuf, vieux de seulement quelques années. Aux rares Farandriens qui vivaient encore sur place pendant la domination Lithique se sont ajoutés des milliers d'autres issus de la diaspora, et chaque jour, le pays accueille de nouveaux citoyens, qui partent à l'aventure dans le territoire de l'Alliance, pour y trouver un endroit où s'établir. Pour le moment, le territoire n'est pas encore très peuplé, raison pour laquelle les Farandriens font appel à des esclaves Mourioches afin de leur faire exécuter les tâches ingrates. Le commerce des esclaves n'est cependant pas aussi développé chez les Farandriens que chez les Humains.

L'Alliance est une communauté terriblement fragmentée. Même si les Farandriens peuvent y jouir du plaisir de côtoyer leurs semblables, et de pratiquer ensemble leur religion, ils trouvent davantage de raisons de s'éloigner les uns des autres que de se rapprocher. Au cours des

millénaires d'exil, des différences culturelles difficiles à combler sont apparues. Les Farandriens restés sur place pendant les années d'exil méprisent ouvertement ceux de la diaspora et bien souvent les Farandriens qui ont vécu aux côtés des Humains doivent constater que leurs mœurs et leurs valeurs n'ont que très peu de choses en commun avec ceux qui ont vécu aux côtés des Lithiques.

Ironie de l'histoire, l'Alliance Farandrienne est située juste à côté de la République Lithique, et malgré l'inimitié historique entre les deux nations. L'Alliance partage même avec la République sa capitale, Mag Mell. Les deux groupes vivent pour l'instant côte-à-côte en s'ignorant, mais le risque de conflit existe. Plusieurs incidents ont eu lieu ces dernières années qui laissent penser qu'il ne faudrait pas grand-chose pour mettre le feu aux poudres, et certains groupes dans un camp comme dans l'autre font tout pour envenimer la situation...

Bien que située au cœur de l'ancien royaume d'Aracadia, l'Alliance Farandrienne est considérablement plus petite que celui-ci. Son territoire n'est pas beaucoup plus grand que celui du Grand-Duché de Mortebane. L'essentiel du pays est couvert par une vaste forêt, la Mer de Bois, dans laquelle vivent de nombreux Farandriens Verfeuilles. Les Roseflores habitent pour l'essentiel des villes construites sur la côte, ou au bord du lac de Tiren-Ain. Les Sombracines vivent un peu partout dans le territoire, en général à l'écart des autres communautés.

L'Alliance est gouvernée par une institution centrale non-élue appelée le Conseil Secret, qui est formé de représentants des Arpèges Majeurs, l'élite de la société farandrienne. Personne ne connaît leur identité, à l'exception de celle de leur porte-parole, qu'on appelle le Karaï, qui est actuellement une Mélodiarque nommée Chamline Dambotan. Bien entendu, chacun a sa petite idée sur l'identité des neuf membres du Conseil, et les rumeurs vont bon train. Actuellement, le Conseil Secret reflète bien l'équilibre des forces entre les différentes Castes des Arpèges Majeurs. Les Mélodiarques y ont quatre sièges, les Harmoniarques deux, les Rythmarques, Sonarques et Silenciarques devant se contenter d'en avoir un chacun. La structure du Conseil Secret n'est pas nouvelle, en fait, elle est née en même temps que les Castes, il y a environ 2'500 ans. Étant donné l'histoire tumultueuse du peuple farandrien depuis cette époque, on comprend qu'il y a eu pendant de nombreuses périodes plusieurs Conseils Secrets existant en parallèle, des formations concurrentes et même parfois antagonistes. Les plus soupçonneux font d'ailleurs remarquer qu'aujourd'hui encore, rien

n'indique que le Conseil Secret soit une formation unique, et qu'il existe peut-être des gouvernements occultes prêts à prendre sa place sans que personne ne s'en rende compte...

Pour seconder le Conseil Secret dans ses tâches politiques, administratives et diplomatiques, l'Alliance a créé une autre structure beaucoup plus vaste, les Vertueux Ajusteurs, qui agissent à visage découvert, et qui sont, aux côtés du Karaï, la face publique du pouvoir central farandrien. L'État est très centralisé et à part des petites structures locales comme les maires de village, et les nombreuses responsabilités assumées par les Castes elles-mêmes, toute l'autorité politique concrète et quotidienne est assurée par les Vertueux Ajusteurs. Ils sont actuellement un peu plus d'un millier, un nombre appelé à grossir en fonction des besoins.

COUTUMES

CHANTS ÉPIQUES

La pratique des Chants épiques parvient à marier l'amour des Farandriens pour la musique, et leur très longue histoire. Au cours des siècles, les Farandriens ont composé plus de 700 chants qui retracent l'histoire des nombreuses communautés Farandriens après la chute d'Aracadia, et leur destinée au sein de la diaspora. Certains de ces chants durent plusieurs jours si on les chante en entier. La plupart des enfants qui vivent dans l'Alliance passent toutes leurs années de formation à en mémoriser les principaux. Ils s'ajoutent bien sûr aux mélodies sacrées du Cantilène, dont la fonction est religieuse.

MARIAGE

Les Farandriens n'ont pas la même vision de la famille que les autres peuples du Monde Hurlant. En particulier, toutes leurs traditions en rapport avec le mariage sont assez déconcertantes pour les étrangers. Un mariage farandrien peut impliquer de deux à dix personnes, de n'importe quel genre. Elles se jurent fidélité et amour et donc s'engagent à ne pas entretenir de liaisons en dehors du groupe de mariés, mais à l'intérieur du groupe, tous les arrangements sont permis, ainsi que toutes les permutations. Quand les Farandriens ont des enfants, ils sont élevés par tout un groupe de mariés, selon les disponibilités de chacun.

Le système de mariage à la farandrienne est pratiqué de manière assez large par les Farandriens de l'Alliance et les plus traditionnalistes, mais ceux

qui ont passé leur vie parmi les Humains ont souvent du mal à s'y faire.

PROVINCES ET RÉGIONS

BATAMOSATAMO

Petite région en marge de la Mer de Bois, Batamosatamo est un endroit agréable, une terre vallonnée de bord de mer, à l'abri des tumultes de l'histoire, et qui est surtout connue pour ses vignobles. La région appartient à cinq grandes familles de viticulteurs farandriens, dont on murmure que chacune d'elle a reçu le soutien secret d'un des cinq Arpèges Majeurs. Les cinq familles défendent jalousement leurs techniques secrètes de vinification, qui confèrent à leurs nectars des propriétés magiques, comme celle de ne pas enivrer, ou de susciter des rêves prémonitoires. De sabotage en espionnage, les cinq familles se livrent une guerre secrète, une guerre qui ne s'achèvera jamais par la chute d'une des familles : des siècles de mariages en commun assurent l'équilibre de tout le système.

Batamosatamo est aussi connue pour des vestiges d'une vieille civilisation, sans doute une des Premières Races, qui a laissé sur place des poteries gigantesques et colorées, dont la plupart sont enfouies sous la terre, et d'autres utilisées comme maisons par les populations locales. On dit que les voix des anciens potiers résonnent encore à l'intérieur de leurs créations, et qu'elles peuvent vous rendre fou (ou génial).

LE LAC TIREN-AIN

Le lac Tiren-Ain est partiellement habité par des Farandriens Grisalgues, capables de respirer sous l'eau comme à la surface. Encore peu nombreux, ils ont fondé quelques villages sous la surface, mais ils sont en proie aux attaques constantes de diverses espèces indigènes qui vivent dans les profondeurs sombres et saumâtres du lac. La lutte est permanente pour ces colons, qui sont considérés comme de doux rêveurs par les autorités, et reçoivent très peu d'aide officielle de l'Alliance.

LA MER DE BOIS

Gigantesque étendue forestière qui couvre plus de la moitié du territoire actuel de l'Alliance, la Mer de Bois a offre une incroyable diversité de végétation. Lorsqu'on la traverse, on peut y parcourir différentes régions boisées, comme par exemple les bois hospitaliers et riches en gibier de **Valbalaté** ; le **Grand Zenoï**, une jungle sauvage et dangereuse, à la végétation inextricable ; **Hatra** la Funèbre, une

forêt séculaire, où s'étendent des magies plus anciennes que l'espèce des Farandriens ; ou encore **Baïa Leptis**, un vaste bois où des Farandriens ont bâti des villes et villages où ils vivent en harmonie avec la nature, au milieu des ruines des villes construites par leurs ancêtres.

Les Farandriens Verfeuilles ont une affinité particulière pour la Mer de Bois, ou plutôt Miralago, comme on l'appelle dans la langue Farandrien. Ils y ont bâti une ville, Steinzhiee, entièrement construite dans les troncs géants des paloms, les arbres-collines qu'on ne trouve que dans cette partie du Monde. D'autres villes et villages ont été construits dans diverses régions de la Mer de Bois, mais l'essentiel de Miralago reste inexploré, et souvent contrôlée par des Malormes, des Mourioches ou d'autres formes de vie plus anciennes et plus nuisibles.

Outre les paloms, on trouve dans la Mer de Bois de nombreux autres végétaux uniques et très appréciés des Farandriens : le vivial et la truffe de Ftan en font partie. Le vivial est un arbre sacré dans le Culte de Lanalawalan : on dit qu'il porte une trace de la vibration fondamentale de l'univers. Il ressemble à un hêtre, mais son écorce est dorée. Chaque partie du Vivial a un usage magique ou religieux, des racines aux vertus prophylactiques, aux feuilles qui apportent la sagesse et apaisent l'esprit, en passant par les fleurs, capables de conférer des facultés magiques à tout un chacun, pour ne citer que quelques exemples.



La truffe de Ftan est un champignon souterrain et très rare qui pousse parfois dans la terre près des vivials ou d'autres arbres sacrés. C'est un concentré d'énergie magique, capable d'augmenter de manière brève mais spectaculaire les pouvoirs d'un usager de la Magie. De nombreux aventuriers explorent la forêt en quête de truffes de Ftan ou d'autres végétaux aux pouvoirs extraordinaires. Les Farandriens les tolèrent, mais n'acceptent pas qu'on s'en prenne au vivial, en raison de son caractère sacré. En-dehors du vivial, aucune des plantes magiques de la Mer de Bois n'a jamais pu être implantée avec succès dans une autre forêt.

MIDIAN

Les Farandriens sont incapables de se rappeler leurs plus anciens souvenirs, mais à l'aide d'une drogue, le logos, ils peuvent avoir des flashes tout droit sortis de parties de leurs mémoires auxquelles ils n'avaient plus accès. Il n'existe que deux régions où pousse le logos : la première est en République Lithique, et les Lithiques vendent très cher aux Farandriens le produit de leurs récoltes. La seconde est dans la province de Midian, dans l'Alliance.



Midian est une plaine stérile, recouverte de cendres et de rochers, et ponctuée de volcans actifs. C'est un endroit inhospitalier, d'autant plus qu'il est habité par de nombreuses communautés de Mourioches bien décidés à empêcher les Farandriens de s'y installer. Malgré tout, l'Alliance y a fondé quelques villages, pour exploiter les plantations existantes de la drogue. Ils y mènent une vie très difficile, et leurs champs ne sont pas aussi fertiles que ceux des Lithiques, mais la variété produite dans la province de Midian est beaucoup plus forte que la variété de la République. Dans la province, on rencontre toutes sortes de Farandriens devenus dépendants au logos, qui souffrent d'amnésie et d'hallucinations.

NIAMH

Lorsque l'Alliance a été créée, une partie du territoire de la République Lithique a été cédée aux Farandriens et quelques Lithiques ont préféré rester sur place plutôt que de se trouver un nouveau foyer ailleurs. La province de Niamh est la région de l'Alliance où ils vivent en plus grand nombre. Les Farandriens ne les traitent pas bien : les Lithiques expatriés sont constamment harcelés par la milice, et même s'ils ont les mêmes droits que les autres sujets de l'Alliance, ils ont du mal à les faire appliquer.

Ne trouvant aucun soutien auprès de la République, les Lithiques de Niamh multiplient les actes de sabotage contre ceux qu'ils considèrent comme des occupants. Comme le territoire est percé

d'innombrables cachettes secrètes, de galeries et d'autres ruines Lithiques, dont certaines doivent encore être redécouvertes, les Lithiques ont un avantage stratégique contre l'occupant farandrien. À tout moment, Niamh pourrait s'embraser et devenir le berceau d'un mouvement terroriste au sein de l'Alliance.

LE ROYAUME OUBLIÉ

Quelque part, dans le saint des saints du grand temple de Lanalawalan de la petite ville portuaire de Jelario, sur la côte ouest, il y a un globe de verre, et dans ce globe, il y a un monde miniature, dont on ignore l'origine.

Grâce à la Magie, il est possible de visiter ce royaume oublié et d'en rencontrer les habitants, mais le grand prêtre Ao a récemment interdit à ses assistants de le faire jusqu'à nouvel avis, parce qu'ils ont trop semé la pagaille sur place.

SERBONIS

Dans un des lacets du fleuve Ghenzaï, sur la rive farandrienne, se cache la sinistre province de Serbonis. Pendant des siècles, les Lithiques s'en sont servis pour y entreposer leurs déchets en tous genres, des monceaux de ferraille, des carcasses d'animaux, des fûts d'acide utilisés par les forgerons, des sous-produits de phlog, des composants Magiques ou Scientifiques en tous genres, sans oublier des reliques maudites au pouvoir terrifiant, qu'ils voulaient éloigner le plus possible de leur territoire. Les Lithiques ont même ouvert l'accès à la grande décharge de Serbonis aux Prismates, en échange de larges sommes et ceux-ci y ont entreposé des choses plus étranges et plus dangereuses encore.

Aujourd'hui, Serbonis n'est qu'une succession de collines de détrit, sur des kilomètres et des kilomètres. Dès sa fondation il y a quelques années, l'Alliance a décidé d'assainir le site et a envoyé des centaines d'esclaves Mourioches sur place. L'ennui, c'est que quelques mois passés à Serbonis suffisent à causer des mutations grotesques et inquiétantes, qui confèrent parfois des pouvoirs. La province est aussi un repaire de bandits et de chasseurs de trésors, et on dit qu'avec le temps, certains tas de détrit ont fini par prendre vie...

VILLES

MAG MELL

Mag Mell, que l'on surnomme généralement la Ville deux fois sacrée, est la capitale de l'Alliance Farandrienne, comme elle est d'ailleurs celle de la République Lithique. Bâtie sur les rives du lac de Tiren-Ain, elle est selon les croyances farandriennes le centre de toutes choses, d'où Lanalawalan a composé la Partition de l'Univers qui a donné naissance au Monde Hurlant.

C'est le centre de la ville qui est sous contrôle Farandrien, avec ses dizaines de bâtiments longilignes en pierre rouge et ocre qui se dressent jusqu'au ciel, et dont les parois sont mangées par la vigne vierge et les jardins suspendus. En-dehors des grattes-ciels d'Entremer et de la Corporation Prismate, il s'agit des plus hauts immeubles habitables du Monde : chacun d'entre eux fait plusieurs centaines de mètres de haut, merveilles de la Science et de la Magie. Monument religieux le plus important de la ville pour les Farandriens, le Dôme du Silence est une gigantesque construction en argent massif, dont l'intérieur est perpétuellement plongé dans le silence et l'obscurité.

PENTA VEDA

Après la Première Guerre, Penta Valon était un des sommets de la civilisation farandrienne : une Cité-État indépendante, qui flottait dans les airs grâce à la puissante magie des Mélodiarques de la ville. Hélas, victime des incessants conflits entre les nations Farandriens, Penta Valon s'écrasa et ses habitants moururent dans la catastrophe. À présent, des colons farandriens ont retrouvé les ruines de Penta Valon dans une vallée au nord du territoire de l'Alliance et ils y ont bâti une nouvelle ville, Penta Veda. Pour le moment, elle n'est pas très grande, mais il y a tellement de Farandriens et d'autres curieux qui viennent dans l'espoir d'explorer les ruines de Penta Valon, que la ville grandit très vite, de manière anarchique.

En près de trois mille ans, de nombreuses créatures ont élu domicile dans les profondeurs des ruines, et ils ne souhaitent pas être dérangés : Penta Veda est perpétuellement menacée de destruction par des légions de monstres, et par des menaces plus anciennes et plus mystérieuses encore.

STEINZHIEE

La ville forestière de Steinzhiee est la plus grande communauté farandrienne dans la gigantesque Mer de Bois. Relativement récente, elle a été fondée par des colons il y a une centaine d'années. Des Harmoniarques y ont fait pousser plusieurs dizaines de paloms, les arbres-collines, gigantesques cônes



de bois à la base évasée, dans laquelle des centaines de familles peuvent creuser une habitation.

En réalité, la ville n'occupe qu'une surface relativement faible, puisqu'elle est construite sur plusieurs étages à l'intérieur des troncs des Paloms. Grâce à la protection de la Sorcière de Steinzhiee, Valindriam Dey, toute forme de violence est interdite et sévèrement punie dans la ville.

TATAMJA

Idéalement située au bord de la mer, à l'embouchure du fleuve Ghenzäi, Tatamja devrait normalement être le plus grand port commercial de l'Alliance, la porte maritime vers Straaz, Entremer, Wurmaaz et la République. Hélas, la ville est sous le contrôle des Drabials, les syndicats du crime farandriens, qui décident de tout et font obstacle au développement économique de la cité.

Pour s'en débarrasser, le Conseil Secret a demandé aux Silenciarques d'infiltrer la ville et d'en prendre le contrôle pour le compte de l'Alliance. Les Harmoniarques n'ont pas apprécié cette décision, et ils ont envoyé leurs propres espions, à l'insu du Conseil Secret. Pour protéger l'importante minorité Lithique de la ville, la République a elle-même dépêché des agents, chargés d'acheter la fidélité des Drabials et d'autres Farandriens influents de la ville. Enfin, le Reik, croyant que Tatamja était la base d'une future invasion maritime de Straaz, a choisi d'infiltrer des agents de l'Inquisition dans la ville, essentiellement des Malandriens. Le résultat, c'est qu'actuellement, tout le monde à Tatamja travaille pour le compte d'une organisation secrète, et on ne compte plus les agents doubles, voire triple. La paranoïa règne en maître, et l'Alliance n'est pas près de prendre le contrôle du port.

PERSONNALITÉS

BRIAH KOMEDIA

Arrivée il y a quelques mois sur le territoire de l'Alliance, Bria Komedia est considérée comme un danger public, et les autorités cherchent à s'en débarrasser. Bria est une Farandrienne Roseflore qui prétend venir de 50'000 ans dans le futur. Tout est éphémère chez elle, tout ce qui la définit est en transformation permanente : sa personnalité, son apparence, ses opinions, ses souvenirs, son orientation sexuelle, etc... Un état chaotique permanent dû à une très forte concentration de métacytes dans son corps, des organites constitués d'hyperinformation.

Bria Komedia est capable d'inoculer des métacytes dans le corps d'autres créatures, ce qui peut avoir toutes sortes d'effets étranges et spectaculaires, quoique en général temporaires. Elle possède par ailleurs des pouvoirs mentaux très puissants, ainsi que onze sens très aiguisés. Elle ne semble poursuivre que deux buts dans l'existence : faire la fête et anéantir l'univers pour empêcher l'avènement de l'époque qui l'a vue naître, et qu'elle juge ennuyeuse. Les autorités de l'Alliance cherchent à s'en débarrasser. Quant aux prêtres du Reik, ils pensent qu'elle est peut-être une Incarnation du Dieu Broulf.

CHAMLINE DAMBOTAN

Chamline Dambotan est le Karaï du Conseil Secret de l'Alliance, c'est à dire sa porte-parole. C'est la seule représentante du gouvernement obscur dont l'identité est connue du public, et elle sait manipuler les humeurs de la foule pour se rendre populaire. Venue de Boissilence, dans le Reik, Chamline est une Mélodiarque tout juste âgée de 80 ans, qui est partisane d'une ligne dure et de l'expansion du territoire de l'Alliance jusqu'aux anciennes frontières d'Aracadia. Ses parents, des chefs militaires, ont été capturés et torturés par les Lithiques après la deuxième guerre Lithiques-Farandriens et elle garde une haine viscérale à l'égard de la République et de tous ses habitants. Porte-parole du Conseil Secret, Chamline est toutefois assez sage pour tempérer sa xénophobie en public.

LE MAGRULABRE

Autre figure mémorable de la Mer de Bois, un personnage beaucoup plus sinistre qu'on appelle le Magrulabre. Cet Farandrien Sombracine de haute stature hante les profondeurs de la forêt depuis des siècles, et se marie régulièrement avec des

créatures du Jouxte-Songe, dont la longévité est bien plus courte que la sienne. Ensemble, ils engendrent d'innombrables créatures féeriques, toute une tribu de Lutins, Boggarts, Bournifles, Croquemitaïnes et Toves Slictueux qui ne sortent que la nuit et rodent dans les bois à la pâle lueur de leurs lanternes bleues.

Les histoires qu'on raconte sur le Magrulabre et sa clique effrayent les enfants dans l'Alliance et au-delà. On dit qu'il lui arrive d'attraper les voyageurs, de jouer des jeux cruels avec eux pendant plusieurs jours et plusieurs nuits, puis de les laisser partir, détroussés de toutes leurs possessions et à moitié fous. Le Magrulabre défend son territoire farouchement, exécutant quiconque s'en approche, si bien que personne n'est jamais réellement arrivé à en tracer les frontières. Selon toute vraisemblance, le Magrulabre et sa famille changent de tanière environ tous les vingt ans.

POL KUAN

Un des personnages les plus marquants de l'époque est un Mélodiarque, un Farandrien Roseflore surnommé Pol Kuan (personne ne connaît son vrai nom). Âgé de 1'200 ans, Pol a participé à la plupart des grands événements historiques de ces derniers siècles, à commencer par la guerre entre le Reik et le Grand Sultanat Goupil d'Anglang, ou la Révolution Lithique. Il connaît personnellement la plupart des grands personnages politiques du Monde. Dans l'ensemble toutefois, Pol a toujours été un voyageur, un globe-trotteur, plus intéressé par la découverte des cultures étrangères que par la possibilité d'inscrire son nom dans les livres d'histoire. C'est pourtant bien ce qu'il a fait, puisque les éditions en librairie de ses innombrables Carnets de voyage ont aidé à façonner l'image que les différentes communautés du Monde Hurlant ont d'elles-mêmes.

Ces dernières décennies, Pol Kuan a vécu en reclus dans des tribus mourioches, et il a voyagé dans le Grand Est. De retour dans le Reik, il semblerait que ce personnage imprévisible mijote un projet secret, destiné, dit-il, à « sauver le Monde de lui-même. »

VALINDRIAM DEY

Une des Farandriennes les plus craintes et les plus respectées dans le Monde s'appelle Valanadaramanava Deyspileizidam, dite Valindriam Dey, la Sorcière de Steinzhiée. Cette Farandrienne Verfeuille a des cheveux blancs, si longs que leurs pointes effleurent ses chevilles. En général, elle ne porte pas d'autres vêtements. Âgée de plusieurs milliers d'années, Valindriam Dey est une Harmoniarque qui ne fait pas grand cas des rites et

des obligations de sa Caste, même si elle est sans doute la druidesse la plus puissante du Monde.

Elle règne sur une ville nommée Steinzhiee, au milieu de la Mer de Bois, où elle est entourée de toute une cour d'Harmoniarques et d'artistes de grand talent. Toute forme de violence est interdite dans sa ville, et toute personne qui le demande avec respect peut y trouver refuge. Valindriam Dey est assez puissante pour garantir un respect absolu de ces règles. Certains viennent parfois demander audience à la Sorcière de Steinzhiee pour faire appel à ses dons d'oracles, qui sont légendaires. Par ailleurs, presque tout le monde s'accorde à penser que Valindriam Dey fait partie du Conseil Secret.

GROUPES

LA CLIQUE POURPRE

Les membres de la Clique Pourpre sont un groupe de musiciens Mélodiarques réputés dans tout le Continent. S'ils étaient issus d'une autre culture, on dirait d'eux qu'ils sont des bardes. Ils parcourent le Monde de long en large, recherchant en permanence l'aventure sous toutes ses formes, pour ressentir des émotions fortes et communier avec Lanalawalan.

Les membres de la Clique maîtrisent des techniques de composition et de récit qui les rendent capables d'influencer les idées dominantes dans une population et d'introduire de nouveaux sujets de préoccupation dans l'opinion publique. Ils utilisent leurs dons selon un code d'honneur très strict, toujours dans le but d'éviter les conflits inutiles et de déposer les tyrans. Ils se considèrent comme les « bergers des idées ». La Clique Pourpre rassemble des jeteurs de sort très doués, qui n'ont rien à envier aux Mages de la Main à Sept Doigts d'Aasiak ou aux Sorciers du Gonagai de Wurmaaz.

LES DÉFRICHEURS

Ceux que l'on appelle les Défricheurs sont les Farandriens qui vivaient dans l'actuel territoire de l'Alliance avant la création du pays nouveau. Il en existe au moins de deux sortes. La première, c'est le groupe de celles et ceux qui sont nés là et qui y ont passés toute leur vie, ethnies minoritaires dans un territoire appartenant à la République Lithique. La seconde, ce sont des militants qui se sont établis sur ces terres après leur naissance et qui ont milité pour y bâtir une nation farandrienne indépendante.

Les deux groupes sont regroupés sous une même appellation mais ne sont pas d'accord sur tout. Ce qui les rassemble, c'est une sorte de sentiment de supériorité, comme si leur attachement à cette

terre en faisait une sorte d'élite, plus farandriens que les autres. Certains d'entre eux en viennent même à traiter les nombreux nouveaux-venus qui viennent s'établir au sein de la jeune nation comme des gêneurs ou des intrus.

LE PARTI FARANDRIEN RÉVOLUTIONNAIRE

Mouvement politique né au lendemain de la guerre, avec la fondation de l'Alliance, le Parti Farandrien Révolutionnaire n'a cessé de prendre de l'ampleur ces dernières années. Ce groupement radical rassemble des membres des Arpèges mineurs, et même quelques membres des Arpèges majeurs, qui souhaitent en finir avec le système des Castes, réformer les structures de l'État pour les rendre plus transparentes et représentatives, et introduire une séparation totale entre le religieux et le politique.

La quasi-totalité des membres du Parti Farandrien Révolutionnaire sont des Théoclastes, et même si le Parti n'est pas en lui-même un mouvement violent, il soutient et inspire toute une quantité de groupuscules Théoclastes terroristes, dont le plus actif est l'Armée du Peuple Farandrien, souvent considérée comme le « bras armé » du Parti. Officiellement, le Parti Farandrien Révolutionnaire est considéré comme un mouvement illégal, et ses membres sont sévèrement punis, mais pour le moment, le Conseil Secret ne considère pas qu'il s'agisse d'une menace immédiate contre l'Alliance et ses traditions.

LES PÉNOMBRIENS

Les Pénombriens sont un groupe presque mythique de jeteurs de sorts farandriens. Cet ordre de Mélodiarques très puissants parcourt le monde pour poursuivre leurs objectifs mystérieux, qu'ils regroupent sous le nom de « La Partition », et dont on murmure qu'elle est liée à la fin du monde.

Il leur arrive de venir en aide aux gens dans le besoin, mais leurs buts à long terme sont inconnus. Chacun d'entre eux voyage seul, et on dit qu'ils ne sont pas plus d'une quinzaine. Selon la légende, chacun des Pénombriens serait capable de se souvenir de sa vie tout entière, ce qui représente des milliers d'années de mémoire. Leur symbole est le soleil couchant.

LA PHALANGE BRAZ'AL GAN

Groupe de défenseurs de la nature, la Phalange Braz'al Gan est controversée. Ces Rythmarques, archers d'élite, pactisent avec la nature pour obtenir des dons qui défient l'entendement. En échange, ils consacrent leur vie à la défense de toutes les formes de vie végétales : les Farandriens,



les Mourioches, les Malormes, les Vouivres, et même les arbres eux-mêmes.

Leurs méthodes radicales et violentes, leur intransigeance et leur adhérence fanatique à leurs serments de protection du monde végétal suscitent l'inquiétude chez les Farandriens plus modérés, qui considèrent la Phalange comme un groupuscule dangereux et incontrôlable. Mais jusqu'ici, les Phalangistes sont libres d'agir comme bon leur semble, grâce à leurs appuis au plus haut niveau des Castes Rythmarques et Harmoniarques. Malgré leur réputation sulfureuse, les Braz'al Gan sont considérés comme les meilleurs archers du Monde : ils sont encore plus réputés que les Archers Ojo de Boissilence. En réalité, beaucoup de Braz'al Gan sont d'anciens Ojo qui cherchent à perfectionner leur art.

LE RUM'REI

Un ordre d'Harmoniarques monastiques entièrement constitué de Farandriens Verfeuille et Brunépine, les Changeurs de Peau du Rum'Rei sont une menace pour tous ceux qui ne respectent pas la nature. Ils sont actifs dans toute l'Alliance et même au-delà et ils se chargent d'éliminer les individus qui représentent une menace contre la forêt et ses habitants. En plus de leur entraînement de moines combattants, les membres du Rum'Rei sont tous des lycanthropes, pour la plupart des loups-garous ou des ours-garous. Depuis la fondation de l'Alliance Farandrienne, le Rum'Rei sert de police officieuse à la Mer de Bois.

LA TIERCE MONDIALE

Une société secrète farandrienne, la Tierce Mondiale, serait, selon les personnes bien informées, constituée de cent-un agents, répartis sur tout le Continent, et même au-delà. Pour les membres de ce groupe, chaque siècle est en réalité une créature vivante, qui se développe, évolue, se reproduit, et bien sûr se nourrit des activités des êtres qui la traverse. L'objectif un peu ésotérique de

la Tierce Mondiale est de protéger le siècle en cours contre des éruptions chronosociales venues du siècle précédent ou du siècle suivant. Comme personne ne sait exactement ce que tout cela signifie, il faut en déduire que soit la Tierce est très efficace, soit qu'elle se trompe sur toute la ligne.

TÉMOIGNAGE

Druj Mogor, Vertueux Ajusteur à Penta Veda : « Personne n'a dit que ce serait facile. La vie est dure dans la toute jeune Alliance. Tous les jours, nous rebâtissons nos maisons, nous consacrons de nouveaux temples, nous explorons des régions autrefois familières, qui sont devenues hostiles. Que croyez-vous qu'on ressente, quand les terres qui nous ont vu naître sont infestées de monstres qu'il faut chasser pour enfin revenir chez soi ? Personne n'a dit que ce serait facile. Vivre en paix avec les Lithiques, dont la culture est si différente, tout en s'apercevant qu'avec les siècles, la culture de certains de nos frères et sœurs Farandriens est devenue encore bien plus déconcertante. Mais il n'y a pas d'autre voie pour nous.

Certains d'entre nous étaient là il y a trois mille ans, quand cette contrée était le centre d'Aracadia la Solennelle. Et si les souvenirs nous ont quittés, le sentiment d'appartenir à cette terre est inscrit en nous de manière indélébile. Notre devoir en tant que Farandriens vivant à nouveau sur nos terres ancestrales, c'est de tenter d'imiter le génie de nos pères, de marcher sur leurs traces, de capturer un peu de leur grandeur pour enchanter à nouveau un monde qui a perdu ses couleurs et sa fougue. Mais nous devons le faire sans l'arrogance de nos ancêtres, sans leur goût du sang, leur jalousie maladive, car la destinée des Farandriens a toujours été de détruire ce qu'ils ont eux-mêmes construit. Si nous ne parvenons pas à rebâtir notre pays dans la paix et l'harmonie, nous n'aurons rien appris, et nous échouons, comme nos ancêtres ont échoué ».

LES MERS

GOLFE DES PERLES

La plus petite des mers qui borde le Continent, le Golfe des Perles, est une voie commerciale très active entre trois États du Reik : Kareiken, Iolt et Aasiak. Chacun d'entre eux a un grand port commercial ouvert sur le Golfe, respectivement Opios, Tonkoskki et Los. La situation semble idéale pour assurer l'opulence des trois régions. Le port d'Opios écoule l'énorme production agricole et surtout maraîchère de Kareiken, dont Iolt la montagnaise a tellement besoin. À son tour, Tonkoskki exporte les productions minières de Iolt, à commencer par certains minerais très rares, particulièrement recherchés par les Magiciens d'Aasiak. Finalement, Los referme le triangle commercial, en permettant de commercialiser les biens manufacturés, parfums, bijoux et autres objets de luxe convoités par les habitants de Kareiken.

Chaque nation y trouve son compte, et d'innombrables compagnies sont spécialisées dans le commerce triangulaire entre les trois ports. Le Pacte Blemmye contrôle également une portion de la côte du Golfe des Perles, mais les Blemmyes sont tout sauf des marins, et ils n'ont pas développé de port qui puisse rivaliser avec ceux des Humains. Malgré tout, le Pacte dans son ensemble profite des retombées indirectes du trafic de marchandises qui transite par le Golfe, sans jouer de rôle majeur dans le développement de cette voie commerciale.

Un circuit aussi bien huilé ne va pas sans quelques ennuis, bien sûr, et les riches cargaisons des navires marchands attirent des pillards. Rien de comparable avec la piraterie telle qu'on la connaît dans la Mer des Fortunes pourtant : les pillards du Golfe des Perles n'ont pas de criques et d'îles où s'abriter de la loi, ils se font donc pincer beaucoup plus facilement, et leurs carrières sont bien plus courtes que celles de leurs collègues du sud-ouest. La plupart des pillards sont des amateurs, attirés par un profit facile, ou fuyant tout simplement la misère pour se tourner vers le crime. Ils sont désorganisés, voguent sur des embarcations de fortune, et forment des équipages tellement peu solidaires qu'ils sombrent dans l'anarchie à la première répartition de trésor.

On assiste pourtant depuis quelques mois à un pic d'activité sans précédent des pillages dans les eaux du Golfe, ce qui devient préoccupant. Le Reik pense que certains capitaines bénéficient du soutien de l'Empire de Wurmaaz, qui cherche à perturber la

prospérité du commerce maritime dans la région. Selon certaines théories, Wurmaaz aurait aménagé des lagons secrets dans la jungle d'Iganna, qu'il mettrait à disposition des pillards.

Grande plateforme commerciale, le Golfe des Perles a aussi ses richesses propres. Il s'agit, bien évidemment, des perles. Les eaux du Golfe sont très riches en moules perlières, et les populations des côtes sont devenues expertes dans l'art de plonger pour récupérer ces trésors sous-marins. La faune locale offre d'ailleurs des productions uniques au monde, sous la forme de perles géantes, grandes comme des outres, extraites de gigantesques coquillages mangeurs d'hommes. Il y a aussi des perles magiques, qui selon l'espèce dont elles sont extraites, confèrent à ceux qui les portent différents pouvoirs, comme s'il s'agissait d'objets magiques naturels. La découverte d'une de ces perles rarissimes peut faire la fortune d'un pêcheur, et tout un commerce s'est développé dans la région autour de cette production.

MER DES CINQ TEMPÊTES

C'est bien sûr à la férocité de ses éléments que la Mer des Cinq Tempêtes doit son nom. Selon les anciens marins qui ont baptisé ces eaux, les « cinq tempêtes » en question étaient les vents des quatre points cardinaux, ainsi que « le cinquième vent », celui qui surgit d'on ne sait où pour retourner les bateaux comme des coquilles de noix.

On dit que les mauvais jours, le vent qui souffle sur ces flots est suffisant pour démâter n'importe quel navire en une seule bourrasque. C'est vraisemblablement aux manipulations climatiques des Titanides qu'on doit ce régime de vents exceptionnel, une situation encore renforcée par la présence de quelques Élémentaires d'Air en liberté dans la région, dont certains, dit-on, sont particulièrement grands, anciens et indomptables. Tout ceci ne doit pas laisser croire que la Mer des Cinq Tempêtes est impossible à naviguer : certains

jours au contraire, elle est exceptionnellement calme. Comme disent les marins du cru, cette mer a son caractère, il faut l'accepter, remercier le ciel quand elle est de bonne humeur et implorer le pardon des Dieux quand elle est en colère...

La Mer des Cinq Tempêtes est bordée au nord par les côtes de l'Empire de Wurmaaz et au sud, par l'Alliance Farandrienne et la République Lithique. Mais ce sont les deux premiers qui sont de loin les plus actifs sur la mer : les Lithiques n'ont pas le pied marin et qui plus est, leur présence sur ces côtes n'est que théorique, se limitant à quelques villages de pêcheurs. Wurmaaz et l'Alliance sont plus présents, mais la navigation maritime n'est une priorité ni pour l'une, ni pour l'autre. Du côté de Wurmaaz, la fondation de l'Empire et l'arrivée du nouveau régime sont encore des événements récents : les Tzars du Gonagäi souhaitent consolider leur emprise sur le plan intérieur avant de partir à la conquête des mers. De plus, les intérêts du territoire ont toujours été davantage tournés vers le nord, et aucun grand port n'a jamais été construit sur les côtes de la Mer des Cinq Tempêtes. La flotte commerciale est réduite à sa plus simple expression, quant à l'armada de l'Empire, elle se développe peu à peu, mais reste pour l'heure très limitée. Du côté des Farandriens, il s'agit là aussi d'un pays neuf, très occupé par sa reconstruction, et qui ne bénéficie pas des ressources nécessaires pour chercher à se tourner vers la mer. L'Alliance a tout de même un avantage, sous la forme du plus grand port de la région, Tatamja, un endroit qui est pour le moment contrôlé par les Drabials, et qui ne génère pas les profits qu'il devrait.

Malgré l'engagement limité des deux puissances sur le plan maritime, on assiste tout de même régulièrement à des accrochages entre vaisseaux marchands et militaires des deux bords : Wurmaaz tente d'installer des bases sur les petites îles de la Mer des Cinq Tempêtes et multiplie les provocations vis-à-vis des navires de l'Alliance. Jusqu'ici, il s'agit d'incidents isolés : l'Empire ne cherche pas l'affrontement frontal contre un nouvel ennemi, mais ne crache pas non plus sur les cargaisons des jonques farandriennes. Des escarmouches ont lieu de plus en plus fréquemment au large de l'île de Lorrelay, siège d'une petite base militaire de Wurmaaz.

Un autre problème récurrent est la cause d'un désaccord croissant entre les deux nations : celui des réfugiés. Presque quotidiennement, des hommes et des femmes tentent de quitter la dictature de Wurmaaz sur des embarcations de fortune, déjouant la surveillance des navires de guerre et mettant le cap plein sud vers l'Alliance

Farandrienne. Les Farandriens n'ont aucune envie d'accorder l'asile aux rares fugitifs qui arrivent à bon port, mais ils n'ont pas non plus le cœur de les remettre entre les griffes de la dictature belliqueuse qu'ils sont parvenus à fuir. Tout semble indiquer que la question va prendre de l'importance ces prochains mois, et pourrait même dégénérer en conflit...

SULPHARD

Par défaut, il est le principal port commercial de la région, en tout cas tant que Tatamja est miné par la corruption. Il s'agit de Sulphard, généralement considéré comme le port d'Entremer à l'est, le pendant du port d'Embrose à l'ouest. En raison de la situation politique et commerciale beaucoup plus trouble dans la région, Sulphard est loin de partager l'opulence d'Embrose, ce qui provoque l'amertume de ses habitants.

On dit des Sulphardins qu'ils sont aussi colériques que la Mer des Cinq Tempêtes : ce qui est sûr en tout cas, c'est qu'ils accueillent très mal les étrangers, en particulier si ceux-ci viennent d'Entremer. La majorité des Sulphardins souhaiteraient voler de leurs propres ailes plutôt que subir l'écrasante influence de la Ville Libre.

MER DE FORTUNE

La Mer de Fortune, comme son nom l'indique, est le principal lieu de commerce maritime dans le Monde Hurlant. Passage obligé pour des milliers de marchands, c'est sans doute le plan d'eau le plus fréquenté et le plus animé, et de loin le plus propice à l'aventure.

Au nord, la Mer de Fortune est bordée par Straaz, Valadine et Cendremagne; au sud, par la République Lithique et la Corporation Prismate. Les deux principaux acteurs commerciaux qui interviennent sur ces flots sont les marchands de la Corporation Prismate et ceux de Cendremagne, qui reste le port d'attache du Coffre d'Acier. Des cargaisons entières d'épices, d'étoffes, de métaux précieux et d'autres marchandises circulent quotidiennement entre le nord et le sud, à bord de galions affrétés par des négociants de ces deux grandes nations marchandes. Valadine, grande productrice de biens de luxe et place marchande de moyenne importance, talonne ces deux géants dans la course au profit qui s'engage sur la Mer de Fortune. La création de l'Union Corporative après la fin de la Guerre de Succession a dopé le commerce local, certains marchands se laissant convaincre de transférer leurs affaires sous un pavillon officiellement approuvé par le Reik, en bénéficiant

ainsi de la protection des navires de guerre impériaux. Même sur la mer, la compétition entre le Coffre d'Acier et l'Union Corporative se poursuit. Acteurs mineurs dans cette guerre commerciale, Straaz et la République Lithique sont tout de même présents. Straaz est handicapée par la présence des montagnes de l'Échine, qui bloquent son accès à la mer et l'empêchent d'avoir un port naturel, qui pourrait servir de base d'opération au commerce maritime de la Principauté. Quant à la République Lithique, elle se tourne plutôt vers le marché intérieur, les Lithiques étant naturellement méfiants vis à vis de tout ce qui flotte sur l'eau. Pourtant, depuis quelques années, la ville d'Innocenza se développe de plus en plus en tant que place commerciale prisée de toutes les nations, la grande liberté dont bénéficient les citoyens de la République stimulant la confiance des investisseurs.



La Mer de Fortune est aussi la mer des pirates. Ils y ont la tâche facile, puisqu'ils peuvent utiliser les nombreuses criques naturelles de Cendremagne comme refuges. D'ailleurs cette pratique ne déplaît pas à la Principauté, qui, bien souvent, ferme les yeux sur les activités des pirates, à condition que ceux-ci ne s'en prennent pas aux marchands Cendremaginois. Quant aux boucaniers qui ne bénéficient pas de ce type de protection, il ne leur est pas très difficile de trouver une cachette dans les dizaines de milliers d'îles éparpillées un peu partout dans les eaux azur de la Mer de Fortune, et pour lesquelles il n'existe aucune carte exhaustive. Les pirates se servent des plus petites pour entreposer leur stock de contrebande, ou pour y laisser les mutins et les capitaines qui se montrent trop gourmands sur leur part de trésor. Plusieurs cultures se sont développées dans les archipels locaux, et quelques-unes d'entre elles sont formellement ou officieusement membres du Reik.

Les pirates Cendremaginois et les corsaires qui sont officiellement validés par Port Cendre ne sont pas les seuls à écumer la Mer de Fortune. Toutes les cultures du Monde produisent des gibiers de

potence. Il y a les caravelles balaouïtes, qui ne laissent jamais de survivants sur les bateaux qu'ils abordent et qui aiment faire courir la rumeur qu'ils mangent les plus dodues de leurs victimes. Les pirates prismates voguent sur de redoutables embarcations d'acier, et coulent les navires marchands avec de puissants feux d'artifice, mais ils ont souvent de la peine à se faire respecter par leurs équipages multiculturels. On dit que les jonques des pirates farandriens sont enchantées de telle manière qu'elles peuvent avancer contre le vent, et même parfois naviguer sous l'eau. Les pirates valadinois ont la réputation, méritée ou non, de vivre selon un idéal romantique de la piraterie, s'intéressant davantage à l'aventure qu'au butin. Quant aux rares pirates lithiques, ce sont pour la plupart des corsaires aux ordres de la République, des mercenaires officieusement mandatés pour couler les bateaux des nations rivales.

ALPHARIOL

Petite île au large de Valadine, Alphariol a été aménagée il y a quelques dizaines d'années pour servir de centre industriel et métallurgique au Comté, en regroupant toute une série d'activités polluantes et potentiellement dangereuses, dont les instances dirigeantes Valadinoise ne voulaient pas sur leur côte. Des militaires et des Magiciens y ont même des centres d'expérimentations. Aujourd'hui, Alphariol est une île grise et sans charme, où ne vivent que les travailleurs des usines, qui sont à 98% des hommes. Une étrange culture de corps de garde et de promiscuité virile toxique s'y est établie, un microcosme que la présence d'une seule jolie femme peut à tout moment plonger dans le chaos.

EMBROSE

L'énumération des ports principaux de la Mer des Fortunes ne serait pas complète si l'on ne citait pas la Ville Libre d'Entremer, certes éloignée des côtes, mais directement reliée à celles-ci par le fleuve Smouale. Dans le delta du fleuve, une petite cité fortifiée bâtie sur une façade raide sert de tête de pont à Entremer sur la Mer de Fortune, l'équivalent de Sulphard sur la Mer des Cinq Tempêtes : on l'appelle Embrose.

Problème : malgré les liens historiques et culturels très forts entre les deux villes, Embrose n'est pas formellement attachée à Entremer et depuis longtemps, les Princes de Straaz souhaiteraient faire valoir leurs droits sur ce port aux débouchés intéressants. Actuellement, le gouverneur de la ville traite à la fois avec Entremer et avec Straazraad, mais si la population d'Embrose devait se

déterminer, c'est clairement du côté de la première que son cœur chavirerait. Cet accès à la mer pourrait faire l'objet d'un conflit politique ou militaire entre les deux États dans les prochaines années. La forte minorité de Lithiques vivant à Embrose et très largement favorables au contrôle de la ville par Entremer, pourraient faire pencher la balance.



KNAMBAK

L'île de Knambak, habitée par de petits Humains à la peau cuivrée, est le berceau d'une culture ancestrale, qui n'a pas d'équivalent sur le Continent. Hélas, depuis quelques années, l'île est en train de s'enfoncer peu à peu dans la mer. Personne n'est arrivé à expliquer ce phénomène, d'autant plus que les Knambakis, insulaires et isolationnistes, rechignent à demander l'aide de l'extérieur. Le drame reste méconnu hors des limites de l'île.

Poussée par cette catastrophe à venir, la culture spirituelle et placide de Knambak est en train de devenir beaucoup plus agressive : les autochtones attaquent toutes les îles environnantes, dans le but de reloger leur population. Les pirogues et les tout

récents trirèmes de guerre knambakis sillonnent la mer, faisant encore plus de dégâts que les pirates, aidés en cela par des requins géants dressés pour couler les navires. Knambak s'est jusqu'ici surtout attaquée aux petites civilisations primitives qui l'entourent, mais depuis quelques mois, ses guerriers attaquent tous les navires qu'ils croisent.

MAGANASQÉ

Davantage une légende qu'un point sur la carte, Maganasqué est le nom d'une île qui, selon ce qu'on raconte, aurait servi de base aux Titanides dans la Mer de Fortune il y a 3'000 ans. Depuis, nombreux sont ceux qui prétendent l'avoir trouvée, et d'innombrables fausses cartes sont en circulation, mais Maganasqué reste un mystère total. Les richesses et les trésors technologiques qu'elle renfermerait ont rendu fous de cupidité des générations de marins, et malgré tout, la quête de l'île continue. Certains prétendent que Maganasqué serait une île artificielle, capable de se déplacer d'elle-même sur les flots : une explication qui a au moins le mérite d'expliquer pourquoi elle reste introuvable.

OBLIQUE

Parmi les îles de la Mer de Fortune, on peut citer une petite île nommée Oblique, où a été construite la ville du même nom. Oblique, la légendaire île noire, tout le monde en parle mais rares sont ceux qui ont véritablement parcouru ses rues sombres : l'île n'est pas signalée sur les cartes officielles et si d'aventure un marin tombait dessus par hasard, il ne la trouverait probablement pas, puisqu'elle n'est visible que d'un seul cap. Notre matelot devrait par ailleurs se frayer un chemin à travers les récifs qui entourent l'atoll. Oblique est d'ailleurs entourée des épaves des dizaines de navires qui s'y sont essayés sans carte fiable.

Ce goût du secret s'explique facilement par la nature même de la cité : Oblique est l'endroit où les pirates de la Mer de Fortune viennent se délasser. Deuxième lieu de ralliement des boucaniers après Contrabelango, Oblique est plus petite, plus festive et infiniment plus dépravée. On y vient généralement moins pour constituer un équipage et s'échanger des informations que pour y dépenser son argent en boissons, femmes et jeu. Outre les défenses naturelles de l'île, nul doute que si Oblique venait à être découverte par la marine impériale ou par les mercenaires de la Corporation Prismate, les pirates feraient bloc pour la défendre, avant de se disputer à nouveau pour se répartir le butin...

ONCZ

Parmi les énigmes qui préoccupent les marins de la Mer de Fortune, Oncz, une petite île au centre de la mer, est le théâtre depuis quelques mois d'événements inexplicables. Des navires disparaissent corps et bien au large de l'île, ceux qui s'en sortent sont les témoins d'étranges apparitions, on dit même qu'on peut y croiser des vaisseaux fantômes. La rumeur se répand comme une traînée de poudre : Oncz serait le théâtre d'une horrible expérience secrète orchestrée par une Secte Démoniaque. Une chose est certaine : personne n'a envie d'aller voir ce qui s'y passe.

MER DU GRAND SUD

La plus vaste des mers qui bordent le Continent est aussi une des plus méconnues. La Mer du Grand Sud est ainsi appelée parce qu'elle permet en théorie de rallier par la voie maritime le Continent au Grand Sud. Mais passer de la théorie à la pratique n'est pas chose facile. D'abord, la côte sud est pratiquement inhabitée, alternant entre zones semi-désertiques, marécages à perte de vue et collines rocailleuses. Le pays est rude, inhospitalier, et peuplé par des Ogres qui sont prêts à tout faire pour empêcher les intrusions. À travers l'histoire, toutes les tentatives qu'ont mené les Farandriens et les Lithiques pour installer un comptoir au bord de la Mer du Grand Sud ont été éphémères et extrêmement tragiques. Comme si l'hostilité de ces contrées ne suffisait pas, il faut encore préciser que sur des milliers de kilomètres, les falaises de craie qui longent la côte ne présentent aucun port naturel, ce qui anéantit presque tout espoir de mettre un jour sur pied un commerce maritime dans la région.



Bien sûr, la Mer du Grand Sud a tout de même été sillonnée par des explorateurs et des cartes ont été tracées. Quelques échanges ponctuels ont par exemple pu avoir lieu entre des marins Farandriens et les femmes Humaines qui gouvernent l'Empire de Themis, dans la plaine de Kangatani. Très impressionnés par les prouesses militaires des guerrières locales, les navigateurs farandriens ont rapporté des récits de voyage qui ont depuis lors fait frissonner des générations de marins, même si les

plus érudits s'accordent à penser que ces écrits surestiment énormément la puissance réelle de la flotte de Themis.

MER IMMOBILE

Du côté de la Mer Immobile, la situation est assez comparable à celle de la Mer du Grand Sud. Deux États du Reik ont leurs frontières à proximité des côtes, mais ni Schudermaaz, ni Boissilence n'ont la moindre tradition navale. Du côté de Schudermaaz, tout le mode de vie tourne autour de la survie dans le désert, les habitants n'ont aucun intérêt pour la mer et par ailleurs il serait extrêmement difficile de trouver sur place suffisamment de bois pour construire une flotte, sans compter qu'il serait extrêmement coûteux d'en importer. En Boissilence, le matériau de construction n'est pas vraiment un souci, mais la côte est éloignée de plusieurs centaines de kilomètres des frontières de l'État, une bande de territoire littéralement infestée d'Ogres Pardes. Des esclavagistes multiplient les captures dans la région, mais se frayer un chemin jusqu'à la mer serait une entreprise longue, coûteuse et vraiment dangereuse, pratiquement insoutenable pour les ressources d'un petit État comme le Comté de Boissilence.

Parmi les habitants du Reik pourtant, nombreux sont ceux qui regrettent que l'accès à la Mer Immobile ne soit pas plus aisé. D'abord, les eaux en sont aisément navigables, car plutôt épargnées par les tempêtes, mais surtout, les indices ne manquent pas pour affirmer que les abysses de cette mer sont occupés par plusieurs civilisations sous-marines. Il y en aurait trois en tout : une race de créatures écailleuses, isolationnistes et parfois violentes, une race d'amphibiens aux yeux globuleux, cruels et adorateurs de sombres entités du Jouxte-Larmes et une race mi-Humaine, mi-poisson, qui semble maîtriser une étrange forme de Magie adaptée à la vie sous-marine. Les trois civilisations ont bâti quelques cités dans les fosses de la Mer Immobile et semblent alterner entre des phases de conflit et des phases d'armistices. Désireux d'en savoir davantage à leur sujet, certains explorateurs partent à l'aventure pour tenter d'établir un contact avec ces civilisations des profondeurs. La plupart des expéditions ne reviennent jamais...

MER DE VAPEUR

Baptisée la Mer de Vapeur à cause des nappes de brouillard qui la recouvrent parfois en hiver, cette étendue d'eau est le principal vecteur d'échanges commerciaux entre Iolt et Todah, les deux États du Reik qui y ont accès. Le flux de marchandises n'y est

cependant absolument pas comparable avec celui du Golfe des Perles ou de la Mer de Fortune. La côte nord de Iolt est difficile d'accès pour les habitants des montagnes et le principal port marchand de la région, Panja, n'est en réalité qu'un gros village de pêcheurs entouré d'une palissade de bois. Du côté de Todah, la ville de Terl est florissante, et ses marins ramènent dans leurs filets des quantités record de poisson, mais elle manque de partenaires commerciaux pour développer davantage que des échanges régionaux de marchandises. De plus, Iolt et Todah ne sont pas du tout dans la parfaite relation d'interdépendance que connaissent Kareiken, Iolt et Aasiak dans le Golfe des Perles : les deux États sont largement autosuffisants et leurs principales exportations ne correspondent pas du tout aux besoins de l'État voisin.

À cela, il faut encore ajouter la menace diffuse, mais toujours présente dans les esprits, que représente le Grand Nord. Ni les Barbares qui y vivent, ni les Chanqs ne sont très attirés par la mer, heureusement, ce qui fait qu'au moins, les eaux de la Mer de Vapeur sont relativement épargnées par les pillages et la piraterie. Mais au sein des Hordes Chanqs, d'autres créatures sont bien plus à leur place au large : il y a des Hommes-Crocodiles mangeurs d'hommes, des Serpents de Mer, qui coulent les bateaux en les brisant entre leurs anneaux comme des coquilles d'œuf, des krakens, mais aussi le légendaire Jormungand de Jorarlad, une création des Titanides qui reste fidèle aux Chanqs. On dit que le Jormungand mesure plusieurs kilomètres de long et que de loin, lorsqu'il est immergé, on peut le confondre avec une île. En général, il reste endormi pendant plusieurs années d'affilée, des arbres poussant à sa surface. Mais l'énorme créature finit toujours par se réveiller, la colère aiguisée par la faim et dans ces périodes sombres, les pêcheurs n'osent plus sortir en mer, de peur de servir d'en-cas à cette abomination.

Océan Oriental

L'Océan Oriental est le lieu de tous les espoirs, de toutes les convoitises, de toutes les légendes. C'est l'ultime frontière pour les grands navigateurs du Continent, qui rêvent de partir à la conquête de l'Île Cache-Cache et du Grand Est. La plupart de ces rêves ne deviennent hélas jamais réalité. Comme toute la côte Est du Continent, l'accès à l'Océan Oriental est difficile. Les Ogres y vivent par centaines de milliers et il serait impossible d'y établir une présence durable sans provoquer une guerre longue et très meurtrière entre le Reik et les tribus d'Ogres. Si personne ne s'y est vraiment essayé jusqu'ici, c'est que le jeu n'en vaut pas la chandelle. Malgré l'attrait que représente le Grand Est pour les marins, ce continent méconnu est beaucoup trop éloigné pour qu'il soit possible d'établir une route maritime durable, et surtout rentable.

Pour ne rien arranger, l'Océan Oriental est vaste, mal cartographié, très turbulent et difficile à naviguer. Dans l'histoire, on dit que seul un marin sur vingt à avoir tenté le voyage a réussi à en revenir. Parmi ceux-ci, le plus célèbre est sans doute Angramagia Hunt, l'actuel Empereur du Reik.

En l'absence de port à proximité, la plupart des expéditions vers le Grand Est partent de Port Cendre ou de Contrabelango, sur la Mer de Fortune, une solution beaucoup moins séduisante depuis que Cendremagne a quitté le Reik. Pour toutes ces raisons, depuis plusieurs années, personne n'est arrivé à financer un voyage sur l'Océan Oriental, à part celles de quelques explorateurs téméraires, qui ont notamment rendu compte de l'apparition de l'Île Cache-Cache au milieu de l'océan.

LE GRAND NORD

Lorsqu'on parle du « Grand Nord », on désigne tous les territoires situés au nord de Schudermaaz : une vaste péninsule aux terres très arides, dont le climat hésite perpétuellement entre un froid hostile et une chaleur insupportable. En raison de la chaleur artificielle créée par les Titanides en Schudermaaz, la région est un peu moins froide qu'elle ne devrait l'être en fonction de sa latitude, mais elle reste très inhospitalière. Ce n'est qu'une succession de plaines herbeuses où on ne peut rien faire pousser, de marais glacés, de toundra couverte de brume, de collines rocailleuses et de forêts de conifères.

La plupart des espèces qui y vivent sont des barbares, de simples nomades, vivant de chasse et de cueillette. Il y a beaucoup d'Ogres, des Humains primitifs, quelques Miaules, mais aussi de nombreuses races qu'on ne rencontre jamais plus au sud. Par ailleurs, le Grand Nord est le refuge de deux menaces : les Hordes Chanqs et le Pays de la Nuit.

LES BARBARES

Le Grand Nord est une vaste région, assez peu explorée par le Reik et peuplée par de nombreuses civilisations et créatures, dont la plupart restent totalement inconnues du grand public. Les voyageurs de passage dans ces contrées hostiles n'ont eu des contacts réguliers qu'avec trois cultures barbares. Toutes ont en commun une haine viscérale des Hordes Chanqs, dont la menace pèse en permanence sur leur vie, ainsi qu'un niveau technologique très en retard sur celui du Reik. Les plus avancés d'entre eux commencent à peine à forger le fer, la plupart en sont réduits à fabriquer leurs armes et outils avec du bronze, de l'os, voire même du bois ou de la pierre. Étant donné la faible valeur stratégique du Grand Nord, la rusticité de ses habitants et le danger posé par les Chanqs, le Reik ne fait aucun effort pour étendre ses frontières dans cette région. Quelques aventuriers se risquent tout de même à entretenir des relations commerciales avec les peuplades locales et quelques missionnaires font le déplacement pour transmettre la vraie foi à ces lointains cousins un peu frustes.

LES DANDENGs

Peuple nomade parcourant les plaines du Grand Nord, quelque part entre les territoires Froals et le Désert de Schudermaaz, les Dandengs représentent une anomalie aux yeux des habitants du Continent, puisque leur société, à la culture unifiée, est

composée pour moitié d'Humains, et pour moitié de Farandriens. Bien sûr, les deux espèces de Dandengs se reproduisent fréquemment, ce qui fait qu'une large proportion des tribus est composée de Malandriens.

Bien qu'indéniablement barbare pour les Humains du Reik, la culture Dandeng n'est pas aussi primitive que celle des Froals. Les Dandengs forment des tribus de quelques dizaines d'individus, qui plantent leurs tentes quelque part pendant deux ou trois mois, avant de repartir et de chercher un nouvel endroit pour s'établir. Tant que la nourriture est disponible en suffisance, les Dandengs ne recherchent pas le conflit : en réalité, ils vivent une existence plutôt contemplative, fascinés par la nature et ses richesses matérielles et spirituelles. À l'instar des Miaules, ils sont guidés par des chamanes, férus de mysticisme, pour qui le Monde Hurlant est peuplé d'esprits invisibles.

LES FROALS

C'est avec les Froals que les explorateurs du Reik ont eu le plus de contacts. Ce peuple de barbares est implanté dans le centre du Grand Nord, avant tout sur la côte nord. Les Froals sont des Humains plutôt grands, robustes, les cheveux noirs et la peau pâle. Farouchement patriarcal, le peuple Froal est une nation de chasseurs, de cueilleurs et de pêcheurs, même si leur seul véritable mode de vie reste la guerre.

C'est avec les armes que chaque jeune Froal se taille une place dans la société et c'est par les armes que se règlent tous les différends entre les innombrables clans Froals. L'antagonisme est permanent entre ces clans, si l'on excepte deux fêtes, en automne et au printemps, où un armistice temporaire leur permet de procéder à de vastes échanges commerciaux. Force et honneur sont les deux seules valeurs reconnues par ces guerriers implacables, qui se méfient des chevaux et de la Magie, et voguent sur les mers à bord d'énormes drakkars à rames. Les Froals prient Galian, le Dieu du Conflit et n'apprécient pas la compagnie des étrangers, qu'ils trouvent faibles et fourbes.

LES TERMITES

La troisième culture barbare familière des explorateurs du Reik est sans aucun doute la plus étrange. Surnommée les Termites, on ne connaît pas leur véritable nom. L'explication de ce sobriquet est très logique quand on se penche sur le mode de vie des Termites : ils passent tout leur temps sous la

terre, dans des tunnels qu'ils creusent eux-mêmes, et la seule construction qui soit visible de l'extérieur est la grande tour de boue solidifiée qui coiffe chaque colonie, et sert de chambre d'aération et de point de vue.

Obsédés par l'ordre et la hiérarchie, les Termites sont divisés en trois castes : les ouvriers, les guerriers et les dirigeantes. Ces dernières sont des femmes qui ont le droit de vie ou de mort sur leurs sujets et bénéficient d'une obéissance sans faille. Les contacts entre Humains du Continent et Termites ont jusqu'ici été désastreux : présents dans pratiquement tout le Grand Nord, les barbares kidnappent régulièrement les voyageurs et les étrangers en tout genre, pour les faire travailler comme esclaves au creusage de leurs réseaux de tunnels souterrains. Les rares chanceux qui ont réussi à échapper à leurs griffes ont fait naître la rumeur selon laquelle les Termites fouillent la terre en quête de reliques Titanides...

LES HORDES CHANQS



Depuis la fin de la Première Guerre, les plus fervents alliés des Titanides cherchent à tout prix à perpétuer leur œuvre. Les Chanqs, qui se nomment eux-mêmes les Fils de l'Œuf, cherchent à se venger des Dieux et de leurs serviteurs, ces races qui ont chassé la Première Race de la surface du Monde Hurlant.

Les Chanqs sont tous différents, mais chacun d'entre eux semble être construit à partir d'un même kit : assemblage improbable d'insectes, de reptiles et de crustacés, voire même d'autres types d'animaux, ils sont généralement (mais pas toujours) construits sur un schéma humanoïde classique. Un Chanq pourra ressembler à un homme-lézard, un autre à une mante religieuse géante, ou alors présenter une apparence complètement chaotique, avec une jambe chitineuse, une autre couverte d'écaille ou de plumes, des pinces segmentées et une tête reptilienne à l'apparence de chèvre. Se retrouver

confronté à eux quand on n'en a pas l'habitude peut être terrifiant.

Les Chanqs naissent à partir de graines enfouies dans la terre un peu partout dans le Monde Hurlant, laissés là comme un redoutable cadeau par les Titanides, en attendant d'être activés. Ils appellent ça des « œufs » et chacun d'eux est capable d'en produire jusqu'à un par semaine, si nécessaire. Leur reproduction n'est pas sexuée, ils sont hermaphrodites et c'est la graine elle-même qui s'occupe de faire varier le code génétique.

Pour les aider dans leur croisade trois fois millénaire, les Chanqs possèdent de nombreuses reliques magiques et technologiques extrêmement puissantes que leur ont laissées les Titanides, ou qu'ils ont eux-mêmes récupérées après la chute de leurs maîtres.

Les Chanqs ont aussi de puissants alliés. Des créations des Titanides, comme eux. Les plus redoutables sont les Dragons, enfantés par les biomanciens et les manamanciens Titanides dont ils constituent la première création. Les Dragons ne sont en aucun cas les serviteurs des Chanqs : ils sont considérés comme des alliés de poids, des partenaires dans la lutte pour perpétuer l'idéal de la Première Race. Certains d'entre eux se moquent éperdument du fanatisme des Chanqs, d'autres se servent des Hordes pour servir leurs propres desseins, d'autres encore sont fanatiquement dévoués à la cause. Bien sûr, leurs victimes se moquent de ces différences philosophiques.

D'autres créatures apparentées aux Dragons ont également prospéré sous la haute surveillance des Fils de l'Œuf. Certaines de ces ignobles créatures vivent dans les mers, comme le tristement célèbre Jormungand de Jorarlad, d'autres creusent des galeries sous terre, ou construisent leurs nids de cendres dans les cratères des volcans. Les plus répandues de ces abominations sont sans doute les Basilics, ou encore les gigantesques Dragons sans tête, véritable cavalerie de choc des armées d'invasion Chanq.

Parmi les troupes les plus redoutables des Hordes, il faut citer les kamikazes troglodytes, qui se font sauter au milieu des troupes ennemies à l'aide d'un collier de boule de feu, les perfides Maîtres-Lames Kissiens, qui ne font qu'un avec leurs armes de métal, et surtout les Oudjahids Chanq, les troupes d'élites des Fils de l'Œuf, de redoutables Combattants aux talents psychiques. Les Chanqs ont aussi entraîné de puissants Magiciens au combat, qu'on appelle les Grands Anidjars, et qui font également office de stratèges lorsque l'armée est en manœuvre.

Personne ne connaît exactement la nature du système politique qui gouverne les Hordes Chanqs, mais il s'agit vraisemblablement d'un régime autoritaire fanatique extrêmement répressif. Il n'y a probablement pas de structure de pouvoir central, si ce n'est une ébauche de hiérarchie militaire : tout indique que la société Chanq, ces millions d'individus entièrement dévoués à leur cause, ont créé un système social qui s'apparente énormément à celui d'un groupement terroriste en réseau, avec d'innombrables cellules capables d'agir indépendamment, même sans ordres. On sait en revanche qu'ils ne prient aucun Dieu, même si leur vénération pour les Titanides peut s'apparenter à une religion. Ils ont conservé de nombreux écrits des Titanides, de nature scientifique, magique ou divine. Le plus ésotérique d'entre eux, le Livre des Morts Chanq, renfermerait selon certains la clé de l'antique secret de la Fiction.

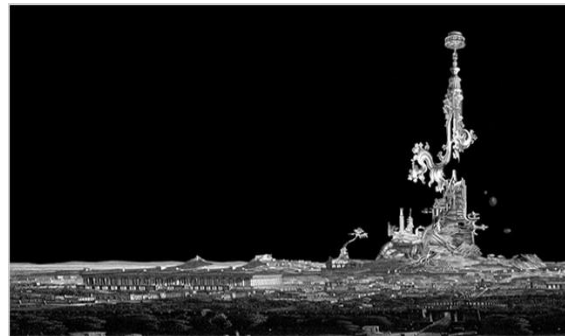
Actuellement, les Hordes Chanqs se sont retranchées dans le nord du Continent, dans des zones lointaines, froides et inaccessibles, après une guerre longue et dévastatrice contre le Reik il y a environ cinquante ans. Ils sont relativement dispersés dans le Grand Nord, la plupart d'entre eux vivent sous tente, comme des nomades. On ne leur connaît qu'une seule ville d'importance, et encore, uniquement par ouï-dire : la terrible Cité Perdue, qu'on appelle Eliouz-Esgedir, dont la nécropole est, dit-on, bâtie avec les os des ennemis des Fils de l'Œuf. Personne ne sait exactement où se trouve cette ville à la sinistre réputation, ou si elle existe réellement, malgré les expéditions envoyées vers le nord pour tirer toute cette affaire au clair.

À part quelques escarmouches et des coups isolés, les Chanqs font peu parler d'eux ces derniers temps. Mais on murmure qu'ils pourraient faire leur retour prochainement. Tout indique qu'ils apportent leur soutien ponctuel à certains groupuscules de Théoclastes radicaux, tandis que certains agents à la solde des Hordes Chanqs parcourraient secrètement le Continent en quête de reliques des Titanides...

LE PAYS DE LA NUIT

Le Pays de la Nuit est une vaste zone du Grand Nord où il fait perpétuellement nuit. Peu de gens se sont déjà aventurés dans la région, aussi il existe assez peu de renseignements au sujet de ce territoire. Ce qu'on sait, c'est que le sud du Pays de la Nuit est habité par des Humains, des Farandriens, des Lithiques, des Pookans et d'autres races ordinaires, qui vivent dans des villages comparables à ce qu'on peut trouver plus au sud. Ce sont pour la plupart les descendants d'individus qui ont été maudits, pour

une raison ou pour une autre, et il leur est impossible de quitter la région. À leurs côtés vivent également de nombreuses créatures plus exotiques, dont on devine qu'elles doivent venir de terres inexplorées. Les habitants du Pays de la Nuit sont fréquemment la cible d'attaques de morts-vivants, d'aberrations et d'autres créatures nocturnes, qui travaillent pour des seigneurs de guerre Vampires, des Tanathes ou d'autres factions lugubres et malfaisantes. Ils rencontrent parfois aussi d'anciennes monstruosité ou des mécaniques laissées par les Titanides.



Les habitants du Pays de la Nuit vivent tous la peur au ventre, constamment à la merci de forces infernales qui les dépassent et essayant de survivre malgré les agressions incessantes de créatures monstrueuses. Les villages sont périodiquement rasés par des attaques, après quoi les survivants vont s'installer ailleurs et tentent de rebâtir des nouvelles habitations de fortune, tout en sachant pertinemment que tôt ou tard, leurs efforts seront anéantis à nouveau. La plupart des gens qui habitent la région sont résignés à cette vie de terreur et de privation, et ne cherchent pas à améliorer leur sort, ni même à trouver un moyen de briser leur malédiction, et ainsi, de regagner des terres plus hospitalières. Si l'on appliquait les standards du Reik, il serait impossible de ne pas considérer que la majeure partie des habitants du Pays de la Nuit sont mentalement instables, à un degré ou à un autre.

LE LAC VENIMEUX

Le cœur des régions sud du Pays de la Nuit est le Lac Venimeux, une petite étendue d'eaux si sombres que ne s'y reflète, ni les étoiles, ni les Lunes. Au centre du lac se trouve une île sur laquelle, toutes les douze heures, la ville de Changrolio, en Schudermaaz, se transporte magiquement. La plupart des voyageurs qui parviennent au Pays de la Nuit le font en transitant par Changrolio, ce qui a le mérite d'écourter le voyage et d'éviter de traverser les terres inhospitalières du Grand Nord.

Au bord du Lac Venimeux se trouve le village fortifié de Glosteg, formé de petites maisons aux murs irréguliers, dont les rues inquiétantes sont envahies de mauvaises herbes noires et surtout d'une puanteur odieuse. On dirait une sépulture. Les quelques habitants qui passent dans les rues ont les traits déformés par l'épouvante et ils trottent d'ombre en ombre, comme s'ils craignaient pour leur vie. Et pourtant, de l'avis général, Glosteg est de loin l'endroit le plus accueillant du Pays de la Nuit. Depuis une dizaine d'années, toutes les attaques de monstres qui ont frappé le hameau ont été repoussées, grâce aux efforts du maire du village, Volcrefate, qui tient également une sorte d'auberge peu accueillante.

LES CHAMPS DE GOGHURAS

Si l'on s'enfonce en direction du cœur du Pays de la Nuit, vers le nord, on rencontre de nombreux morts-vivants, des squelettes, des zombies, mais aussi des Goghuras, des soldats cadavériques très obéissants qui sont plantés et récoltés comme des légumes par leurs maîtres morts-vivants, dans des champs qui s'étalent à perte de vue.

LES RACES D'OUTRE-ESPACE

Plus loin encore, on entre dans un domaine peu connu, et peu exploré, même si de nombreux voyageurs affirment que le Pays de la Nuit est le refuge de races anciennes, contemporaines des Titanides. Des créatures que personne n'a plus aperçu dans le Monde depuis longtemps. D'après les récits de voyage, au moins trois anciennes races d'outre-espace se sont implantées dans la région.

LES CÉPHALOPODES

Les ignobles Céphalopodes, qui maîtrisent d'antiques pouvoirs de l'esprit, ont bâti une gigantesque cité-mausolée nommée Guglothlan, dont les souterrains sont bien plus vastes que la partie visible de l'extérieur. Selon la légende, Guglothlan renfermerait tous les secrets des Céphalopodes, et certains voyageurs prétendent que des dizaines de milliers de ces créatures y sont enfermées, plongées dans un sommeil artificiel bercé de rêves virtuels, depuis l'époque reculée de la révolte des Titanides. Quoi qu'il en soit, les dispositifs de protection qu'ils ont laissés derrière eux sont largement suffisants pour leur assurer une tranquillité totale.

LES OBSERVATEURS

Une autre espèce étrangère à ce monde, les Observateurs, habite une région nommée la Désolation de Sloar. Plus actifs que les

Céphalopodes, les Observateurs – d'ignobles assemblages d'yeux, de tentacules et de protubérances diverses – ont bâti des villes dans la région, des villes qui ne ressemblent à aucune cité Humaine. De là, ils fomentent des plans monstrueux pour déstabiliser le Reik et les autres grandes nations, et prendre le contrôle du Monde Hurlant. Ont dit que les Observateurs ont des yeux et des oreilles partout et que leurs machinations sont si complexes et si longues à mûrir qu'ils seraient directement ou indirectement responsables de la plupart des grandes tragédies de l'histoire. Ce qui est sûr, c'est que des milliers de gens sur le Continent sont des pions de ces viles créatures, parfois même sans le savoir.

LES COAGLIS

Troisième race extérieure, les Coaglis ont construit une cité vivante qu'on appelle Sjasica. Les Coaglis sont des créatures capables de modifier leur forme à volonté, et qui, généralement, ressemblent à d'épouvantables masses de chair et d'organes en constante mutation, faisant pousser des protubérances en fonction de leurs besoins.

Les desseins des Coaglis sont moins pernicieux que ceux des Spectateurs : ils se voient simplement comme des scientifiques, créant des formes de vies aberrantes qu'ils lâchent sur le Monde. Très admiratifs du génie scientifique des Titanides, les Coaglis sont prêts à tout pour mettre la main sur des reliques ou des informations liées à la Première Race. Ils envoient périodiquement leurs créatures ou d'autres émissaires en mission dans les pays du sud.

LES RACES ANCIENNES

Trois races anciennes peuplent également le Pays de la Nuit, des races créées par les Dieux juste après les Titanides et qui ont choisi de se retirer du Monde pour se consacrer à la méditation et à l'élévation de leur âme. En règle générale, les anciennes races sont un peu moins ignobles et calculatrices que les races extraterrestres, mais elles chérissent leur solitude et leur tranquillité par-dessus tout, et sont prêtes à n'importe quelle extrémité pour empêcher des intrus de les approcher.

LES GÉANTS

Parmi les anciennes espèces qui peuplent le Pays de la Nuit, celle des Géants est sans aucun doute celle qui est la plus présente et la mieux représentée au sein des diverses nations du Monde. Au cœur de ce pays obscur et inhospitalier, ils ont bâti la Nécropole de Vuldronaii, une vaste plaine stérile, battue par les vents, où ils ont construit d'énormes cryptes,

chapelles et autres monuments aux morts de leur peuple. Selon la tradition, quand un Géant sent que ses derniers jours s'approchent, il fait le pèlerinage du Pays de la Nuit, pour mourir dignement dans l'endroit qui lui est réservé dans la Nécropole. Le résultat, c'est que le territoire des Géants ne cesse de s'étendre au sein du Pays de la Nuit, un détail ressenti comme une menace par les autres peuples, qui mènent une lutte territoriale aux frontières de Vuldronaii. Certains espèrent en profiter pour mettre la main sur les richesses et les secrets avec lesquels s'enterrent les Géants.

LES PREMIERS FARANDRIENS

Autre ancienne civilisation à vivre au cœur du Pays de la Nuit : ceux qu'on appelle les Premiers Farandriens, des créatures végétales qui ne sont que de lointaines parentes des Farandriens. Les Premiers Farandriens sont petits et graciles, leur peau est grise et leurs yeux sont sombres et obliques. Ils habitent une chaîne de montagne à forte activité volcanique, qu'on appelle le Miang. On raconte qu'il y a bien longtemps, avant la rébellion des Titanides, les Premiers Farandriens auraient conclu un pacte avec les Dieux pour échanger toutes leurs émotions contre la vie éternelle. Même si rien ne permet de prouver cette théorie, ceux qui se sont aventurés dans le Miang ont décrit une culture

en stagnation absolue, guidée par une froide et inflexible logique et où tout changement, même le plus infime, est strictement proscrit. Les Premiers Farandriens ne quittent jamais le Miang, mais ils annihilent systématiquement toute culture qui entre en contact avec eux.

LES ILLUMIDAS

Dernière des grandes races qui peuplent le Pays de la Nuit, les Illumidas sont la plus ancienne forme de vie énergétique connue. Se manifestant sous la forme de sphères ou de colonnes de lumière aveuglante, ces créatures sont, depuis toujours, les ennemis jurés des Titanides et de toutes leurs créations. Obéissant à une logique dont la complexité échappe à l'entendement humain, ils échafaudent depuis des siècles des plans destinés à éliminer les reliques des Titanides, à annihiler les Chanqs et à s'assurer que les Premiers des Premiers ne pourront jamais quitter leur prison souterraine. Les Illumidas vivent dans une colonie qui prend la forme d'une immense sphère d'énergie, qu'on appelle l'Orbitale. Bien qu'ils s'impliquent rarement personnellement, ils ont des serviteurs un peu partout dans le Monde, prêts à mener pour eux la croisade contre l'héritage des Titanides.

LE GRAND SUD

Le Grand Sud est un territoire au sud du Continent. Il est possible de s'y rendre par bateau, ou par une étroite bande de terre au sud des Monts Citadelles, mais ces deux voyages sont extrêmement dangereux. Le Grand Sud est très vaste et moins hospitalier que le Continent. Ses terres sont essentiellement couvertes de savanes, de jungles impénétrables et de déserts inamicaux. Les habitants du Continent et du Grand Sud sont au courant de leur existence mutuelle, mais ils n'ont pratiquement aucun échange commercial ou culturel, à cause de la grande difficulté à voyager entre les deux territoires.

Pour un habitant du Reik, le Grand Sud est un endroit dépayçant, notamment à cause des nombreuses créatures exotiques qui le peuplent. De très nombreux Humains y vivent, répartis entre plusieurs ethnies ; ils ont tous la particularité d'avoir la peau foncée, comme les Balaouites du Reik. Ces hommes et ces femmes ont bâti des Empires, des royaumes et d'autres types de nations. Une grande partie du territoire du Grand Sud bénéficie d'un climat beaucoup plus chaud que ce que sa latitude devrait en principe lui permettre. La météo et la végétation sont tropicales ou équatoriales, alors

qu'elle devraient être froides, voire glaciales. Il n'y a que tout au sud que la nature reprend ses droits et que la glace recouvre la terre. Il est généralement admis qu'il s'agit d'une conséquence durable d'expériences des Titanides dans la région, comme c'est le cas également en Schüdermaaz.

KANGATANI

Le Grand Sud est divisé en quatre grandes plaines, séparées par des chaînes de montagnes. Ces régions ont relativement peu de rapports entre elles, et elles abritent des civilisations très différentes.

Celle que les habitants du Continent connaissent le mieux est juste au sud de la péninsule Lithique. On l'appelle Kangatani, la Plaine Verdoyante, en raison des très nombreuses rivières et fleuves qui traversent le paysage et où s'abreuvent éléphants, lions et gazelles. Les peuples de Kangatani sont les plus avancés technologiquement du Grand Sud.

THEMIS

L'empire le plus puissant y est Themis, un pays qui n'est habité que par des femmes guerrières, qui vivent dans une ville bâtie sur les branches d'un

arbre géant, le Ioni, qui les fertilise et leur donne une progéniture.

LE PAYS DE L'OISEAU DOÏ-DOÏ

Le Pays de l'Oiseau Doï-Doï est contrôlé par une caste d'impitoyables volatiles parlants, qui règnent sur des Humains sur lesquels ils exercent une fascination presque religieuse et qui sont en lutte perpétuelle contre une horde de guerriers anthropophages.

LA NATION DU MONSTRE CACHE-TEMPS

Une portion de la plaine est habitée par des Chanqs dont la culture s'est différenciée de celle des Hordes du Grand Nord et qui obéissent à une créature ancienne et malfaisante nommée le Monstre Cache-Temps.

NDAMALA

Tout à l'ouest du Grand Sud, une autre plaine tropicale plutôt aride nommée Ndamala, où vivent trois ethnies relativement primitives : les Kamau sont des cultivateurs grégaires plutôt pacifiques qui vouent un culte fervent à Donnielle. Les Abayo sont des chasseurs et des nomades adeptes de Dirminard. Enfin les Pengè sont un peuple de guerriers belliqueux déchirés par d'incessantes luttes internes et par des querelles territoriales avec les Kamau et les Abayo. Ils adorent Lazario.

Ces trois ethnies vouent des cultes exclusifs à certaines divinités impériales, mais ils prient aussi plusieurs de leurs Émanations, qu'ils appellent les Esprits : Tortue et Buffle pour les Kamau, Lièvre, Gazelle et Renard pour les Abayo, et Serpent, Léopard et Aigle pour les Pengè. La région de Ndamala est également la terre ancestrale des Pookans Nasornes Charbonneux, qui vivent dans les vallées d'un massif montagneux.

LOBOKOLO

La plaine de Lobokolo est moins hospitalière que Ndamala et Kangatani. Il s'agit d'une vaste zone partagée entre jungles impénétrables, savane aride et marécages infestés de moustiques. La région est peu peuplée, en raison du très grand nombre de créatures hostiles qui la peuplent, mais aussi des épidémies à répétition qui frappent périodiquement les indigènes. S'il n'y a pas là de nation à proprement parler, on y trouve tout de même quelques tribus nomades qui tentent de survivre aux attaques incessantes des Crocodiles-Garous et des Géants d'Ivoire.

LE ROYAUME DE CALIUS

La légende veut qu'un prêtre de Benquerina, Calius, ait fondé il y a deux siècles, au cœur du marécage, un royaume aux richesses sans pareille. On dit que la capitale du mythique Royaume de Calius serait construite en azuline massive. De nombreuses expéditions sont envoyées dans la région pour trouver la trace de ce pays mythique.

LE PAYS DES LINGATA

La côte nord de Lobokolo a accueilli quelques navires du Reik il y a sept siècles, pour la traite des esclaves. Une partie des Balaouites sont leurs descendants. L'ethnie qui peuple cette région, les Lingata, a repris les infrastructures à son compte et nourrit un vif ressentiment vis-à-vis des Humains blancs. Très hostile aux voyageurs, elle représente un îlot de civilisation au milieu du marécage.

OUARZELET

Très rares sont les explorateurs à être parvenus jusqu'à la plaine de Ouarzelet et encore plus rares sont ceux qui en sont revenus. Mais les récits concordent tous sur un point : il existe en Ouarzelet une civilisation très avancée où les Magiciens ont pris le pouvoir et où les créatures sans pouvoirs magiques sont des citoyens de seconde classe. Au-delà de ça, tout n'est que conjecture.

AUTRES CIVILISATIONS

Les Humains ne sont pas les seuls à vivre dans le Grand Sud. Il y a notamment des Farandriens, ou en tout cas, des cousins des peuples Farandriens. Surnommés les Arpenteurs, ils mesurent près de deux mètres et sont très maigres. Leurs jambes sont longues et leurs permettent de courir à toute vitesse dans la savane. Les Arpenteurs sont un peuple de nomades et de sorciers, technologiquement primitif si on le compare aux nations Humaines du Grand Sud. Ils vivent surtout à l'ouest de la région.

La race des Anansi est une espèce très répandue d'araignées intelligentes, qui maintiennent une tradition orale très dense et qui sont toujours avides d'entendre de nouvelles histoires. Cruelles, joueuses et capricieuses, les Anansi aiment jouer des tours aux Humains.

Les Rab sont une race de créatures invisibles très féroces qui errent dans tout le Grand Sud. Ils aiment posséder le corps des mortels et provoquer des bains de sang. On dit que ces entités vampiriques sont originaires du Jouxte-Faim, où ils ont bâti une

civilisation, mais il existe actuellement peu de preuves pour étayer cette théorie.

Les Yumbos sont des créatures d'une soixantaine de centimètres qui ont la peau couleur de perle et les cheveux argentés. On les rencontre surtout la nuit, pendant laquelle ils aiment danser au clair de lune. Ils ne se mélangent pas aux Humains, mais leur

rendent fréquemment des services par pure bonté d'âme. Les rares personnes qui ont pénétré dans leurs villages souterrains racontent que les Yumbos ont des serviteurs invisibles, qui obéissent à leurs moindres désirs.

LE GRAND EST

Le terme de « Grand Est » est employé de manière un peu confuse au sein du Reik, puisqu'il désigne deux zones géographiques distinctes.

LES PLAINES DE L'EST DU CONTINENT

Pour commencer, on parle, improprement mais fréquemment, de « Grand Est » pour désigner tous les territoires sauvages à l'Est du Reik, sur le Continent, ces étendues qui n'ont pas encore été conquises par les Humains. Il s'agit pour l'essentiel de vastes plaines, forêts et collines largement désertes, où vivent librement des Espèces sauvages et des créatures dangereuses. C'est une nature intacte ou presque, qui recèle des dangers innombrables.

On sait peu de choses sur ces régions, et l'idée très répandue selon laquelle ne s'y trouve ni ville, ni civilisation d'aucune sorte est probablement fausse. Cela dit, on continuera à y croire tant qu'aucun explorateur n'aura monté d'expédition. Il existe dans l'esprit de nombreux suzerains du Reik l'ambition rémanente de lancer une vaste guerre de conquête en-direction de ces zones. Pour le moment, seuls des entrepreneurs, des fous ou des aventuriers s'y lancent.

LE GRAND CONTINENT À L'EST

Le Grand Est proprement dit est encore plus inaccessible que le Grand Sud, et encore moins bien connu. C'est un très grand continent bien au-delà de l'Océan Oriental, que peu de navigateurs sont arrivés à rejoindre, et encore moins à revenir pour en parler. Parmi ceux qui y sont parvenus, le plus célèbre est l'Empereur du Reik lui-même, Angramagia, qui y aurait passé toute sa jeunesse. Il n'a jamais été très disert sur cette partie de sa biographie.

La partie explorée du Grand Est, soit la côte ouest, est apparemment dominée par un vaste royaume Humain, dont les habitants ressemblent un peu aux Questites, même si certains d'entre eux ont la peau bleue. Ils ont développé une civilisation raffinée, basée sur un système complexe de castes, et une croyance tenace en la réincarnation. On dit que les Dieux du Grand Est, des Émanations des Dieux Impériaux, vivent dans le Monde, parmi les Humains. La civilisation dominante de la côte vit en bonne intelligence avec une race d'hommes-singes, et est en guerre contre une nation d'hommes-tigres. Au-delà de ce royaume, il n'y a que des terres inexplorées et les cartes perdent toute fiabilité.

L'ÎLE CACHE-CACHE

Située à mi-chemin entre le Continent et le Grand Est, l'Île Cache-Cache est une vaste étendue de terre au milieu de l'océan, la plus grande île connue à la surface du Monde. Il n'en a pas toujours été ainsi, loin s'en faut. En effet, l'Île Cache-Cache a surgi de l'océan l'année dernière seulement. Selon les histoires colportées par les navigateurs, en l'espace d'une semaine, l'île est apparue au milieu des flots, avec ses montagnes, ses forêts, ses rivières et ses vallées. L'arrivée de l'Île Cache-Cache sur le globe a provoqué des marées de grande ampleur sur toutes les régions de la côte océanique du Continent.

Autre fait troublant : en une année, aucun navigateur, aucun explorateur n'est parvenu à planter son drapeau, ou ne serait-ce qu'à poser le pied sur ce nouveau territoire. On ne sait par quel prodige, tous ceux qui s'approchent de ces côtes vierges s'égarent en chemin, perdent leur cap, ou oublient tout simplement quelle était leur destination. L'apparition de l'Île Cache-Cache et les trésors qu'elle renferme font partie des grandes énigmes de notre époque.

LES LUNES

Depuis toujours, les Humains, les Lithiques, les Farandriens et les autres créatures du Continent vivent avec trois lunes au-dessus de la tête, des lunes qui rythment l'existence des civilisations, qui commandent les marées, qui marquent les grandes étapes des calendriers de toutes les cultures et qui servent de repères célestes aux explorateurs en tous genres. Ces trois astres ont laissé leurs traces dans les traités d'astronomie comme dans les chansons des troubadours, dans les expressions de la vie courante comme dans les journaux de bord des navigateurs. La mécanique des astres ne connaît plus de secrets pour les Savants du Monde, qui ont compris depuis des siècles qu'ils ont affaire à des sphères gigantesques qui tournent les unes autour des autres. Une partie du public a toujours de la peine à accepter cette réalité, surtout dans les régions rurales, mais ce modèle fait l'unanimité au sein de la communauté Scientifique.

Visiter les satellites du Monde est le plus vieux rêve des Savants et des Mages de toutes les nations. Pour le moment, presque personne n'y est jamais parvenu, à la notable exception du Capitaine Schoeneck, un vieil Axite qui a vécu il y a environ un siècle, et qui s'est fait l'auteur d'un carnet de voyage intitulé « Les Pérégrinations du Capitaine Schoeneck dans le ciel nocturne ». Dans cet ouvrage, l'auteur raconte comment il a construit de ses mains une machine volante faite de bronze et d'acajou et qu'il s'en est servi pour visiter les trois lunes. Il décrit avec un grand luxe de détails les civilisations qu'il a rencontré à la surface de ces astres et les incroyables aventures qu'il a vécu dans le ciel, avant de retourner sur le plancher des vaches, avec le sentiment du devoir accompli.

Les Pérégrinations sont considérées avec suspicion par la plupart des Savants, qui n'y accordent qu'une valeur anecdotique. Il est vrai qu'à l'exception de Schoeneck, personne n'a jamais rencontré les étranges habitants du ciel qu'il dépeint avec tellement de verve. Pourtant, certains détails géographiques qui sont relatés dans son ouvrage ont pu être authentifiés par la suite par les astronomes, ce qui fait que Les Pérégrination restent prudemment considérées comme un livre de référence.

SOLUNE

Solune est une petite Lune très lumineuse, qui traverse le ciel d'un point cardinal à un autre pratiquement chaque nuit. Quand elle est pleine, elle procure un peu de lumière aux voyageurs

égarés dans l'obscurité, raison pour laquelle on considère généralement qu'elle porte bonheur. La sagesse populaire raconte qu'elle apporte chance et réussite aux cœurs purs et audacieux et qu'elle veille sur les amoureux.

À en croire « Les Pérégrinations du Capitaine Schoeneck », une partie de la surface de Solune serait peuplée par des créatures dont le corps serait en grande partie constitué d'énergie, et qui ressembleraient à des humanoïdes d'un bleu étincelant. Ces descendants des antiques Illumidas s'appelleraient eux-mêmes les Otreions, et ils vivraient dans une société parfaite, où le savoir et l'éducation sont au centre de toutes préoccupations, et où nul individu n'a d'autre préoccupation que le développement de l'esprit et de l'âme. Même si personne n'a jamais rencontré un de ces Otreions, il est vrai que plusieurs structures lumineuses bleues ont été observées à la surface de Solune.

GRILUNE

Grilune est une grande lune pâle et argentée, qui ne brille que faiblement, et qu'on ne peut apercevoir qu'à l'aube ou au crépuscule, très bas dans le ciel. Elle échappe souvent au regard, dissimulée derrière les collines où les arbres, ou simplement effacée par la lumière du jour. Les poètes disent qu'elle symbolise les espoirs qui naissent dans les cœurs, tout en restant éternellement inaccessibles.

Selon les écrits que nous a laissés le Capitaine Schoeneck, la surface de Grilune ne serait pas habitée, même si on peut y apercevoir des routes, des tranchées, et même des tumulus qui prouvent qu'une intelligence a vécu sur cet astre dans le passé. Schoeneck a même envisagé que des créatures vivaient sous la surface de la lune, mais malgré tous ses efforts, il n'a pas pu en avoir la preuve. Ce qui est sûr, c'est que certains des éléments de paysage qu'il a décrit et cartographié ont pu être observés par la suite par les astronomes.

MORLUNE

Morlune est une lune sombre, qui au lieu de projeter de la lumière, projette de l'ombre. De ce fait, on ne l'aperçoit que la journée, ou par des nuits très claires. Elle parcourt le ciel comme une tache de ténèbres dans l'azur, faisant frémir les plus endurcis. Il est généralement admis que quand Morlune est pleine, il s'agit d'un sombre présage, signe du mécontentement des Dieux...

D'après Schoeneck, Morlune est habitée par les Sélénites, des êtres Humains qui cachent leur visage derrière des masques grotesques et grimaçants, et qui consacrent leur vie à l'oisiveté et à l'hédonisme, laissant leurs plus bas instincts s'exprimer en toutes circonstances. Ils seraient en cela influencés par des entités indicibles d'outre-espace, qui leur inspireraient de terribles pensées. Au contraire des Otreions, qu'il tenait en haute estime, Schoeneck n'a exprimé que du mépris à l'égard des Sélénites et de leurs mœurs violentes et dépravées.



Même si Morlune est trop sombre pour qu'on puisse vérifier si les cartes dessinées par le Capitaine sont exactes, il est arrivé que des taches de lumière soient visibles à sa surface, ce qui laisse penser qu'il y a bien une activité d'un type ou d'un autre sur ce satellite. De plus, contrairement aux autres détails des Pérégrinations, l'existence des Sélénites est avérée, puisque certains d'entre eux sont descendus à la surface du Monde Hurlant. Ils sont hélas trop incohérents pour fournir un récit fiable de la nature de leur civilisation.

LA QUATRIÈME LUNE

Même si Schoeneck n'en fait pas mention dans ses Pérégrinations, et même si aucune observation directe n'accrédite cette théorie, certains Savants estiment que d'après leurs calculs, une quatrième lune gravite autour du Monde, dans une orbite très excentrique, ce qui la met hors de portée des télescopes. Certains écrits historiques semblent attester cette théorie, puisque la plupart des rares écrits datant de la Première Guerre qui nous soient parvenus mentionnent une quatrième lune, comme d'ailleurs certaines chroniques datant du cinquième siècle avant le Reik moderne. Ces éléments font penser à certains astronomes que la quatrième lune est suffisamment proche du Monde pour être visible tous les 500 ans environ et ils espèrent pouvoir prochainement observer ce phénomène de leur vivant.

HISTOIRE

CALENDRIERS

Dans le texte ci-dessous, l'abréviation « AR » signifie « Avant le Reik », et « El » veut dire « Ére Impériale ». Il s'agit du système de datation en cours dans tout le Continent, même si les Farandriens et les Lithiques utilisent de préférence leur propre calendrier. Pour les Humains, l'année de référence est l'année de fondation du Reik moderne. Nous sommes donc en 1111. Pour l'Alliance Farandrienne, l'année zéro correspond à la chute d'Aracadia, selon ce calendrier, nous sommes en 3024. Enfin, pour les Lithiques, le nouveau calendrier a démarré avec l'instauration de la République, il y a 146 ans.

COSMOGONIE

Si on écoute les Humains, c'est le Dieu de l'Énergie Anadeus qui en naissant, a créé la Matière, et donc le Monde entier, avec ses créatures, ses dieux, ses

rièrres et ses forêts, dans une gigantesque explosion. Pour les Farandriens, le Monde a été créé lorsque la Partition de l'Univers a été composée au début des temps par Lanalawalan, la Mélodie Primordiale, qui a commencé à résonner dans le Silence. Pour les Lithiques, c'est Muo, la Première Montagne, qui a grandi et s'est étendue jusqu'à créer le Monde tout entier. Les Miaules croient que le Monde n'est que l'Ombre des millions d'esprits qui le composent et qu'il est apparu lorsqu'ils se sont décidés à collaborer. Pour les Mourioches, le Monde est le résultat de l'Équation Axiomatique, qui s'est imposée d'elle-même comme une solution infiniment supérieure au Néant. D'autres peuples croient d'autres choses.

Tous ces mythes sont faux.

Au commencement, il y avait le Vide. Quatre Dieux vivaient dans le Néant : l'Idée, l'Énergie, la Matière et le Rythme. Depuis toujours, ils erraient sans but ni conscience, sans individualité ni intentions, jusqu'au moment où ils sont tous les quatre entrés

en collision. Les quatre Dieux ont mêlé leurs pouvoirs et leurs envies. L'Idée a communiqué aux autres ses projets et ses rêves. Le Rythme a organisé les efforts de chacun. La Matière a fourni la substance de leur création commune. Et l'Énergie a donné l'impulsion qui a créé le Monde Muet et le Monde Hurlant.

Dans les instants qui ont suivi la création des deux Mondes, chacun des quatre Dieux a acquis une individualité. L'Énergie est devenue Anadeus. La Matière est devenue Muo. Le Rythme est devenu Lanalawalan. Et personne ne sait exactement ce qui est advenu de l'Idée, même si certains théologiens pensent qu'elle est devenue la mystérieuse Divinité qu'on appelle la Présence.

Pour peupler le Monde Hurlant, les quatre Dieux ont inventé toutes sortes de créatures, à commencer par une race intelligente, nommée les Titanides, des créatures dotées du libre arbitre, et qui devaient servir de premier essai aux Dieux, puisque chaque Titanide était physiquement différent de ses parents, et de tous les autres Titanides. Quelques autres races ont suivi la création des Premiers des Premiers, comme les Géants, les Illumidas, les Premiers Farandriens et les créatures d'Oumaïos, ainsi que de nombreux peuples oubliés. Les Dieux ont également peuplé l'Univers autour du Monde, avec ses Élémentaires, ses Anges et ses Démons, et ils ont créé l'Omnipotentiel. Parallèlement, à cette époque, quelques Espèces extraterrestres sont venues se réfugier à la surface du Monde Hurlant, et y ont prospéré : les plus connues étant les Céphalopodes, les Coaglis et les Observateurs.

Les Dieux étaient satisfaits du résultat, ils ont laissé s'écouler quelques siècles pour pouvoir observer comment leur Monde vivait et se développait, et comment leurs créatures agissaient et évoluaient. Mais à mesure que les années passaient, Anadeus s'est senti de plus en plus seul : il a éprouvé le besoin d'engendrer une descendance, des entités qui lui soient semblables. Dans le plus grand secret, il a donné naissance à onze nouveaux Dieux : Benquerina, Bie, Broulf, Dirminard, Donnielle, Entili, Galian, Gaupaolus, Lazario, Leonasia et Mabiaca, des créatures divines chargées d'observer et d'administrer le Monde pour lui. Dès qu'il a terminé son œuvre, Anadeus s'est retiré.

Après avoir bien observé le Monde Hurlant, les onze nouveaux Dieux ont constaté qu'il était bien vide, et qu'il convenait d'y ajouter de nouvelles créatures. La surface du Monde Hurlant, ils ont créé les Humains et les Ogres. Les Onze Divinités ont également appris à se multiplier : dans les Cieux, ils

ont créé des Émanations. Sur terre, des Incarnations.

Constatant ce qui avait été fait, Muo et Lanalawalan ont laissé éclater leur colère et leur jalousie. Ils ne voulaient pas être pris de vitesse par les nouveaux Dieux. Muo a créé les Lithiques et les Grobians. Lanalawalan a enfanté les Farandriens et les Mourioches. Puis, chacun des trois camps s'est mis à ajouter des milliers d'autres créatures pour peupler le Monde Hurlant, dans une course folle pour s'assurer la suprématie universelle. Les Dieux ont appris aux créatures à prier et leur ont donné des pouvoirs en échange. Quand tout cela a été fait, Muo et Lanalawalan se sont retirés.

ENVIRON 5000 AR : LA FICTION

Après cette phase de création débridée, quelques milliers d'années sont passées, à la grande satisfaction des Dieux. Les Humains, Ogres, Farandriens, Mourioches, Lithiques, Prismates et Grobians, les principales Jeunes Espèces, ainsi que les créations mineures, se sont développées à partir de leurs formes primitives, modelés par les mécanismes complexes de l'évolution. Les Dieux les ont guidés de loin, dans cette longue et douloureuse transformation.

Mais le Monde n'appartenait pas encore aux Jeunes Espèces. Alors que l'attention des Dieux s'était détournée d'eux pendant quelques millénaires, les Premiers des Premiers, les Titanides, ont bâti des civilisations, et poussé toujours plus loin leur quête de connaissance, mettant au point de nouvelles techniques destinées à modeler la réalité. Ils en ont distingué trois : la Foi, par laquelle le dévot pouvait demander aux Dieux de lui prêter un peu de leur puissance, la Science, qui permettait au savant de comprendre et d'utiliser les règles de la nature, et la Magie, qui permettait de les détourner. Raffinant leurs techniques pendant plusieurs centaines de vies d'hommes, les Titanides ont recherché un moyen de créer la synthèse entre ces trois méthodes, sentant confusément qu'elles ne formaient en fait qu'une seule technique, une technique qui ferait d'eux les égaux des Dieux. C'est finalement un groupe de Titanides aujourd'hui connu sous le nom de Disciples de Kei qui est parvenu à découvrir cette parfaite synthèse entre Foi, Science et Magie, qu'ils appelèrent la Fiction.

Se diffusant très rapidement au sein de la population, la Fiction a conféré aux Titanides un statut très proche de celui des Dieux. Cette connaissance ultime leur a permis de débloquent les limites de la physique, et de transformer leurs désirs en réalité. Les Titanides ont ainsi conquis de vastes régions, et les autres races anciennes ont

commencé à les craindre et à éviter la confrontation avec eux. Quant aux Dieux, ils ont d'abord observé sans intervenir, curieux de savoir ce que leurs créatures allaient faire de tout ce pouvoir.

Tout s'est arrêté net, pourtant, lorsque les Titanides ont outrepassé les limites qui leur avaient été fixées. Utilisant le pouvoir de la Fiction, ils se sont mis en tête de créer leurs propres créatures : les Dragons, les Chanqs, et les autres Fils de l'Œuf. C'en était trop : les Dieux n'ont pas pu accepter qu'on défie ainsi leur autorité. Ils ont retiré aux Titanides les bienfaits de la Foi, mettant un terme à la Fiction.

La Première Guerre allait bientôt éclater.

ENVIRON 1900 AR : LA PREMIÈRE GUERRE

La Première Guerre a eu lieu il y a plus de trois mille ans, et les récits qui sont parvenus jusqu'à l'époque actuelle sont davantage des légendes épiques que des comptes rendus historiquement exacts. Mais les origines du conflit sont claires : la race la plus ancienne à avoir vu le jour, les Titanides, a voulu prendre le contrôle sur le Monde et défier les Dieux. Pour parvenir à leurs fins, ils ont cherché à convaincre toutes les jeunes races de se soulever. Les Titanides ont donné de magnifiques présents aux jeunes races. Ils leur ont notamment enseigné la Magie et la Science. La plupart des races acceptèrent ces cadeaux, mais les Lithiques, méfiants, ont refusé. Ils ont averti les Dieux de ce qui se tramait. Les Dieux de tous les Panthéons n'ont pas tardé à intervenir pour mater la rébellion des Titanides et punir les jeunes races d'avoir accepté leurs cadeaux. Une série de catastrophes naturelles a dévasté le Monde entier.

Fuyant devant la terrible menace représentée par les Titanides, même diminués par la perte de la Fiction, les Céphalopodes, les Observateurs, les Illumidas, les Premiers Farandriens, les Coaglis et de nombreuses autres races anciennes se sont réfugiées dans le Grand Nord, créant pour se protéger une zone d'impénétrable obscurité : le Pays de la Nuit. Les jeunes espèces étaient désormais seules avec les Titanides et leurs créatures.

Les Titanides ne se sont pas laissés abattre par les attaques lancées par les Dieux, et ils ont monté une armée pour en finir avec la tyrannie divine. Lithiques, Farandriens, Humains, Pookans, Prismates et d'autres races se rangèrent du côté des Dieux. Les Titanides ont pu compter sur leurs créations : les Chanqs, certains Dragons et tous les autres Fils de l'Œuf. La guerre a duré près d'un siècle, et a marqué le Monde de terribles cicatrices. Finalement, les jeunes races sont parvenues à

chasser les Titanides, qui se sont réfugiés à tout jamais dans les profondeurs de la terre. Ils ont laissé derrière eux les Fils de l'Œuf, ainsi que d'innombrables traces de leur Science.

Le conflit a marqué un changement radical chez les Divinités humaines. Parmi les douze Dieux du Panthéon Impérial, onze ont abandonnés leurs royaumes naturels (dieu des moissons, dieu des mers, etc...) pour adopter des ministères plus proches des préoccupations humaines (dieu de la compétition, de la tradition, de l'équilibre, etc...), seul Anadeus est resté Dieu de l'Énergie.

La Première Guerre a acquis une dimension quasi-mythique pour les peuples du Monde. Chez les Humains, on aime à se souvenir que c'est l'époque à laquelle les deux guerriers, Pan Shaï et Shu Shen, ont combattu ensemble, avant de fonder leurs monastères. Pour les Lithiques, c'est la période où le prophète Bazzil a reçu l'illumination du Dieu Muo et où il a rédigé son Livre. Les Farandriens ont surtout été marqués par la destruction de leur Empire, Aracadia, fractionné en de nombreux Royaumes concurrents.

1895 AR : FONDATION DU PREMIER ROYAUME LITHIQUE

À la mort du prophète Bazzil, le Roi de Colzeú, Gondual, a décidé d'unir les Lithiques sous un seul drapeau et dans une seule foi. Il est parti à la conquête de tous les peuples infidèles, et a passé des accords avec tous ceux qui partageaient sa religion. Gondual a ainsi fondé le Premier Royaume Lithique, à l'époque une des plus grandes nations du Monde.

ENVIRON 1300 AR : PREMIER ARMISTICE FARANDRIEN

Fatigués par les siècles de guerre fratricides opposant les nombreux royaumes Farandriens issus de la chute d'Aracadia, les dirigeants du Haut-Royaume d'Oumaïos ont envoyé des diplomates pour imposer un armistice aux belligérants. La paix s'est installée, mais elle dura moins d'une dizaine d'années, et les tentatives d'intervention diplomatiques lancées par Oumaïos par la suite n'ont jamais pu pacifier tout le territoire Farandrien.

ENVIRON 1200 AR : FONDATION DE PORT CENDRE

À l'origine petit village de pêcheurs, Port Cendre est devenue une véritable ville, sans doute la plus belle et la plus prestigieuse cité Humaine de son époque. On pouvait y croiser des Lithiques et des Farandriens, et son rayonnement culturel et

scientifique était sans pareil. Port Cendre est incendiée en 936 avant l'Ere Impériale.

ENVIRON 1000 AR : DÉBUT DES GUERRES FARANDRIENS-HUMAINS

Il y a plus de 2'100 ans, les Humains vivant sur le Continent, très majoritaires, se sont rebellés contre les différents royaumes farandriens, vestiges d'Aracadia la Solennelle. Pendant environ un siècle, des hordes innombrables d'Humains armés de glaives de bronze ont lutté contre des poignées de Farandriens et contre leur puissante Magie. Au terme de ces guerres, les dernières traces d'Aracadia ont été effacées à jamais de la surface du Monde, et les Farandriens se sont réfugiés au plus profond des forêts, vivant une vie d'exil, et tentant de se faire oublier pendant quelques siècles.

Conséquence la plus spectaculaire des guerres Farandriens-Humains, un des plus puissants royaumes farandriens, la ville-empire de Shogguragua, a été entièrement inondée. Ses ruines reposent actuellement au plus profond des eaux du Lac Spoldder.

ENVIRON 950 AR : MIGRATIONS QUESTITES

Très marqués par la chute de Port Cendre, harassés par des légions d'Ogres et de Mourioches, de nombreux proto-Questites de Cendremagne ont migré vers le nord, où ils ont fondé ce qui est plus tard devenu Mortebrane, et vers l'Ouest, où ils se sont mis au service des Lithiques d'Ovidia Verma.

912 AR : CHUTE DU ROI GONDUAL

Gondual, le Roi des Lithiques, défenseur de la Vraie Foi, a été forcé à quitter le Royaume lorsqu'il a été révélé qu'il avait épousé sa sœur. Elle et ses héritiers furent mis à mort, et un nouveau système féodal fut mis en place, avec à sa tête un Régent. Le clergé a alors repris la responsabilité directe des affaires spirituelles de ce qu'on a appelé le Deuxième Royaume Lithique.

903 AR : FONDATION DU ROYAUME LITHIQUE DU NORD

Très mécontents de la tournure des événements après la nomination du Régent, les Lithiques d'Ovidia Verma ont fait sécession et créé leur propre Royaume, sur le modèle du Royaume de Gondual. Après une courte guerre, ils ont conquis leur indépendance, et commencé à faire des affaires avec les Humains de la région.

ENVIRON 900 AR : DÉBUT DE LA PREMIÈRE ISOLATION FARANDRIENNE

Au terme des guerres Humains-Farandriens, les royaumes farandriens ont été détruits, à l'exception de Satanza au sud et de Mossayy au nord-est. Craignant pour leur survie, et tentant de faire oublier leur arrogance, les Farandriens survivants se sont alors imposés une très longue période d'isolation, fuyant tout contact avec les étrangers.

854 AR : CRÉATION DU PREMIER CONSEIL SECRET FARANDRIEN

Éparpillée dans le Monde entier en petites communautés disparates et repliées sur elles-mêmes, la diaspora farandrienne avait besoin d'un ancrage communautaire. En 854, les principaux chefs des communautés survivantes se sont rassemblés dans les ruines de Mandazaola la Radieuse pour fonder le Conseil Secret, un gouvernement fantôme chargé de veiller sur les différentes communautés de la diaspora, et de relayer les nouvelles entre elles.

ENVIRON 700 AR : FONDATION DU PREMIER REIK

Il y a 1'800 ans, des tribus axites vivant dans le centre du Continent (sur le territoire actuel de Kareiken) se sont rassemblées sous la bannière d'un seigneur de guerre, Annulinius. Il a été par la suite couronné Roi. Sous son autorité et celle de ses descendants, les tribus Axites se sont lancées dans une série de guerres sanglantes contre le Haut Royaume d'Oumaïos, un territoire contrôlé par d'anciennes créatures, des Minotaures, des Satyres et des Dryades, territoire dont les structures étaient en train de sombrer en pleine décadence.

C'est la période que les historiens appellent aujourd'hui le Premier Reik, même si c'est un abus de langage, puisque le terme n'est pas utilisé à l'époque. Les conquérants Humains préféraient le terme de « Tribus d'Annulinius » pour se désigner eux-mêmes.

643 AR : CHUTE DE KRRLAR

Krarlal, un royaume lithique indépendant niché dans les montagnes de Iolt, a été détruit, sans doute par les forces conjuguées d'une guerre civile et d'une invasion démoniaque. Les Lithiques survivants se sont disséminés dans les montagnes et les Siolites ont commencé à coloniser les alpages.

549 AR : MIGRATION DES OLBECS

Après la mort du tyran Anijanai et l'échec de l'ultime tentative d'unifier les tribus Olbecs, les nomades ont quitté Todah pour partir un peu plus loin vers le sud-est. En parallèle, des Siolites ont quitté Iolt et se sont installés dans les prairies de Todah.

531 AR : ECRITURE DES RÉSONANCES SANCTIFIÉES

À l'origine du mouvement des Refondateurs, le Farandrien Hadrazanay signe les Résonances Sanctifiées, un ouvrage de méditation théologique appelant à un retour aux vraies valeurs religieuses, désignant les cinq Saints comme des objets de culte, et jetant les bases du système de Castes actuellement en vigueur chez les Farandriens.

490 AR : CHUTE D'OUMAÏOS

Après plusieurs siècles de décadence et des conflits à répétition avec les Humains, le Haut Royaume d'Oumaïos s'est finalement écroulé. Cette nation très civilisée, aux mœurs sophistiquées, a cessé d'exister quand elle a soumis sa capitulation inconditionnelle aux seigneurs de guerre Axites, et que tous ses Nobles se sont donné la mort pour ne pas avoir à faire face au déshonneur. Les Humains en ont profité pour conquérir tout l'ouest du Continent, la côte du Golfe des Perles. Les Centaures, Faunes, Harpies et autres créatures qui peuplent la région de nos jours sont des descendants directs des peuples d'Oumaïos.

463 AR : FONDATION DE BRINDIGNE

Une tribu barbare de Mortebane a migré vers le nord et s'est installé dans la forêt de Boissilence, fondant la ville de Brindigne, ainsi que quelques villages environnants. Ils sont entrés en contact avec les Farandriens de la colonie de Mossay et les deux communautés ont décidé de vivre en bonne intelligence.

399 AR : FONDATION DU MONASTÈRE DU SHU SHEN

Alors que le savoir enseigné après la Guerre par Shu Shen était en passe de se perdre, la dernière héritière de cette tradition, Ooyarin Goiar, s'est installée dans les montagnes de Iolt pour fonder un monastère et enseigner ces techniques à une nouvelle génération de Mystiques combattants.

368 AR : PREMIÈRE GUERRE CONTRE WURMAAZ

Désireux de s'étendre, d'accéder à des matières premières, de transmettre la Vrai Foi et de récupérer des artefacts Titanides, des guerriers fanatiques venus du Reik ont lancé une expédition en Wurmaaz. Ils se sont heurtés à une très forte résistance de la part des nomades Wurams qui occupaient la région, et ont dû battre en retraite. Dans les trente ans qui ont suivi, les Axites ont lancé une dizaine d'autres attaques contre Wurmaaz, mais le territoire était trop éloigné et les autochtones trop dangereux pour obtenir une victoire.

334 AR : CHUTE DU ROYAUME LITHIQUE DU NORD

À bout de force après deux décennies de famine et d'épidémies, le Roi des Lithiques du nord, Sevso IV, a quitté sa capitale Ovidia Verma et rentre à Mag Mell, en même temps que des dizaines de milliers de ses sujets. Le Royaume Lithique du nord a alors cessé d'exister.

294 AR : COURONNEMENT DE RARNIAN CLEGIOUS

Rarnian Clegius, un chef tribal Questite, s'est fait couronner Roi et a entrepris de fédérer ou de conquérir toutes les tribus Questites installées au bord du Fleuve Mauve, afin de créer les bases du royaume de Cendremagne. Il a également lancé la reconstruction de la ville mythique de Port Cendre.

287-265 AR : GUERRE CIVILE DANS LE ROYAUME LITHIQUE

Après leur découverte des pouvoirs du Rêve Cristallin, les Archiprêtres de Muo se sont mis en tête de prendre le pouvoir au sein du Royaume Lithique. Le Régent, de son côté, a été soutenu par l'armée. La plus longue et la plus violente guerre civile de l'histoire lithique a ainsi commencé, qui laissa l'ancien Royaume en ruines.

260 AR : VECANIA COMMENCE SON ENSEIGNEMENT

En plein milieu de la guerre civile Lithique, la philosophe prismate Vecania a rassemblé des disciples dans sa maison de Merito, dans le Royaume Lithique, et elle a posé les bases d'un enseignement qui est encore aujourd'hui la base de toute la culture prismate.

268 AR : FONDATION DE LA CITÉ-ÉTAT DE MAG MELL

De nouveaux arrivants Lithiques en provenance du Royaume se sont installés autour de Mag Mell et ont commencé à collaborer avec les quelques Farandriens déjà présents sur place. En 268, ils décident d'officialiser leur alliance, et de fonder une Cité-État égalitaire sur les lieux saints des deux peuples.

239 AR : CONQUÊTE DU TERRITOIRE LITHIQUE PAR DES KAOURS

Venus du sud où ils s'étaient retranchés pendant plusieurs siècles, des armées de Kaours ont déferlé sur les Monts Citadelle et les autres territoires Lithiques, en proie au chaos et aux guerres tribales. Parvenant à libérer la plupart des villes, ils ont recréé une nouvelle nation Lithique, avec des Kaours à sa tête. Ils ont ainsi réussi à rétablir l'ordre et une certaine justice dans la région.

170 AR : MORT DE L'ESPRIT DE BOISSILENCE

Le chef des Humains de Boissilence, Ventaïre, a décidé d'en finir une bonne fois pour toutes avec l'Esprit qui empêchait l'expansion de son peuple dans la forêt. Au terme d'une longue traque, il l'a retrouvé et l'a tué d'une flèche, provoquant un conflit durable avec les Farandriens Verfeuilles de la forêt.

ENVIRON 100 AR : PREMIERS CONTACTS AVEC LES OGRES BAKIS

Certaines tribus questites établies dans l'ouest du Continent s'aventurent en direction de la côte ouest et entrent pour la première fois en contact avec une nouvelle ethnie Ogre, surnommée plus tard les Bakis.

97 AR : ANNEXION DE IOLT

Après une courte campagne militaire, les troupes Axites ont conquis les vallées de Iolt et leurs habitants, des paysans siolites relativement inoffensifs. Stimulés par leur contact avec les Axites, les Siolites sont rapidement devenus de farouches conquérants. Dans les trois siècles qui ont suivi, ils ont installé des colonies sur les territoires actuels d'Aasiak et de Todah, avec la bénédiction des Axites, ravis d'avoir des sujets aussi zélés. Par la suite, ils sont revenus à une certaine apathie, cessant les conquêtes, et que leur identité culturelle s'est effilochée avec les années.

58 AR : FIN DE L'ISOLATION DES FARANDRIENS

À la suite de la découverte par un Humain du refuge farandrien d'Astragara, les Farandriens désirent mettre fin à plus de huit siècles d'isolation. Le Conseil Secret donne son accord, et pour la première fois depuis très longtemps, les Farandriens se mêlent ouvertement aux Humains, et reprennent avec eux des relations commerciales et diplomatiques.

19 AR-1 EI : GUERRE CIVILE ET FONDATION DU REIK MODERNE

Les seigneurs de guerre axites se sont livrés à une guerre fratricide pour le contrôle de ce qui commençait à ressembler à un vaste Empire Humain. Chacun d'entre eux a trouvé de l'aide à l'extérieur, s'alliant avec les Lithiques, les Farandriens, les Ogres, les Goupils et bien d'autres peuples. Alors que le conflit s'éternisait et menaçait de plonger tous les efforts des Axites dans le néant, un des seigneurs de guerre, Karlikaal, a fait assassiner tous ses rivaux en une seule nuit ; mais il a bien pris soin de garder la descendance de ses victimes en vie. Le lendemain, il a jeté les bases du

Reik Moderne : les fils et les filles des seigneurs de guerre ont conservé le contrôle de leurs territoires respectifs, et toutes ces nations ont été rassemblées sous la bannière du Reik. Les nobles sont devenus des Électeurs Impériaux et ont choisi l'un d'entre eux comme Empereur. Dernière partie du plan de Karlikaal, il a menacé de mort les nouveaux Électeurs Impériaux et s'est arrangé pour devenir le premier Empereur du Nouveau Reik. Le calendrier a été modifié et l'an 1 de l'Ere Impériale a été décrété.

23 EI : LES FARANDRIENS SONT BANNIS DE MAG MELL

L'alliance entre les Farandriens et les Lithiques de Mag Mell a été mise à mal par les nombreuses conquêtes des Lithiques, rendant les Farandriens minoritaires. Alors que la tension montait entre les deux communautés, les Lithiques ont finalement décidé d'en finir, et de bannir les Farandriens de la Cité-État de Mag Mell. La plupart des lieux saints farandriens ont été détruits ou réutilisés pour d'autres usages.

33 EI-50 EI : CONSTITUTION DE L'ÉGLISE IMPÉRIALE

Le deuxième Empereur du Reik, Vertheric, et son successeur, Warulf, jettent les bases de la Religion Impériale. Ils rassemblent une grande partie des mouvements disparates qui adorent les Dieux des Humains, leur donnent une légitimité officielle et créent une hiérarchie commune, qui lie l'Église au pouvoir central du Reik. L'Empereur du Reik devient ainsi également Saint-Empereur de l'Église Impériale.

55 EI : DEUXIÈME GUERRE CONTRE WURMAAZ

Halix Merkallio et ses trois fils, à la tête d'une impressionnante armée, se dirigent vers le sud, pour prendre possession de Wurmaaz. Malgré une très forte résistance des nomades Wurams, au terme d'une campagne de sept ans, le territoire devient un État du Reik.

103 EI-129 EI : LA PREMIÈRE GUERRE FARANDRIENS-LITHIQUES

Au début du deuxième siècle de l'Ere Impériale, les Farandriens n'étaient pratiquement pas présents sur leurs lieux saints, exilés de Mag Mell depuis le décret de 23. En 99, un important groupe de Farandriens fondamentalistes vivant au bord du Smouale a décidé de s'installer à nouveau à Mag Mell, pour reconstruire l'ancien Temple et le Dôme du Silence. Les Lithiques n'ont pas accepté ces nouveaux venus, et ont tenté de les chasser, mais les Farandriens sont arrivés en ville, de plus en plus nombreux. Finalement, le face-à-face a dégénéré en

conflit : l'armée Lithique s'est opposée à des guérilleros Farandriens, qui ont multiplié les actes de sabotage et de terrorisme. La guerre a duré plus d'une vingtaine d'années, avant qu'une médiation Prismate ne mette fin aux hostilités. Les Lithiques ont finalement accepté la reconstruction des lieux saints farandriens sous certaines conditions, et les Farandriens ont admis que leur population résidente dans la ville de Mag Mell soit plafonnée. Ces décisions allaient servir d'amorce à un nouveau conflit sanglant, huit siècles plus tard.

166 EI : FONDATION DE MUNDIAVAR

Grisé par les résultats obtenus pendant la guerre, un groupe de Farandriens nostalgiques d'un passé glorieux s'installe dans la Mer de Bois, sur territoire lithique, et fonde la ville de Mundiavar. Osoloz Muun, leur chef, se déclare Prince de la ville et déclare son indépendance vis-à-vis du Conseil Secret. L'impuissance des Neuf à imposer leur décision diminue leur influence au sein de la diaspora farandrienne.

207 EI : CONQUÊTE D'AASIAK

Après plus de trois siècles d'efforts et près d'une dizaine de campagnes qui se sont soldées par des échecs, les troupes de Iolt finissent par conquérir une grande partie du nord de l'île d'Aasiak, faisant reculer les Kaours qui occupaient ces terres jusque-là.

229 EI : EPIDÉMIE D'OÏDIUM

Ayant massivement sombré dans la misère et se massant dans les villes Humaines en quête de petits boulots, les Farandriens, à cause de la promiscuité et du manque d'hygiène et de soins, contractent toute une série de maladies. En 229, une terrible épidémie d'oïdium tue un Farandrien sur cinq dans le Monde Hurlant.

243 EI : FONDATION DE TWANZAAH

Des colons de Straaz trouvent d'anciennes ruines Titanides, dans lesquelles ils bâtissent la ville de Twanzaah, petit comptoir commercial qui deviendra la capitale de Straaz, avant d'acquérir un statut de ville libre et d'être rebaptisée Entremar.

260 EI : CHUTE D'ANGLANG

Le grand Sultanat Goupil, Anglang, a capitulé à la suite de la Bataille des Deux Fronts : les troupes du Reik ont pris d'assaut sa capitale d'un côté, alors que la puissante armée questite de Mortebane s'est occupée des autres villes. Les Goupils survivants d'Anglang se sont réfugiés dans les bois et ont vu s'écrouler le dernier de leurs empires, sombrant par

la suite dans la barbarie. Quant au Reik, juste après la victoire, il a rompu son alliance avec Mortebane et tenté de conquérir ce territoire fertile. La capitale goupil est restée inoccupée pendant cinq siècles, tout juste visitée par des bandits et des aventuriers. Elle est devenue ensuite Veritas, capitale de Mortebane.

261 EI : LES KAOURS QUITTENT LES MONTS CITADELLE

500 ans jour pour jour après leur conquête du Royaume Lithique des Monts Citadelle, les Kaours ont quitté ces terres conquises pour émigrer vers le sud, répondant apparemment à une ancienne prophétie. Laissés seuls, les Lithiques ont repris les rênes du pouvoir sans changer les structures mises en place par leurs conquérants.

279 EI : LE RAMAHAстра RETROUVÉ ET DÉSAMORCÉ

Les Lithiques des Monts Citadelle ont souhaité anéantir une bonne fois pour toutes leurs cousins de Mag Mell, et leur reprendre le contrôle de la ville sacrée. Pour y parvenir, ils ont exhumé une ancienne arme des Titanides, le Ramahastra, capable d'annihiler un pays entier par la simple force de la Foi. Grâce à l'intervention d'un groupe d'aventuriers, le Ramahastra a été détruit, et les dirigeants responsables de ce plan destructeur ont été forcés de changer de projet.

302 EI : INVENTION DE LA POUSSIÈRE

Kerrigan Psembledock, un Savant prismate, découvre lors de ses recherches le moyen de transformer certains tissus de l'organisme des Farandriens en une substance capable de prolonger la vie des Humains. C'est le début du trafic de la Poussière, une drogue qui devient très vite une menace pour la survie de tous les Farandriens du Continent.

317 EI : CAPITULATION DES NATIONS QUESTITES

Après plus de cent ans de guerre et la conquête de Mortebane, Boissilence et Valadine, la puissante armée du Reik est finalement parvenue à faire capituler la dernière nation Questite qui lui résistait : Cendremagne. Pour imprimer la domination Impériale sur cette province rebelle, et contrairement aux autres territoires conquis sur les Questites, Cendremagne a été confiée à un Noble Axite, Haven Răginar, parachuté dans la région depuis Reiksraad.

Ces conquêtes ont constitué la plus spectaculaire expansion du Reik, dont les frontières sont restées à peu près stables pour les 789 ans qui suivent.

334 EI : SÉCESSION DE TODAH

Une bande d'extrémistes menée par une religieuse, la Papesse Uldra, prend le pouvoir en Todah et le conserve pendant une soixantaine d'années, jusqu'à l'assassinat de la Papesse et l'avènement d'un nouveau Duc.

340 EI : DÉBUT DE LA DEUXIÈME ISOLATION FARANDRIENNE

Pourchassés de toute part par la cupidité des Humains, en proie à la misère et à la maladie, les Farandriens décident une nouvelle fois de se couper du reste du Monde, et de se retrancher dans les forêts. Cette fois-ci, ils adoptent une attitude beaucoup plus violente vis-à-vis des intrus qui cherchent à les approcher. Le nom des Farandriens devient synonyme de terreur.

376 EI : FONDATION DU TROISIÈME ROYAUME LITHIQUE

Le mariage du Roi Salomialdo de Mag Mell et de la Dirigeante Veriaccia des Monts Citadelle a marqué symboliquement le rapprochement des deux plus grandes nations lithiques. Ensemble, elles ont fondé un grand État féodal, le Troisième Royaume Lithique.

409 EI : SAC DE LA VILLE DE MUNDIAVAR

Fatigués d'être pris pour cible par des Farandriens isolationnistes aux abords des forêts, les Lithiques décident de se venger sur la seule ville farandrienne qui pratique des liens avec l'extérieur : Mundiavar, dans la Mer de Bois. Le général lithique Gorico mène des troupes au combat et détruit la ville, ainsi qu'une partie de la forêt. Lui et ses hommes sont victimes des créatures de la forêt lors du voyage du retour.

431 EI : CONSTRUCTION DU MONUMENT FUNÉRAIRE D'ANIKANA

La défunte Impératrice Anikana Merkalia a commandé juste avant sa mort un gigantesque monument funéraire, une sorte de temple dédié à sa personne. Il a été achevé 11 ans après son décès. Il est ainsi devenu le premier monument de la Nécropole de Memaria. Par la suite, tous les Empereurs et de nombreux autres Nobles importants se font construire des monuments funéraires dans cette région du Duché de Todah.

446 EI : RÉVOLTE À PORT CENDRE

À la suite d'une forte hausse d'impôts très impopulaire, les habitants de la ville de Port Cendre, en Cendremagne, se sont révoltés et ont placé la cité sous la direction d'un comité de citoyens. Après

quatre mois de siège, l'insurrection est matée et les meneurs exécutés sur la place publique.

470 EI : FONDATION DU COMTÉ DE VALADINE

Après une interminable période de rébellions et d'insurrections en série, le Reik a fini par céder et par faire un geste en faveur de Valadine. Plutôt qu'un Bailli, l'Empereur a nommé un Comte, choisi parmi la noblesse Questite. Le premier souverain du Territoire a été le Comte Viguel Varaz.

501 EI : COLONISATION DE FLARELLADA

Désireux d'étendre son territoire, le Roi des Lithiques Amadeo VII a décidé de procéder à la colonisation du gigantesque glacier de Flarellada. Il y a établi un avant-poste d'élémentalistes, dont la mission était d'y bâtir une ville sous la glace. Mission accomplie quelques années plus tard.

510 EI : DEUXIÈME SÉCESSION DE TODAH

Des étudiants en religion, les Fidelkkams, prennent les armes pour lutter contre la conscription et les impôts imposés à Todah par le Reik. Ils prennent le pouvoir et instaurent un régime intégriste.

536 EI : UN NOUVEL ESPRIT POUR BOISSILENCE

Une jeune Druidesse, Aurade de Chassogne, explore l'Omnipotentiel en quête d'un Esprit destiné à régner sur Boissilence, sept siècles après la mort de l'Esprit précédent. Elle finit par en trouver un, et la forêt retrouve son âme. Cette action lui vaut une popularité immédiate et Aurade devient Comtesse de Boissilence.

542 EI : STRAAZ ENTRE DANS LE REIK.

Après plus de trois siècles à servir de route commerciale sécurisée, Straaz a fini par obtenir un statut officiel dans le Reik, et a été confiée aux bons soins de la dynastie Hunt.

579 EI : RÉBELLION DES WIDDERSHINS EN AASIAK

Une faction de Magiciens, les Widdershins, fomenta un coup d'État et parvient à prendre le contrôle d'un tiers de l'île d'Aasiak, après une série d'attaques très sanglantes. Les autorités sont dépassées, mais elles bénéficient du soutien inespéré d'une faction rivale, les Deosils. Une guerre civile déchire Aasiak pendant plusieurs décennies.

587 EI : LE KHAN KAÏ PREND LE POUVOIR À IOLT

Un dictateur Théoclaste, le Khan Kaï, prend le pouvoir à Iolt dans le but de défendre les droits de certaines minorités opprimées. Il le fait

effectivement, mais au passage, il s'en prend aux Mystiques et à tous les pratiquants de la Religion Impériale dans le Territoire.

620 EI : MALÉDICTION DE BRUME

Madrak Merkhalio, le Comte de Wurmaaz, et les Nobles Magiciens du Comté ont tenté de faire revenir les Titanides, pour s'allier avec eux et obtenir un pouvoir sans limites. Ils ont été immédiatement punis par les Dieux Impériaux. La capitale, Brume, a été maudite, ses habitants transformés en morts-vivants, et Madrak a été changé en un sinistre brouillard qui flotte encore aujourd'hui sur tout l'Etat de Wurmaaz, capturant au hasard les âmes de habitants pour les transformer en âmes en peine et en zombies.

631 EI : VAMPIRES DANS LE LAC SPOLDDER

Profitant de la confusion consécutive à la malédiction de Brume, des dizaines, puis des centaines de Vampires se sont réfugiés dans les eaux du Lac Spoldder, et ont réoccupé les ruines immergées de l'ancienne ville Farandrienne de Shogguragua. Ils se sont choisi un chef : Gideon Infineon, qui règne encore sur eux de nos jours.

644 EI : VICTOIRE DES DEOSILS EN AASIAK

Les Deosils et leurs partisans parviennent à reprendre le contrôle total sur l'île d'Aasiak. Les Widdershins sont vaincus, mais tous les survivants sont pardonnés. Les Magiciens profitent de cette victoire pour installer en Aasiak un régime favorable à l'utilisation de la Magie.

656 EI : FONDATION DE SCHUDERMAAZ

La « Baronne » Mergrij Ortlj, une souveraine autoproclamée (quoique de véritable ascendance noble) a fédéré les tribus Axites du désert de Schudermaaz et fait allégeance à la couronne Impériale. En guise de cadeau pour célébrer l'arrivée du Territoire dans le Reik, les Axites massacrent des milliers de Raungs.

677 EI : RÉVOLUTION EN CENDREMAGNE

Affamé par ses suzerains, le peuple de Cendremagne s'est rebellé une nouvelle fois, cette fois-ci à l'échelle du territoire entier. Les aristocrates ont été chassés ou emprisonnés et une constitution a été écrite, donnant le jour à la toute première République de l'histoire. Au bout de deux ans, les nobles font alliance avec plusieurs syndicats du crime pour briser la rébellion, et revenir au pouvoir.

721 EI : LIBÉRATION DE TODAH

Une armée de libération est partie de Kareiken pour libérer les lieux Saint de Todah et mettre un terme au règne de Fidelkkams sur le Duché. L'opération a été un succès et le nouveau Duc, Krippias, est monté sur le trône.

744 EI : CRÉATION DES ORDRES DE CHEVALIERS SACRÉS

Désireux d'asseoir son autorité et de ne plus dépendre de l'appui militaire des Nobles du Reik, l'Empereur du Reik, Mohrkad Merkhalio, a créé sa propre force militaire, les cinq Ordres de Chevaliers Sacrés : Luminars, Dominars, Patriars, Divinars et Magnars.

788 EI : CRÉATION DES CHASSEURS DU SUD

Le Prince de Straaz, Murad Moenz-Hunt, a fondé les Chasseurs du Sud. Dans les siècles qui ont suivi, cette organisation a permis de sécuriser la route du sud, et a conduit à l'essor de la ville d'Entremer. Les Chasseurs du Sud sont devenus par la suite très actifs dans la capture et le commerce d'esclaves.

802 EI : COURONNEMENT D'ELAZAR

Le jeune Roi de Kareiken, Elazar Răginar, a accédé au trône Impérial à 17 ans, après une élection entachée d'irrégularités et de coups de théâtre. Il s'est avéré beaucoup plus difficile à manipuler que ne l'espéraient les Électeurs Impériaux, et il s'est lancé dans une campagne pour faire reculer la menace chanq. Il a obtenu des succès tellement historiques que sa lignée – les Răginar – est restée sur le trône pour les trois siècles qui ont suivi.

805 EI : CRÉATION DE LA VILLE LIBRE D'ENTREMER

L'Empereur Elazar Răginar a conféré un statut spécial à la capitale de Straaz, Entremer. Pendrian Hunt, le Prince de Straaz, a fomenté un coup d'État qui a fait long feu. Fidèle à la couronne impériale, l'armée de Straaz s'est rebellée très vite, suivie par les habitants de ville d'Entremer, qui ont fini par proclamer leur indépendance. Après la crise, Elazar a entériné cette indépendance et octroyé une voix au Collège Électoral au peuple d'Entremer.

830-874 EI : GUERRE AASIAK-KAREIKEN

Irrités par la présence et surtout par l'influence prépondérante des Magiciens en Aasiak, les ordres de Chevaliers Sacrés de Kareiken se sont lancés à la conquête de l'île. Hélas, les cinq croisades organisées au cours de plus de quarante ans se sont toutes soldées par des échecs, ne provoquant que des dommages minimaux à l'ennemi. Le conflit trouve sa conclusion grâce à la conférence de Port

Cendre, au cours de laquelle les belligérants parviennent à un accord de paix.

881 EI : SARPARANTA RABAK PREND LE POUVOIR EN TODAH

Une des dernières représentantes d'une Secte Démoniaque nommée les Clameurs Méphitiques, Sarparanta Rabak, s'est fait passer pour une prêtresse, a épousé le Duc de Todah et a fini par prendre le pouvoir. Elle a finalement été vaincue vingt ans plus tard par un groupe de mercenaires.

934 EI : MORT DU KHAN KÄI

Après deux siècles et demi de règne sur Iolt, le Khan Käi, dictateur théoclaste à la longévité artificiellement prolongée par la Science, a fini par mourir de mort naturelle. Une courte révolution a suivi, qui s'est prolongée par un mouvement de restauration des anciennes traditions de Iolt.

957 EI-965 EI : LA DEUXIÈME GUERRE FARANDRIENS-LITHIQUES

Il y a 150 ans, le Royaume Lithique occupait Mag Mell comme d'ailleurs tout le Sud du Continent. Quelques milliers de Farandriens vivaient dans la ville sacrée, mais ils n'étaient que tolérés par les maîtres des lieux. Qui plus est, la population farandrienne résidant en ville était plafonnée depuis la Première Guerre Farandriens-Lithiques. La tension n'a pas cessé de monter pendant des siècles et des siècles, et finalement les Farandriens en ont eu assez. Ils ont envoyé des messagers dans toute la Diaspora farandrienne, pour constituer une armée. Aux côtés des soldats farandriens, ils ont recruté des mercenaires : des Humains, des Ogres, des Mourioches. La force ainsi constituée a foncé sur Mag Mell, pour libérer la ville Sainte de son occupant. Les Lithiques ne se sont pas laissés déloger et un conflit très sanglant a ainsi commencé, qui dura huit ans et coûta des dizaines de milliers de vies des deux côtés.

Au terme de la guerre, ce sont les Lithiques qui sont sortis vainqueurs. Ils ont banni les Farandriens de Mag Mell, mais la Monarchie Lithique avait été considérablement affaiblie par les événements, et le peuple en a profité pour se soulever, mettre à mort le Roi, et créer une République Lithique libre et égalitaire.

1003 EI : INAUGURATION DE KAUPUNKI

Kaupunki, la ville d'Aasiak composée de centaines de rues reliées par des portails magiques, est inaugurée par son créateur, Ajatella Arvellasan, qui est porté disparu quelques années plus tard.

1014 EI : PUBLICATION DES PÉRÉGRINATIONS

De retour de voyage, un explorateur axite, Lemuriel Schoeneck, publie un ouvrage intitulé « Les Pérégrinations du Capitaine Schoeneck dans le ciel nocturne ». Cet ouvrage retrace son prétendu périple dans le ciel, à la découverte des trois satellites du Monde : Solune, Grilune et Morlune. Les spécialistes continuent à se quereller au sujet de l'authenticité de ce document.

1021 EI : LA POUSSIÈRE DEVIENT ILLÉGALE

La Poussière, une drogue capable d'augmenter la longévité des Humains et produite en tuant des Farandriens, a fait l'objet d'une polémique pendant des décennies entre le Reik et la diaspora farandrienne. Entre le 10^e et le 11^e siècle, plusieurs Empereurs ont fait pression sur la Principauté de Straaz pour qu'elle arrête ce trafic. Finalement, l'avènement sur le trône de Straaz de la Princesse Szaïar Hunt a été le déclencheur. Elle-même Malandrienne, elle a mis fin à la production de Poussière et la substance est devenue illégale dans tout le Reik.

1028 EI : FONDATION DE STEINZHIEE

Fraîchement arrivés du Reik, des colons farandriens s'installent dans la Mer de Bois, malgré l'opposition des Lithiques et sous la direction de Valindriam Dey, ils bâtissent une ville sur les ruines de Mundiavar. La nouvelle cité, Steinzhiee, est construite à l'aide d'arbres-collines, les paloms.

1033 EI : LES MIRACLES D'ARMONAIKKEN

Une jeune fille dont l'histoire n'a pas retenu le nom, une pauvre un peu simple d'esprit, a vu à plusieurs reprises près des chutes d'eau proches de la ville d'Armonaikken, en Todah, des apparitions de la Déesse Entili, assorties de visions prophétiques. Vérifiées par des Prêtres, ces allégations ont fait de cette petite ville un des poumons religieux de Todah et de tout le Reik.

1063 EI-1065 EI : L'INVASION CHANQ

Après le départ de leurs Maîtres les Titanides, les Fils de l'Œuf virent leur haine grandir année après année, à l'encontre des jeunes races qui avaient fait fuir les Premiers des Premiers. Après la Première Guerre, ils laissèrent s'écouler deux siècles, puis ils devinrent une menace récurrente pour les Humains, les Lithiques, les Farandriens et les autres, les attaquant à la première occasion. À l'époque, les Chanqs vivaient sur tout le Continent, et ils pratiquaient des tactiques de guérilla pour s'en prendre à des individus et à des petits groupes. Il

leur arrivait de constituer des armées et d'attaquer des villes ou des régions entières, mais c'était plus l'exception que la règle.

Il y a une cinquantaine d'années, les Hordes Chanqs se rassemblèrent et mobilisèrent tous les alliés qu'ils pouvaient trouver. Leur objectif était d'envahir le Reik et d'exterminer la race humaine. Ils lancèrent l'offensive en prenant le Reik complètement par surprise, amorçant un conflit particulièrement sanglant qui dura près de deux ans. Au bout de quelques mois, le Reik put compter sur des renforts lithiques et farandriens, et les Hordes Chanqs ployèrent sous le nombre de leurs adversaires. Ils se retranchèrent dans le Grand Nord, et à part quelques incidents isolés, personne n'en a entendu parler depuis.

1080 EI : DÉBUT DU CONTENTIEUX TERRITORIAL ENTRE VALADINE ET STRAAZ

À cause de l'implantation de cinq refuges de montagne par des guides Straazis dans la région du Silius, le Comté de Valadine a fait établir des cartes précises, traçant une frontière qui lui attribuaient le contrôle de cette zone presque totalement inhabitée. Irrité par cette décision arbitraire, le Prince de Straaz l'a d'abord contestée devant l'Empereur, mais n'a pas obtenu gain de cause. Un conflit territorial a éclaté entre les deux États. Bien qu'il fasse peu de victimes, il pourrit les relations commerciales et politiques entre Straaz et Valadine.

1099 EI-1106 EI : LA GUERRE DE SUCCESSION

La Guerre de Succession, qu'on appelle aujourd'hui tout simplement « La Guerre », a débuté il y a douze ans pour prendre fin il y a cinq ans. Les séquelles du conflit sont encore visibles aujourd'hui dans tout le continent, et plus particulièrement dans le Reik.

Après une période prolongée de paix, l'Empereur Sorgon était en train de voir son pouvoir s'effiloche. Il n'était plus qu'un souverain fantôme, à la tête d'un Reik vidé de son sens, où le pouvoir réel était détenu par les États vassaux. Rêvant de restaurer la gloire passée du Reik et d'inscrire son nom dans l'histoire, Sorgon mit en marche une succession d'événements qui allaient causer l'éclatement d'une guerre terrible.

L'importance au sein du Reik des Prodiges de la Magie et de la Science allait grandissante. La méfiance croissait chez certains Humains jaloux de ces pouvoirs, et qui se souvenaient qu'ils avaient été enseignés à l'humanité par les Titanides. Par ailleurs, les souvenirs de l'Invasion chanq étaient encore vifs, ce qui ne fit qu'aviver le ressentiment au sujet de tous ceux qui étaient indirectement associés aux Premier Nés. Sorgon mit à profit ces

craintes, et Magie et Science furent progressivement mis au ban de la société. Les autorités édictaient des lois qui rendaient la vie des usagers de ces Prodiges plus difficile : leurs allées et venues étaient étroitement surveillées, leurs activités professionnelles limitées. Au bout de quelques années, Mages et Savants (et leurs semblables) furent désignés comme les ennemis intérieurs du Reik. Tous leurs droits et privilèges furent abolis et ils furent parqués dans des camps de travail.

Mais ils ne se laissèrent pas faire. Un mouvement de résistance ne tarda pas à se constituer, et les usagers de ces deux Prodiges devinrent réellement la menace que l'Empereur avait dépeint. Les milices et les armées du Reik chassaient les Mages et les Savants partout où ils se trouvaient, et les Mages et les Savants répliquaient par des actions de sabotage, de terrorisme, ou en manipulant les dignitaires du camp adverse. La plupart de ces activistes se terraient dans les bas-fonds des villes, alors que d'autres s'étaient réfugiés dans la région hostile de la Balafre, espérant y fonder une base d'opération, voire un territoire indépendant.

Persécutés, les Mages et les Savants parvinrent à trouver des alliés. En secret, Aasiak, Boissilence, Mortebrane et Entremere leur servirent de refuges. La République Lithique leur procura des armes, des chevaux, des ressources et des conseillers militaires. Au bout de quelques mois, les Lithiques entrèrent de plain-pied dans le conflit : il dégénéra en une opposition militaire classique entre le Reik et la République, jalonnée de batailles sanglantes. À l'exception d'Aasiak qui parvint à garder son implication secrète, les États qui soutenaient les Mages et les Savants furent forcés d'agir au grand jour. Une guerre civile éclata avec Mortebrane et Boissilence dans un camp, et Kareiken et Cendremagne dans l'autre. Les armées de Straaz firent le siège d'Entremere. Les autres territoires s'impliquèrent en envoyant des soldats en renfort pour combattre les insurgés.

Le Reik, pas très uni, privé de Magie et de Science et impuissant face à la puissance militaire des Lithiques, commença à chercher des alliés. Il parvint à s'attirer les bonnes grâces de la diaspora farandrienne. L'Empereur s'engagea à lutter pour aider les Farandriens à fonder un État sur leurs terres ancestrales. En échange ils lui fournirent de puissants objets magiques, des assassins, des espions, des Mages entraînés et des monstres de combat. Autant d'atouts qui rapprochèrent le Reik de la victoire. L'implication des Farandriens resta secrète pendant quelques mois.

En 1103, aux heures les plus sombres du conflit, un héros nommé Angramagia surgit de nulle part. Ce puissant combattant humain revenait d'un très long pèlerinage dans le Grand Est. Il devint rapidement un des leaders de la résistance contre l'Empereur Sorgon. Au cours des mois qui suivirent son arrivée en scène, il fédéra les cellules de résistance. Il parvint à convaincre les deux grands monastères combattants, Shu Shen et Pan Shaï, d'abandonner leur neutralité et de combattre aux côtés des Lithiques. Enfin, il révéla l'implication des Farandriens dans le conflit et d'autres compromissions auquel s'était abaissé Sorgon. Une partie des territoires officiellement fidèles au Reik firent sécession et vinrent rejoindre le camp des ennemis de l'Empereur : ce fut le cas de Straaz, de Valadine et d'Aasiak.

La guerre prit fin quand les forces d'Angramagia prirent la capitale, Reiksraad. Sorgon, sa famille et ses ministres furent exécutés. Angramagia révéla qu'il avait du sang noble, de la dynastie Hunt. Les princes-électeurs du Reik le nommèrent Empereur et il mit un point d'honneur à rétablir le calme dans la région. Il récompensa les Lithiques pour leur aide dans la guerre et leur demanda de se retirer du territoire du Reik. Il mit sur pied une conférence de paix qui établit un territoire pour les Farandriens.

Certains fiefs restaient fidèles à Sorgon : Angramagia tenta de les persuader de rejoindre le Reik, mais sans grand succès. Une guerre froide commença entre le nouvel Empereur et les partisans de l'ancien régime, pour la plupart localisés en Cendremagne. Enfin, pour symboliser

l'union nationale, Angramagia rétablit les droits des Mages et des Savants. Il engagea même les meilleurs d'entre eux dans sa nouvelle garde personnelle, l'Inquisition, vouée à traquer les criminels de guerre et les terroristes.

1103 EI : LES PRISMATES PERDENT CHRANE

Après avoir tenté de renforcer leur armée avec des Golems expérimentaux, les Prismates ont perdu le contrôle de la région de Chrane, dont leurs créations prennent le contrôle.

1106 EI : APPARITION D'AASIAK ?

Selon certains, en 1106, l'île d'Aasiak est apparue brutalement, et les souvenirs de chacun ont été modifiés de sorte que personne ne s'aperçoive de rien. Cette théorie est considérée comme fantaisiste par la plupart des philosophes et autres penseurs du Reik.

1109 EI : PRISE DE NOIRSEUIL

Il y a deux ans, une armée de Ronges commandés par Sirkriquil s'est emparée de la province de Noirseuil, en Mortebane.

1110 EI : APPARITION DE L'ILE CACHE-CACHE

En l'espace d'une semaine, une énorme étendue de terre surgit des flots, quelque part entre le Continent et le Grand Ouest. Les rares marins à avoir pu l'approcher prétendent qu'il est impossible d'y accoster.

L'OMNIPOTENTIEL

Le Monde n'est pas fait que de matière brute, et il n'est pas la simple résultante d'interactions entre des particules ou de l'application des lois de la physique. Ce que nous appelons « réalité », ce que perçoivent nos sens, n'est qu'une petite partie de ce que la vie peut nous offrir. Au-delà de cette vérité palpable, familière et tangible, se cache un univers qui n'est pas composé de matière, mais d'idées et de concepts. On l'appelle l'Omnipotentiel, parce qu'il correspond à tout ce qui existe, a existé, et existera.

Dans l'Omnipotentiel, la réalité et l'expérience des êtres doués de raison est décomposée en de multiples univers, qui chacun ne présentent que certaines facettes de la vie et du réel. Ce sont les Sphères (ou Plans) et il y en a vingt-quatre en tout. Ainsi, toute l'eau du Monde vient du Bordevague,

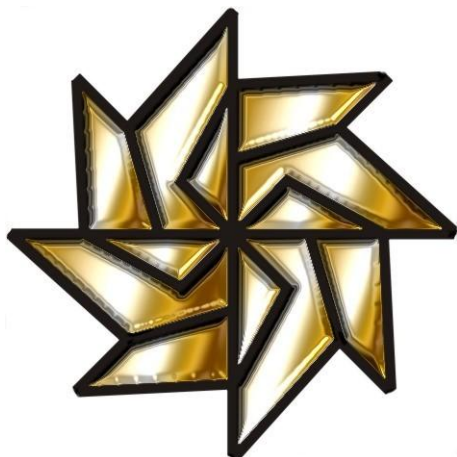
toute la tristesse émane du Jouxte-Larme, et toutes les idées nouvelles viennent de l'Outreneuf.

L'Omnipotentiel et ses Sphères est d'une complexité qui échappe en partie à l'entendement. Il est aussi tortueux et contradictoire que l'âme humaine et que l'univers tout entier. C'est un lieu dangereux, et ceux qui s'y hasardent sans y être préparés peuvent y être détruits. Mais ils peuvent également y trouver l'illumination, une meilleure compréhension de leur vie et de l'univers. Pour tenter de comprendre l'Omnipotentiel et y voyager sans (trop de) risques, les peuples du Monde ont bâti des modèles de l'Omnipotentiel. Le plus utilisé s'appelle « le Grand Logoz Sacré de l'Omnipotentiel. »

LE GRAND LOGOZ SACRÉ DE L'OMNIPOTENTIEL

On l'appelle le Grand Logoz Sacré de l'Omnipotentiel, mais aussi parfois la Fleur de la Vie, le Reticulus ou encore le Signe du Golial. Mais avant toute chose, le Grand Logoz est un outil, une carte qui permet de se déplacer dans l'Omnipotentiel. En suivant scrupuleusement les instructions qu'il contient, le voyageur qui tente d'accéder à un Plan Élémentaire lointain ne risque plus de se perdre, d'être détruit ou irrémédiablement transformé par l'expérience. En bref, le Grand Logoz indique les raccourcis et les principales voies d'accès aux Sphères et fournit les clés qui permettent de s'y rendre.

Bien entendu, l'Omnipotentiel est un monde symbolique. Il n'est pas possible de s'y déplacer comme s'il s'agissait du monde réel. Entre les Sphères, il n'existe pas de liens géographiques, aucun repère physique permanent qui permettent de s'orienter et de retrouver son chemin. Les seuls liens qui unissent ces mondes conceptuels sont des liens symboliques : des idées, des métaphores, et des allégories.



Ainsi, il n'est pas vraiment question de voyage dans l'Omnipotentiel, puisqu'il ne se produit aucun déplacement mesurable. Plutôt que de voyage, il faudrait parler d'histoire. Chaque fois que l'on accède à l'Omnipotentiel, on vit une histoire, avec un début et une fin, et au milieu, un très fort contenu symbolique. Le Grand Logoz fournit les outils et les règles qui permettent d'identifier ces symboles, d'interagir avec eux, et ainsi d'accéder aux Sphères.

Le Grand Logoz est donc une carte pour se repérer dans l'Omnipotentiel. Mais l'Omnipotentiel n'est au fond qu'une métaphore cosmique de notre réalité tangible. Il s'ensuit que le Reticulus peut également être utilisé pour mieux trouver son chemin dans la vie elle-même. C'est un outil très précieux pour les mystiques de tous les types. Ils s'en servent pour enrichir leurs connaissances sur l'existence. Le Grand Logoz est la base symbolique de très

nombreuses disciplines, comme la Magie, l'Alchimie ou diverses formes de Divination.

ORIGINES DU GRAND LOGOZ

Ce sont des mystiques Humains qui ont découvert le Grand Logoz Sacré et qui l'ont affiné au fil des siècles. Il est né d'une étude très attentive des Chroniques, le Livre Saint de la Religion Impériale. Les Ahboamites, un ordre monastique dédié à Gaupaolus, le Dieu de la Connaissance, s'est consacré depuis des milliers d'années à l'analyse minutieuse des textes sacrés dans une perspective symbolique. Considérant que les Chroniques étaient la parole des Dieux, écrite de la main même d'Anadeus, ils en ont déduit que ce texte était une sorte de manuel permettant à lui seul d'expliquer tous les phénomènes pouvant survenir dans la réalité ou dans la vie humaine. En d'autres termes : tout ce qui figure dans les Chroniques existe, et tout ce qui existe figure dans les Chroniques.

Mais les Ahboamites en étaient bien conscients : une divinité ne réfléchit pas comme un simple mortel. Pour décrypter les secrets de l'univers dissimulés au cœur des textes sacrés, une simple lecture historique ou même théologique ne suffisait pas. Il fallait une approche mystique, pour repérer les symboles contenus dans le texte, et comprendre de quelle manière ils étaient organisés.

Le fruit du travail des Ahboamites, et de leurs successeurs au fil des siècles est un livre appelé le Golial ; une sorte de commentaire symbolique des Chroniques, un effort destiné à percer à jour le mystère divin. Le Golial s'attache à décomposer les Chroniques en de multiples symboles récurrents, à répertorier les métaphores utilisées et la manière dont elles interagissent entre elles, à déconstruire les textes saints pour en tirer des enseignements sur l'existence. Le Golial contient par exemple une analyse numérologique détaillée des Chroniques, ainsi qu'un plan de l'univers, déduit des nombreuses correspondances symboliques contenues dans le texte, et qu'on a appelé le Grand Logoz Sacré.

Ce schéma est en quelque sorte un résumé très sommaire du contenu symbolique des Chroniques. À ce titre, il obéit aux mêmes règles que le texte qui l'a inspiré : tout ce qui est représenté dans le Grand Logoz existe et tout ce qui existe est représenté dans le Grand Logoz. C'est un modèle de l'Omnipotentiel, complet et exhaustif.

Fait admirable, les Ahboamites ont écrit le Golial et bâti le modèle du Grand Logoz en se basant uniquement sur une étude théorique, avec les Chroniques comme unique sujet d'étude. Quand

d'autres religieux plus aventureux ont décidé de se lancer à la conquête de l'Omnipotentiel, ils ont pu constater que le Grand Logoz correspondait parfaitement à la réalité observée sur le terrain, confirmant ainsi le postulat de base du travail des Ahboamites.

CORRESPONDANCES

Le Principe du Grand Logoz Sacré est d'associer à chaque Sphère un certain nombre de valeurs symboliques : des couleurs, des nombres, des émotions, des lettres, des animaux, des outils, etc... Ces associations symboliques peuvent se faire dans tous les sens. Leur énumération précise dépasse le cadre de ce résumé.

LES SPHÈRES

Chacune des vingt-quatre sphères de l'Omnipotentiel fonctionne, d'une certaine manière, comme un filtre spécifique que l'on applique à la réalité, un thème qui colore le monde réel tel qu'on le connaît.

Chaque Sphère est ainsi un reflet fidèle du Monde Hurlant, avec une correspondance géographique entre les paysages matériels de celui-ci et ceux de chaque Sphère : s'il y a une montagne dans l'un, elle existe aussi dans l'autre, même chose pour les forêts, les lacs, la plupart des maisons, etc... Il ne s'agit pas cependant d'une correspondance littérale. Le superbe château que l'on trouvera dans le monde réel peut n'être dans le Jouxte-Songe qu'une masure décrépite hantée par des sorcières. Et une petite colline dans le Monde Hurlant pourra prendre un air de montagne infranchissable dans le Jouxte-Larme. Parfois, il existe des lieux dans une Sphère qui ne correspondent pas au monde réel, des étendues de territoire démesurées qui n'ont pas d'équivalent. Les voyageurs qui explorent le Jouxte-Songe peuvent visiter ces régions et ont toujours la possibilité de retourner dans des paysages plus familiers.

À moins de faire usage d'un Prodige, il n'est pas possible de voir dans les Sphères les êtres qui peuplent le monde matériel. Ils n'apparaissent pas du tout, ni par leur propre image, ni sous la forme de silhouettes floues. La seule exception à cette règle concerne les deux sphères les plus proches du Monde Hurlant : le Jouxte-Songe et le Jouxte-Sombre, d'où on peut apercevoir les habitants du Monde Hurlant sous la forme de spectres aux contours flous.

Les Sphères sont habitées par leurs propres créatures, qu'on appelle généralement des Esprits

ou des Entités. Ils ressemblent bien souvent à des caricatures d'êtres vivants, déformés par des émotions extrêmes, mais ils peuvent prendre toutes sortes d'apparences en fonction des situations et des circonstances.

Une raison de se rendre dans une Sphère, c'est de régler des situations de manière symbolique. Tout ce qui se passe dans le Monde Hurlant influence les Sphères et tout ce qui se passe dans les Sphères influence le Monde Hurlant, en particulier sur le Plan Vital. Ainsi, un soldat rendu furieux par la colère va donner naissance à un ou plusieurs Esprits enragés dans le Jouxte-Cri : en les éliminant ou en leur donnant une raison de passer à autre chose, on peut apporter de la quiétude au militaire. Les conséquences de ce genre d'intervention sont toutefois imprévisibles, et il peut arriver qu'en intervenant de cette manière, on crée des difficultés plus grandes que ce que l'on essayait de régler...

LES SEMISPHÈRES

On nomme « Semisphères » des dimensions alternatives qui sont rattachées à une Sphère, mais qui fonctionnent selon leurs propres règles et ont leurs propres limites et leurs propres voies d'accès. En général, elles ne reflètent pas la géographie du Monde Hurlant et sont d'une taille limitée. Certaines d'entre elles existent de manière naturelle, d'autres ont été créées.

Ainsi, il existe, rattaché à Bordeboue, une Semisphère que l'on appelle généralement la Chasse Éternelle : une forêt sans limites dans laquelle des prédateurs et des chasseurs en tous genres sont perpétuellement en train de chasser des proies. Le Petit Logoz est une Semisphère du Jouxte-Songe. Et un puissant Magicien pourrait parvenir à construire son propre château quelque part au fin fond d'une Semisphère dans le Bordeflamme, par exemple.

LES SEMISPHÈRES TEMPORAIRES

Rien de bien compliqué : une Semisphère Temporaire, c'est une Semisphère dont l'existence est limitée dans le temps. En général elles n'existent qu'en raison de certaines circonstances, et quand celles-ci sont terminées, la Sphère en question cesse d'exister.

Ainsi, par exemple, lorsque les Lithiques utilisent le Rêve Cristallin pour concentrer leurs émotions collectives et créer un Égrégore, cela crée une Semisphère temporaire, attachée à une des Sphères

du Plan Vital comme le Jouxte-Cri ou le Jouxte-Nausée.

LE PLAN VITAL

Les huit Sphères les plus proches du Monde Hurlant, toute ensemble, sont appelées le « Plan Vital ». Elles représentent des constantes de l'existence, des fonctionnements de base de la vie de tous les jours, des émotions transformées en lieux que l'on peut explorer.

Des Sphères qui sont présentées ici, le Jouxte-Songe et le Jouxte-Sombre sont les plus accessibles et les plus proches du Monde Hurlant. Elles s'interpénètrent avec lui, et alors qu'on peut apercevoir les vivants sous la forme de silhouettes diaphanes dans ces deux Sphères, il arrive également qu'on voie leurs créatures dans l'univers réel. Un fantôme, par exemple, peut être, par moments, vu et entendu à travers les limites du Jouxte-Sombre. Ces deux Sphères sont décrites plus longuement que les autres.

Il arrive qu'un état émotionnel très fort fasse basculer un individu ou tout une communauté dans une des Sphères du Plan Vital. Il s'agit alors de parvenir à revenir dans le Monde Hurlant. Par exemple, un conflit sanglant dicté par la colère peut transporter les belligérants dans le Jouxte-Cri. Ce genre de mésaventure peut constituer la base d'une aventure.

LE JOUXTE-SONGE

Le Jouxte-Songe est le monde de l'imaginaire. Il est peuplé d'individus issus de la littérature ou des chansons populaires, mais aussi des rêves, des légendes et des croyances personnelles. Ils y possèdent une véritable existence et un libre arbitre, et il est possible de les rencontrer et de leur faire la conversation. En règle générale, plus un personnage est connu et apprécié, plus il est puissant dans le Jouxte-Songe. Certaines personnes qui ont bel et bien existé, mais qui ont acquis un statut légendaire qui dépasse leur histoire réelle, peuvent également être trouvés dans cette Sphère.

Le Jouxte-Songe sert de refuge à tout ce qui a été imaginé un jour : elle est peuplée par les créatures les plus improbables, issues d'anciennes légendes ou des rêves avortés des savants fous, elle est aussi sillonnée par des machines infernales et gouvernée localement par des Empires étranges. Véritable paysage imaginaire, le Jouxte-Songe garantit le dépaysement à ses visiteurs. Mais comme l'imagination n'a pas de limites, les dangers qu'ils encourent sont illimités eux aussi. C'est d'autant plus vrai qu'en règle générale, il est impossible de

se débarrasser durablement d'un personnage de fiction : ils finissent toujours par revenir, même après qu'on les a tués.

Parmi les autres dangers du Jouxte-Songe, certains sont très exotiques. Par exemple, il existe des zones entières du Jouxte-Songe gouvernées par des formes poétiques : des sonnets, des haïkus, des villanelles ou des pantoums, et toutes les règles de la physique sont modifiées par leurs rythmiques spécifiques et leurs étranges règles de symétrie.

Le Jouxte-Songe est aussi captivant que l'esprit humain, et certains sont passionnés par son exploration, et y consacrent leur vie. Certains poètes essayent même de créer des œuvres de fiction dans le but spécifique de modifier le Jouxte-Songe, pour y créer des situations de fiction dont ils aimeraient faire l'expérience. Il n'est pas possible de vivre durablement dans cette Sphère. Quiconque s'y essaye finit par se transformer en créature de fiction, et est condamné à y rester.

Dans cette Sphère, tout semble plus réel que dans la réalité : les couleurs sont plus franches et éclatantes, les sons sont plus clairs, les odeurs plus vives, et l'œil perçoit des détails microscopiques qu'il est incapable de discerner d'habitude. C'est un peu comme si le monde réel n'était qu'une copie bâclée du Jouxte-Songe. Il est impossible de confondre les deux : il suffit de tendre l'oreille ou d'ouvrir les yeux pour se rendre compte qu'on est arrivé dans un Plan différent.

LE PETIT LOGOZ

Quand on quitte les paysages connus du Jouxte-Songe, et qu'on accède aux vastes étendues qui ne correspondent à rien dans le monde réel, on finit bien souvent par arriver dans le Petit Logoz. Cette région du Jouxte-Songe est une Semisphère, d'aspect semblable au reste du Jouxte-Songe, mais qui obéit à des règles qui lui sont propres. Le Petit Logoz est un monde symbolique aussi complexe que le Grand Logoz Sacré. Mais à la différence de celui-ci, il ne symbolise pas l'univers tout entier, mais uniquement l'expérience de vie de la personne qui le visite.

En pénétrant dans le Petit Logoz, le voyageur entre dans une déconstruction narrative de sa propre psychologie. Il peut y rencontrer des doubles de lui-même, incarnant certains traits de sa personnalité, visiter ses souvenirs, dont certains qu'il croyait effacés, se voir confronté à des scènes douloureuses issues de son passé, ou même évoluer dans une version caricaturale de sa vision du monde, peuplé d'entités qui parodient son entourage. Le Petit Logoz peut très bien faire écho

à un de ses visiteurs en matérialisant une métaphore de sa condition mentale sous la forme d'une ville ou d'un petit pays, où sa psyché est représentée par les agissements de milliers d'individus. Chaque Petit Logoz est unique, lié à la personne qui le génère, et à son état d'esprit au moment où il entre dans cette partie du Jouxte-Songe.

Si un groupe cherche à entrer dans le Petit Logoz, c'est l'esprit du premier arrivé, ou du plus déterminé à arriver qui se matérialise et génère un univers symbolique.

Le Petit Logoz est un véritable terrain de jeu pour psychologues du dimanche. Tout ce qui compose le caractère et la vie intérieure d'un individu est décomposé et matérialisé, avec ses contradictions et ses points d'ombre. C'est pourquoi il est extrêmement dangereux d'entrer dans le Petit Logoz avec quelqu'un qui souffre de déséquilibres psychologiques. Les paranoïaques génèrent des Petits Logoz très agressifs, où les visiteurs sont perçus comme des intrus à éliminer. Les autistes ont un univers clos, obscur, dont les habitants fuient le contact. Et ceux qui souffrent d'un dédoublement de personnalité génèrent des univers symboliques doubles, fonctionnant chacun en vase clos.

Bien entendu, que la personne soit saine d'esprit ou non, toute intervention dans son univers symbolique peut avoir des conséquences sur son équilibre mental. Par exemple, si on assassine l'image de ses parents, il pourrait, une fois retourné dans le monde réel, couper les ponts avec eux et même les oublier complètement.

Toute visite dans le Petit Logoz peut donner lieu à des aventures assez subtiles, qui dépendent beaucoup de l'imagination des joueurs et de la capacité d'adaptation du meneur de jeu.

LE JOUXTE-CRI

Le Jouxte-Cri est la Sphère de la colère, de la révolte, de la violence et de l'indignation.

Celle ou celui qui s'y rend doit s'attendre à passer un mauvais quart d'heure : tout, absolument tout ce qui s'y trouve représente une agression. Les bruits sont forts et stridents, les couleurs vives et saturées, les températures extrêmes, les odeurs déplaisantes ou trop capiteuses. Chaque contact y est douloureux et n'importe quel chemin peut être semé de dangers.

Les Esprits du Jouxte-Cri sont de deux types. Les plus puissants sont l'incarnation de vives manifestations de colère ou d'émotions apparentées au sein du Monde Hurlant. Une révolution, par exemple, va

peupler le Jouxte-Cri d'innombrables Esprits revendicateurs, les yeux rougis et la bouche écarquillée. Un homme violent va probablement engendrer dans cette Sphère un monstre dangereux et caricatural.

LE JOUXTE-LARME

Le pays de la tristesse, du chagrin, du regret, du deuil, de la dépression et de la morosité est baptisé le Jouxte-Larme.

Il est lui aussi à classer parmi les visites désagréables du Plan Vital. Le Jouxte-Larme est un endroit où les couleurs sont ternes, le ciel est constamment barré de gros nuages oppressants qui produisent en permanence une pluie fine ou abondante. Les sons sont étouffés et personne ne semble comprendre ce que l'on dit. Tout ce qu'il peut y avoir de beau dans les paysages et les bâtiments du Monde Hurlant est gâché, détruit, usé. Les odeurs sont âcres, la nourriture n'a pas de goût. Tout est pesant, à commencer par son propre corps que l'on a du mal à mouvoir.

Les Entités qui peuplent la Sphère émanent des principales sources de tristesse. Ainsi, les abords des cimetières pullulent d'esprits de deuil, et un événement traumatisant comme un incendie de forêt ou la mort d'un enfant engendre leurs propres Esprits.

LE JOUXTE-PEUR

Cette Sphère représente la peur, l'angoisse, l'appréhension et les phobies en tous genres.

Il ne s'agit pas, là non plus, d'un lieu accueillant. Son apparence est déformée par la crainte sous toutes ses formes, en particulier par les plus communes. C'est pour cette raison qu'il y fait toujours nuit, une obscurité particulièrement profonde, qu'aucune source de lumière ne parvient à percer. Les hauteurs y semblent plus vertigineuses et les espaces clos plus étroits. On a toujours l'impression d'y être suivi ou observé. Les foules sont plus denses et plus étouffantes. Naturellement, les araignées, les rats, les serpents et les cafards sont énormes et partout.

Les Esprits qui peuplent cette Sphère appartiennent à deux catégories : les Effrayants et les Effrayés. Les premiers représentent des peurs courantes dans le Monde Hurlant à l'endroit où ils se manifestent. Par exemple, les forêts du Jouxte-Peur regorgent d'énormes loups assoiffés de sang. Les seconds incarnent les peurs qui sont vivement ressenties, et sont en quelques sortes les éternelles victimes des premiers.

LES ROYAUMES PHOBQUES

Chaque Phobie, même la plus obscure, existe quelque part dans le Jouxte-Peur sous la forme d'une Semisphère. La visite de ces endroits est à déconseiller, à moins d'avoir une excellente raison de s'y rendre. Par exemple, le Royaume Phobique de l'obscurité est complètement noir et aucune lumière n'y existe, et les choses qui y vivent viennent souffler les flammes des lanternes et effleurer les visiteurs. Le Royaume Phobique de la vermine est peuplé de tapis d'insectes et de vers grouillants qui grimpent sur les visiteurs dès leur arrivée et s'insinuent sous leurs vêtements.

LE JOUXTE-SOMBRE

Comme le Jouxte-Songe, le Jouxte-Sombre est lui aussi composé de deux parties principales : un reflet plus ou moins fidèle du Monde réel, et lorsqu'on s'en éloigne, un monde étrange nommé l'Anti-Logoz.

En fait, plutôt que de reflet, il faudrait parler d'ombre, puisque le Jouxte-Sombre est la Sphère de l'ombre, de la mort et des morts. Perpétuellement plongé dans une impénétrable obscurité, dépourvu de couleur, le Jouxte-Sombre est un lieu terrifiant. L'air y est perpétuellement glacial, les odeurs âcres, et chaque son y résonne au loin comme le son du tocsin. C'est du Jouxte-Sombre que proviennent les fantômes, les spectres et les autres créatures qui leur sont apparentées. C'est aussi de cet endroit que certains sorts tirent leurs pouvoirs, comme les Sicaire d'Ombres ou certains Invokeurs spécialisés dans les morts-vivants. En règle générale, les voyageurs n'aiment pas s'attarder dans le Jouxte-Sombre plus qu'il ne le faut. Cet endroit peut glacer le sang des cœurs les plus vaillants.

Mais le Jouxte-Sombre est la Sphère de l'obscurité à plus d'un titre. Bien entendu, chaque bâtiment, chaque route, chaque colline, chaque étang y trouve un équivalent sombre, triste, et transformé de manière lugubre. Mais il est également peuplé d'âmes en peine, retenues dans cette Sphère avant que leur âme, peut-être, ne parvienne à continuer son périple au-delà de l'Omnipotentiel. En général, les fantômes ne sont que des esquisses de ce qu'ils étaient mortels, des versions résumées à ce qui les accroche à la vie. Dans certain cas, il est possible d'interagir avec elles et de les aider à résoudre leurs affaires laissées irrésolues pour leur permettre de goûter au repos éternel.

L'ANTI-LOGOZ

Exactement comme dans le Jouxte-Songe, il est possible au voyageur de faire dans le Jouxte-Sombre des escapades qui l'emmèneront dans des paysages inédits, qui n'ont aucun équivalent dans la réalité. Mais alors que dans le Jouxte-Songe, ces espaces vierges sont assez fréquents, et ne mènent pas systématiquement au Petit Logoz, c'est tout le contraire pour le Jouxte-Sombre, dont tous ces chemins de traverse finissent invariablement par mener à l'Anti Logoz, une Semisphère à l'intérieur du Jouxte-Sombre, et qui possède ses propres caractéristiques spécifiques, bien qu'il soit plongé dans la même obscurité lugubre que le reste du Jouxte-Sombre.

Alors que l'Omnipotentiel est influencé par de puissants symboles et les influence en retour, l'Anti-Logoz est le seul endroit connu où les symboles n'existent pas. Toute personne qui y rentre est immédiatement coupée des Dieux, des pouvoirs qu'ils peuvent conférer, et de leur influence. Tout Prodige qui s'appuie sur des théories symboliques cesse de fonctionner.

Parvenir ou être banni dans l'Anti-Logoz peut également avoir des conséquences très fâcheuses pour certaines créatures, à commencer par toutes celles qui sont l'incarnation de symboles du Grand Logoz Sacré. Tous les Élémentaires sont instantanément détruits dans cette partie du Jouxte-Sombre. D'autres entités chargées de sens, comme les Démons et autres créatures célestes mettent leur santé en péril dans l'Anti-Logoz. Enfin, tous ceux dont l'existence dépend en partie d'un symbole, comme les Champions les plus fervents, ressentent une profonde gêne qui les handicape dès qu'ils arrivent à cet endroit.

Mais de toute manière, pénétrer dans l'Anti-Logoz n'est agréable pour personne. S'y rendre a des conséquences immédiates sur la psychologie des voyageurs. Chacun d'entre eux perd immédiatement contact avec un ou plusieurs symboles de la vie de tous les jours. Pour certains, c'est la notion de nom qui disparaît : ils ne se souviennent plus du nom des gens, et n'arrivent même pas à concevoir qu'il soit possible de nommer une créature, quelle qu'elle soit. D'autres ne comprennent plus les nombres et les mathématiques, ne savent plus lire ou interpréter les expressions du visage et les tonalités de la voix. D'autres encore ne comprennent plus les images et les métaphores, et prennent tout au pied de la lettre, incapables de comprendre la moindre allégorie.

Au bout de quelques jours ou quelques semaines, le mal progresse, et les voyageurs sont de plus en plus incapables de manier des symboles. Ils finissent par

perdre l'usage de la parole et de toute pensée abstraite, et en sont réduits à agir par instinct, comme des animaux. Tous ces symptômes s'effacent en quelques heures dès qu'on quitte l'Anti-Logoz.

Malgré les risques, certains choisissent de se rendre volontairement dans l'Anti-Logoz. La plupart d'entre eux cherchent une protection contre de puissants poursuivants, en général des serviteurs du Mal ou du Bien, qui ne peuvent pas pénétrer dans cette zone, ou en tout cas pas sans difficultés. Ils peuvent avoir besoin d'aide pour en ressortir.

LE JOUXTE-NAUSÉE

Baptisé « le Jouxte-Nausée », cette Sphère est celle du dégoût, de la honte, de l'écœurement, du mépris et de la répugnance.

Même s'il est un peu moins agressivement désagréable que la plupart des Sphères du Plan Vital, il ne s'agit pas là non plus d'une promenade de santé. Le Monde Hurlant remodelé par le filtre de cette Sphère ressemble à la vision du monde d'un adolescent désabusé et sarcastique. Tout est nul, ridicule, embarrassant, mais aussi à la fois prévisible et décevant. La beauté est remplacée par du kitsch, de nombreux bâtiments ne sont que des décors en carton-pâte, des affiches sont couvertes de slogans et d'images ridicules, la nourriture est répugnante, les odeurs vomitives.

Les Esprits qui peuplent le Jouxte-Nausée sont des être creux, des personnages grotesques qui s'abritent derrière des masques et se mettent constamment en situation d'embarrasser leurs visiteurs ou d'être embarrassés eux-mêmes.

LE JOUXTE-JOIE

Cette Sphère, comme son nom l'indique, est celle de la joie, du bonheur, de l'ardeur, du rire et de la légèreté.

C'est un des endroits les plus accueillants du Plan Vital, même s'il possède ses propres aspects difficiles à supporter. Ici, il fait toujours beau et le soleil baigne les alentours de la plus belle lumière possible. Les chants des oiseaux sont mélodieux, tous les sons, d'ailleurs, semblent fonctionner en harmonie les uns par rapport aux autres et le simple frottement d'une chaussure sur le pavé est ravissant. Les odeurs sont agréables, les mets délicieux. Tout ce qui est beau dans le Monde Hurlant l'est encore davantage ici. Pour le visiteur, l'expérience est agréable au départ, mais elle peut devenir enivrante et faire perdre la tête, ou au contraire, finir par produire un effet de répulsion

lorsqu'on se met à saturer devant tant de belles et bonnes choses parfaites.

C'est d'ailleurs le problème avec les Entités qui vivent ici : ce sont des êtres parfaitement beaux mais très lisses, qui n'ont pas d'autre raison d'être que de faire en sorte que tout le monde soit aussi joyeux que possible, ce qui peut être assez agaçant.

LE JOUXTE-FAIM

Le Jouxte-Faim est le royaume du désir, de l'envie, des appétits sous toutes leurs formes, du plaisir et de l'avidité.

C'est un endroit assez excessif. Tout ce qui existe ici peut être consommé, souvent de plusieurs manières différentes. Et tout procure une satisfaction phénoménale. Oui, comme dans un conte de fée, on peut manger chaque partie de chaque maison, et tout est délicieux. Mais c'est loin d'être tout : le simple frottement des vêtements peut provoquer un plaisir sensuel, la nourriture est toujours trop bonne et trop abondante, et elle peut chercher à vous embrasser avant que vous ne la consommiez. Au détour de chaque rue, on trouve toujours exactement ce dont on avait envie sur le moment, avec une telle régularité que cela en devient pénible.

Tous les Esprits qui vivent dans cette Sphère ont quelque chose à vous offrir, et souvent, plusieurs choses. Oui, cela signifie que bien souvent, ils vous proposent de les déguster et qu'ils sont délicieux. Même leurs larmes ont le goût du miel. Le piège est qu'à force d'évoluer dans ce monde de sensualité qui ne cherche qu'à satisfaire nos envies les plus secrètes, on finisse par s'y perdre et de ne plus jamais parvenir à le quitter.

LE PLAN PRIMORDIAL

Les Sphères regroupées sous le nom de « Plan Primordial » rassemblent les différents éléments constitutifs de la Matière et de l'Énergie, selon la vision traditionnelle des habitants du Monde Hurlant. Les Esprits qui y vivent sont les Élémentaires et les Paraélémentaires, qui peuvent prendre les formes les plus diverses.

Ces Sphères sont un peu plus éloignées du Monde Hurlant que celles du Plan Vital. Pour qu'un changement dans l'univers matériel exerce une influence sur elles, celui-ci doit être d'une ampleur exceptionnelle. Par exemple, un énorme incendie sera suivi d'échos en Bordeflamme, où on peut s'attendre à ce que le brasier soit plus intense et brûle beaucoup plus longtemps. À l'inverse, en partant en Bordegivre et en allant négocier avec les

Paraélémentaires de Glace qui y vivent, on peut tenter de calmer le blizzard qui paralyse une région.

Les descriptions des Sphères du Plan Primordial sont assez succinctes, parce qu'elles ne présentent pas d'aspects particulièrement surprenant : tout y est influencé à l'extrême par l'élément qui y est dominant. Quant aux Élémentaires, ils prennent toutes sortes de formes différentes, des plus grossières au plus subtiles, et en se rendant, par exemple, en Bordefoudre, il faudra s'attendre à y croiser des oiseaux-étincelles, des souris-foudres et des chiens qui crachent des arcs électriques.

LE BORDEFLAMME

Le Bordeflamme est la Sphère du Feu.

C'est un cauchemar. Ici, tous les bâtiments sont dans un cycle où ils sont d'abord la proie des flammes, puis subissent un incendie dévastateur, avant d'être brûlés et réduits en cendre, et tout recommence. La température moyenne est étouffante et les routes sont semées de braises.

LE BORDELAVE

Le Bordelave est la Sphère du Magma.

En Bordelave, tout ce qui est en eau dans le Monde Hurlant est en magma : les lacs, les mers et les rivières sont en magma, il y a du magma dans les fontaines, il pleut du magma et les Paraélémentaires qui ne sont pas eux-mêmes en magma pleurent du magma et, probablement, transpirent du magma. Le paysage est perpétuellement plongé dans une épaisse et étouffante brume, ponctuée de jets de vapeur incandescente, et le sol est régulièrement secoué par des séismes et déformé par des fractures, dont certaines sont dévastatrices.

LE BORDEROCHE

Le Borderoche est la Sphère de la Pierre.

C'est un monde pétrifié, très étrange à voir, où tout, absolument tout, est en pierre. Les bâtiments, naturellement, mais la végétation tout autant. Les forêts ressemblent à des alignements de pylônes de granit décorés de lourdes branches grises. C'est un monde sans vie, où même les feuilles mortes ressemblent à des écailles de pierre déposées sur un sol dur. Le sous-sol est creusé de galeries qui sont de vrais labyrinthes.

Parmi les habitants de Borderoche, en plus des Élémentaires de pierre sous toutes leurs formes, il y a également des répliques des Lithiques, des Prismates, des Knechtlings et de toutes les

principales formes de vie minérales, intelligentes ou non.

LE BORDEBOUE

Bordeboue est la Sphère de l'Humus.

C'est un monde luxuriant, tout en terre meuble, en argile, en bois, et surtout en humus épais, semé de plantes innombrables. Les villes sont parsemées de bâtiments en terre cuite, séparés par des chemins de terre où poussent des herbes épaisses et des buissons feuillus. Partout, il suffit de tendre la main pour cueillir un fruit impossiblement charnu ou une grande fleur chargée de pollen. Les saisons semblent se succéder à un rythme horaire plutôt que tous les trois mois, mais ça n'est jamais, jamais le tour de l'hiver.

À côté des Paraélémentaires d'humus, cette Sphère est peuplée de créatures végétales, ou leurs reflets dans le Grand Logoz, tels que des Farandriens et des Mourioches, mais aussi des végimaux innombrables comme des vouivres ou des tortues-cactus.

LE BORDEVAGUE

Le Bordevague est la Sphère de l'Eau.

On pourrait penser que tout est constamment immergé : ça n'est pas le cas, mais les apparences sont souvent trompeuses. La plupart du temps, en débarquant dans cette Sphère, on se retrouve bel et bien face aux paysages familiers du Monde Hurlant, mais noyés sous des dizaines de mètres d'eau. Parfois le déluge semble récent, parfois il paraît dater, et tout est recouvert d'algues et d'animaux des fonds marins. Mais ce qui caractérise l'eau, et donc Bordevague, c'est qu'elle est fluide, toujours en mouvement, et le reflux survient aussi vite que l'inondation. L'eau peut se retirer à tout moment, comme animée de sa propre volonté, et on peut très bien se retrouver, paradoxalement, face à une mer asséchée où devant des abysses à l'air libre.

On raconte qu'en plus des Élémentaires d'Eau, toutes les créatures aquatiques du Monde Hurlant, actuelles et passées, peuvent se trouver en Bordevagues

LE BORDEGIVRE

Le Bordegivre est la Sphère de la Glace.

C'est le monde de l'hiver permanent. La température est glaciale et il neige en permanence, de manière intense ou tranquille. Les rues et les toits sont recouverts d'épaisses couches de poudreuse, ce qui peut se révéler être particulièrement déconcertant dans les zones géographiques où, d'ordinaire, il ne neige jamais.

Les façades des bâtiments sont recouvertes de givres et le paysage est constellé de stalagmites et de stalactites de glace. Quant aux étendues d'eau, elles sont glacées et il est la plupart du temps possible de traverser les mers à cheval ou à bord d'un véhicule, sans trop risquer la débâcle.

LE BORDECIEL

Le Bordeciel est la Sphère de l'Air.

Il est difficile de se déplacer et pratiquement impossible de s'entendre en Bordeciel. Tout l'environnement est perpétuellement balayé par des rafales de vent violent, qui soufflent bruyamment et à grande vitesse. Les vents sont capricieux, leur régime change constamment et leur direction aussi. Des colonnes de fumée, de vapeur, de pollen, mais aussi toutes sortes d'objets sont fréquemment emportés par le vent, qui semble éviter les bâtiments pour ne pas les détruire. Sauf exception, ceux-ci représentent des refuges à peu près acceptables pour les voyageurs, en tout cas ceux que n'effrayent pas les volets qui claquent et le hurlement du blizzard. En faisant preuve de débrouillardise, il est possible de se laisser emporter par le vent et de s'en servir pour voyager d'un endroit à un autre.

LE BORDEFoudre

Le Bordefoudre est la Sphère de l'Électricité.

C'est un endroit extrêmement dangereux. Il est en permanence secoué par un orage qui ne s'interrompt jamais, et ne fait que varier d'intensité. Les éclairs sont innombrables, et le bruit du tonnerre est assourdissant, paraissant perpétuellement s'approcher. L'air est saturé d'une odeur ionisée. Partout, des étincelles parcourent le sol, la flore et tout ce qui est construit, et on a vite fait de se ramasser une petite décharge, d'autant plus que des phénomènes comme la foudre en boule ne sont pas rares.

LE PLAN COSMIQUE

Troisième et dernière couche du Grand Logoz de l'Omnipotentiel, le Plan Cosmique rassemble des Sphères dont le point commun est de concerner le fonctionnement même de l'univers, les forces universelles qui régissent le cosmos, bref, des concepts plus abstraits que ceux des deux plans précédents et qui sont parfois difficiles à appréhender pour le visiteur.

Très éloigné de la réalité physique, le Plan Cosmique est peu lié à celui-ci, et ce qui s'y passe influence uniquement de manière mineure le Monde Hurlant,

et vice-versa. L'intérêt de se rendre dans ces Sphères, en-dehors de la quête initiatique que cela représente, c'est d'entrer en contact avec des Entités plus éveillées et plus puissantes que dans les Plans inférieurs, qui peuvent délivrer leur savoir et servir de guide vers l'extérieur de l'Omnipotentiel.

L'ENDROIT

On parle beaucoup plus souvent de l'Envers, mais il existe également dans l'Omnipotentiel un Endroit, ou l'Outrebien, pour citer son autre nom moins usité.

L'Endroit est un lieu parfait. Chaque élément de décor y existe sous sa forme idéale, parfaitement belle et complètement satisfaisante. Il règne ici une ambiance immédiatement agréable, avec une température parfaite pour chacun, de la nourriture délicieuse et abondante, des sons et des odeurs agréables. Rien n'est usé, rien n'est triste, tout apparaît comme si quelqu'un y avait mis du cœur. Bref, c'est le paradis.

Ou plutôt non. L'Endroit, c'est juste le lieu où vivent les Anges, les équivalents positifs des Démons, qui sont beaucoup moins nombreux que ceux-ci et qui, malgré leurs pouvoirs et leur bienveillance, paraissent assez largués au sujet de leur véritable mission vis-à-vis des mortels. Ils n'ont aucun contact avec les Dieux et ne savent pas s'il convient d'intervenir pour aider les enfants des Divinités ou si agir de cette manière représenterait une violation de leur libre arbitre.

En-dehors de servir de repaire à des Entités compatissantes mais un peu indécises, l'Endroit sert également de salle d'attente avant que les âmes immortelles des personnes méritantes quittent l'Omnipotentiel pour leur version de l'Au-delà.

L'OUTRELOI

L'Outreloi, c'est la Sphère de tout ce qui est droit, inflexible, légal, prévu, carré, réglementaire. Il s'agit d'une sorte d'idéal de ce à quoi ressemblerait le Monde Hurlant s'il existait une règle pour chaque situation, une loi pour chaque lieu et pour chaque créature et que tout cela était perpétuellement respecté à la lettre.

En Outreloi, les nuages ont tous la même forme et se succèdent avec régularité le long de chemins fixés à l'avance. Les bâtiments sont de couleur unie, avec uniquement des angles droits. Les vagues sont calibrées, les arbres sont tous identiques. Tout obéit à une structure préétablie et respecte une hiérarchie. Tout est conforme, rien ne diverge sans avoir une bonne raison de le faire. Il existe un rythme sous-jacent au fonctionnement de la

Sphère, sur lequel tous ses habitants et ses visiteurs se calent pour agir scrupuleusement au moment prévu.

La Sphère est peuplée de petites créatures mécaniques et de fonctionnaires gris dont la seule et constante obsession, à chaque moment, est de tout rendre conforme. En général, toute visite venue de l'extérieur est perçue comme une disruption majeure de l'ordre établi, voire une menace.

L'OUTREVIDE

D'emblée, dissipons un lieu commun : l'Outrevide, ce n'est pas le Néant, ou en tout cas, ça n'est pas seulement le Néant, c'est surtout la Sphère de l'espace entre les choses et les concepts. À quoi ressemblerait la lettre intercalée entre le A et le B ? À quoi ressemblent les choses quand on ne les regarde pas ? Quel goût ont les émotions ? Est-il possible de se rappeler des événements qui n'ont pas eu lieu ?

L'Outrevide est un endroit très déconcertant, où la réalité du Monde Hurlant est remodelée à partir de concepts qui n'existent plus vraiment ou qui n'ont jamais existé. Ici, on se retrouve confronté à des couleurs et à des sons qu'on n'a jamais vu, les règles de la perspective fonctionnent de manière différente et les points de fuite ne mêlent nulle part, et entre chaque chose se cachent d'autres choses, secrètes et terrifiantes, qui paraissent, comme un mystérieux abysse, vous contempler au plus profond de votre âme. Il y a de quoi devenir fou, et c'est souvent ce que font les voyageurs qui se risquent à explorer cette Sphère.

Il n'y a aucun habitant dans l'Outrevide. Plus encore : on y est toujours seul, quel que soit le nombre de personnes qui nous accompagne dans notre voyage à travers les Sphères.

L'OUTRENEUF

Sphère du début des choses, du jaillissement créateur des idées, des révolutions qui commencent, de la curiosité, de la rupture et de la destruction, de l'innovation et de l'outrage, l'Outrenew est l'endroit où tout commence toujours et rien ne se termine jamais.

Tout ici est nimbé de la première lueur du jour, et tout le monde s'y retrouve jeune et l'esprit envahi de milliers d'idées révolutionnaires qui se battent pour arriver jusqu'à la conscience. Ce n'est pas tant que chaque chose qui entoure le voyageur est nouvelle, mais plutôt qu'ils voient tout sous un angle nouveau, que le crépis d'une façade leur inspire tout à la fois un poème, un théorème

mathématique, un tableau et la formule d'une nouvelle forme de peinture.

L'ENVERS

L'Envers, ou Outremal, c'est le repaire des Démons, un royaume de pure vice et tourment, dans lequel tout ce qui est beau, doux, affectueux, tendre, dans le Monde Hurlant est banni et tout ce qui est nocif, hostile, malfaisant, monstrueux, est exacerbé jusqu'à la folie.

Ici le paysage est modelé par des consciences néfastes, en fonction de leur volonté et de leurs caprices. Tout peut se modifier très vite, et alors qu'on débarque dans une rue aux immeubles couverts de chaînes, de piques et de cuir noir, on débarque après une courte manche devant un lac de sang survolé de grosses mouches hostiles ou dans une plaine au froid mordant où l'on est confronté à sa propre solitude et à son isolement.

L'Envers est peuplé de nombreux Démons, constamment en guerre les uns contre les autres, mais, plus encore, contre les mortels, qu'ils aiment corrompre et tenter afin que leurs actes emmènent finalement leurs âmes immortelles vers les royaumes punitifs qui les attendent au-delà du Grand Logoz.

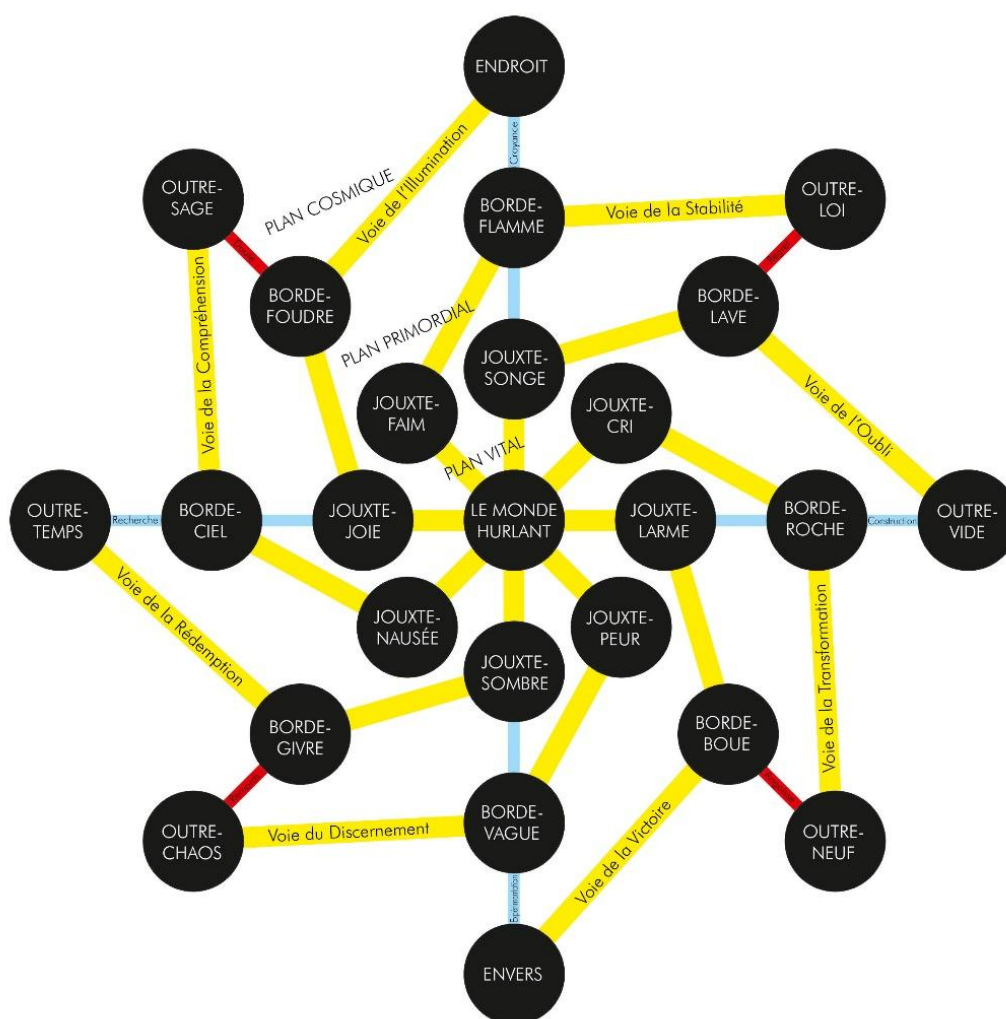
L'OUTRECHAOS

Inverse de l'Outreloi, l'Outrechaos est la Sphère du désordre, du chambardement permanent, de la révolution, du changement, de la pagaye et de la discorde.

Ici, il n'existe qu'une seule constante : tout change constamment. Quand vous vous promenez dans une rue et que vous vous retournez sur le chemin parcouru, vous allez probablement vous apercevoir que plusieurs bâtiments ont changé de taille et de couleur, le tracé de la rue n'est plus le même, et pendant que vous pensez ça, la température a changé deux fois, il s'est mis à pleuvoir des canards en mousse et la constante gravitationnelle a baissé brutalement.

Impossible de s'accrocher à une certitude en Outrechaos. Ici, tout se modifie, et pas au nom d'une quelconque idée de projet, mais uniquement pour incarner une certaine vision cosmique de la révolution permanente. D'ailleurs les habitants de la Sphère sont comme elle : ils sont d'une diversité infinie et peuvent eux aussi se modifier avec le temps et surtout, sans crier gare.

L'OUTRETEMPS



Inverse de l'Outrevide, l'Outretemps est la Sphère du Temps, mais plus encore celle des conséquences, des suites, des débuts, des milieux et des fins, du futur et de l'imparfait, et de la réconfortante constance de la conscience et de l'univers.

Ici, ce n'est pas tant que les choses changent : elles sont tout ce qu'elles ont été et seront à la fois. Le palais qui est au bout de l'avenue ? Ici, vous pouvez le contempler à la fois avant sa construction, pendant le chantier, au temps de sa splendeur, en ruines, puis rasé après sa destruction. Pour l'esprit humain, ça fait un peu beaucoup à avaler et il est très difficile d'évoluer dans une Sphère où il fait à la fois nuit et jour, où chaque chose évolue et reste constante tout à la fois, où le passé et l'avenir cohabitent et où chaque visiteur est à la fois jeune, vieux, vivant et mort.

Les Esprits de l'Outretemps, en tout cas certains d'entre eux, sont des archivistes, qui consignent dans des carnets les différentes évolutions de la réalité telles qu'elles se présentent à eux. Dans quel but et pour qui, personne ne le sait.

L'OUTRESAGE

Inverse de l'Outreneuf, l'Outresage ne concerne pas ce qui est nouveau, mais ce qui est éternel, ce qui reste au terme du tri opéré par le temps, toutes les connaissances qui nous enrichissent, l'héritage qui fait de nous ce que nous sommes, la grandeur de la fin des temps, la splendeur des dernières heures.

Comme dans l'Outreneuf, c'est plutôt le regard que l'on porte sur les choses qui change ici. Ce paysage perpétuellement plongé dans la lueur du crépuscule est truffé d'innombrables détails qui nous permettent de comprendre d'antiques vérités, de

renouer avec des sagesse immortelles, de mettre les choses en perspective et de tirer un bilan personnel tout en saisissant avec une grande acuité sa place dans l'univers.

VOYAGES DANS LE GRAND LOGOZ SACRÉ

Pour voyager dans le Grand Logoz Sacré, il existe trois types de routes : les Voies, les Sentiers et les Chemins. Chacune de ces routes détermine le type d'histoire que va vivre le voyageur. Quant aux Plans rencontrés, ils conditionneront les étapes et les épisodes de cette histoire.

Les Voies sont les principales routes qui parcourent l'Omnipotentiel. Elles sont au nombre de huit : la Voie de la Stabilité, la Voie de l'Oubli, la Voie de la Transformation, la Voie de la Victoire, la Voie du Discernement, la Voie de la Rédemption, la Voie de la Compréhension et enfin la Voie de l'Illumination. Chacune de ces voies représente un voyage initiatique. Si le voyageur est attentif et suffisamment ouvert, il sortira grandi de l'expérience, ou en tout cas changé.

En tout cas, c'est bien ce qui se passe si l'on descend une Voie, en s'éloignant de la réalité. Si on remonte une Voie, en retournant à la réalité, on obtiendra le contraire de la vertu symbolisée par la Voie. Par exemple, en prenant la Voie de la Victoire à l'envers, on connaîtra la défaite. En retournant dans le Monde, le prochain combat risque de se solder par une débandade spectaculaire.

En fait, il existe deux raisons principales de parcourir une Voie : soit on désire simplement se rendre d'une Sphère à une autre, soit on souhaite effectuer le voyage initiatique rendu possible par cette Voie. Dans le premier cas, l'objectif du voyage est le déplacement. Et tout ce qu'on vivra en parcourant la Voie ne sera qu'une série d'obstacles entre le point de départ et le point d'arrivée. Dans le deuxième cas, le but du voyage est d'obtenir la vertu promise par la Voie et les Plans rencontrés sur le chemin ne seront que des épreuves sur ce chemin.

Concrètement, il s'agit d'une machine à fabriquer des histoires. Si un personnage suit la Voie de l'Oubli, en passant par le Jouxte-Songe, le Bordelave, pour parvenir enfin à l'Outrevide, c'est par la poursuite de l'Oubli que les étapes de son voyage seront rythmées, et c'est en apprenant à oublier ce qui doit l'être qu'il passera d'une Sphère à une autre. L'histoire vécue par le voyageur sur les routes de l'Omnipotentiel est donc en grande partie conditionnée par la symbolique des Sphères qu'il traverse et des routes qu'il emprunte.

Deuxième type de routes qui parcourent l'Omnipotentiel : les Sentiers. Il en existe quatre : le Sentier Nord de la Croyance, le Sentier Est de la Construction, le Sentier Sud de l'Expérimentation, et le Sentier Ouest de la Recherche. Là aussi, il s'agit de voyages initiatiques, qui ont tous à voir avec différentes formes de savoir, potentiellement liées aux quatre Prodiges et aux manières de les manipuler. Mais les Sentiers sont plus dangereux que les Voies, et si le voyageur n'y prend pas garde, il risque d'y perdre des plumes. En empruntant le Sentier de la Croyance sans triompher de ses épreuves, il risque de perdre la Foi et de devenir un Théoclaste, ce qui est assez embêtant s'il est Prêtre, par exemple.

Troisième type de route : les Chemins, qui sont les passages les plus périlleux du Grand Logoz. Là aussi, il en existe quatre : le Chemin du Regret, le Chemin de l'Angoisse, le Chemin du Doute, et le Chemin du Remords. Pour les parcourir, le voyageur va devoir affronter ses peurs les plus profondes, et triompher de ses propres démons. En général, on ne sort pas entier d'un passage par un Chemin, mais le fait d'affronter ses craintes peut parfois avoir un effet très positif sur la psychologie d'un voyageur.

La règle d'or du Grand Logoz Sacré est qu'il est impossible d'emprunter deux fois la même route, en tout cas, tant qu'on n'est pas retourné à la réalité physique du Monde Hurlant entre temps. Lorsque l'on souhaite atteindre une Sphère, il est impossible de voyager par la même route que celle qu'on a empruntée pour s'y rendre. En revenant dans le monde réel, le voyageur recouvre automatiquement le droit d'emprunter n'importe quelle route du Grand Logoz.

Comme le dit le Golial, « Sur les routes du Grand Logoz, savoir pourquoi on voyage est plus important que de savoir où l'on va. »

MAGIE

Un modèle symbolique exhaustif de la vie et de l'univers, voilà un outil extrêmement précieux pour les Magiciens, dont la principale activité est la manipulation de la réalité. Ce sont donc eux qui ont adopté le Grand Logoz Sacré avec le plus d'enthousiasme. Avant les travaux des Ahboamites, les Magiciens n'exploitaient pas leurs pouvoirs à leur plein potentiel. Les Titanides, inventeurs de la Magie, s'étaient contentés de leur enseigner quelques formules élémentaires, sans leur fournir un cadre général dans lequel inscrire ces connaissances. Le Grand Logoz a comblé ce vide, et sert à présent de base théorique à la plupart des Magiciens humains, et même à ceux d'autres races.

À partir du mysticisme du Golial, les Mages ont bâti un nouvel occultisme, ajoutant de nombreux degrés de complexité au modèle du Grand Logoz, pour en affûter l'efficacité.

La symbolique du Grand Logoz sous-tend toute la théorie magique. C'est un peu le tableau périodique des éléments des maîtres des arcanes. Lorsqu'un Magicien prépare un sort, il visualise dans sa tête les éléments qui le composent, leur emplacement dans le Reticulus et la manière de les mélanger pour obtenir l'effet désiré. Les composantes matérielles nécessaires à la pratique de la Magie sont également tirées du Grand Logoz sacré.

Aujourd'hui, c'est aux Magiciens bien davantage qu'aux religieux que le Grand Logoz est le plus naturellement associé. D'ailleurs dans le Monde entier, le symbole de la Fleur de la Vie, c'est à dire le Grand Logoz lui-même, représente la Magie. Aasiak, un Royaume contrôlé par des Magiciens, l'a choisi comme emblème.

RELIGION

Parmi le Clergé de la Religion Impériale, le Grand Logoz Sacré est un objet de discorde. Pour la grande majorité, c'est un symbole de la Magie, et, à ce titre, il doit être combattu et effacé des mémoires. Qu'il provienne ou non des Titanides n'a pas d'importance : le fait qu'il soit utilisé de manière si courante par les ennemis des Dieux suffit à le disqualifier. Pour les partisans de cette théorie, la Fleur de la Vie ouvre la porte sur des secrets que l'homme n'était pas destiné à connaître. Quiconque l'étudie défie le Panthéon Impérial et met son âme en danger.

Mais une forte minorité parvient tout de même à faire entendre sa voix, à commencer par toute l'aile mystique du Clergé et des Ordres Monastiques : les Ahboamites, les Néo-Ahboamites et d'autres mouvements semblables. Ils objectent que le Grand Logoz Sacré est directement tiré des Chroniques, et qu'il s'agit d'une tradition religieuse vieille de plusieurs siècles. Selon eux, si les Dieux s'y opposaient, ils auraient eu tout loisir de le faire savoir. Ils rappellent par ailleurs que le Signe du Golial a été conçu comme un instrument destiné à se rapprocher des Dieux, et que les fidèles qui suivent les huit Voies Sacrées y purifient leur âme.

D'autres partisans de l'usage du Grand Logoz ont des motivations plus pratiques. Ils font remarquer que tous les Dieux ont leurs domaines dans l'Omnipotentiel et que si on ne l'explore pas, il est impossible de prendre contact avec eux ou de rencontrer leurs représentants. Ils arguent aussi que laisser le contrôle de l'Omnipotentiel aux

Magiciens serait irresponsable, et leur donnerait un trop grand avantage sur les honnêtes gens.

DIVINATION ET INTERPRÉTATION DES RÊVES

Comme le Grand Logoz Sacré est un ensemble cohérent de symboles, c'est devenu au fil des siècles un instrument indispensable pour les devins et autres augures. Certains d'entre eux estiment que le Reticulus contient tout le vocabulaire de base des Dieux, et qu'en l'étudiant, il est possible de déceler dans la nature des messages envoyés par le Panthéon Impérial, sous forme de symboles. Ces devins observent les animaux, inventorient leur progéniture, scrutent la couleur du ciel à l'aurore et inventorient les phénomènes naturels et se servent de ces observations pour prédire l'avenir ou deviner la volonté des Dieux.

Autre méthode divinatoire, plus répandue mais aussi un peu plus prosaïque : le Tarot d'Argine, un jeu de cartes qui reprend les principaux symboles du Grand Logoz et du Golial, et dont se servent les cartomanciens pour lire dans l'avenir, avec plus ou moins de succès.

AUTRES USAGES DU GRAND LOGOZ SACRÉ



Les symboles contenus dans le Grand Logoz Sacré font partie de la vie de tous les jours pour les habitants du Reik, et même du Monde entier. Ils sont présents dans tous les arts. L'architecture, en particulier, observe un certain nombre de règles tirées du Signe du Golial. Par exemple, tous les Temples des Dieux Impériaux sont tournés vers le Nord, puisque le Sentier Nord est le Sentier de la croyance. Les chiffres 1, 9 et 17 se retrouvent fréquemment dans les proportions des bâtiments sacrés, puisqu'ils correspondent aux Plans qui jalonnent ce Sentier. A l'inverse, chargé de construire la demeure d'un Magicien, l'architecte utilisera les proportions 5, 13 et 21, qui sont celles du Sentier de l'Expérimentation. Les mêmes proportions sont utilisées dans les autres arts plastiques. Les peintres font un usage abondant des couleurs pour symboliser les Voies, ajoutant ainsi des significations cachées à leurs toiles. Quant aux musiciens, elle incorpore les valeurs chiffrées des Plans Élémentaires pour élaborer les notes et la rythmique de leurs compositions.

D'autres corporations font des usages dérivés du Grand Logoz Sacré. Certains médecins ont fait correspondre à chaque Plan une partie du corps, et ils pratiquent une forme d'acupuncture basée sur ces correspondances symboliques. Les astrologues ont appliqué le modèle du Grand Logoz, en attribuant une planète ou un satellite à chaque Plan, élaborant à partir de là un outil de prévision d'une très grande complexité. Quant aux alchimistes, ils utilisent une version simplifiée du Grand Logoz pour pratiquer leur art.

AUTRES REPRÉSENTATIONS DE L'OMNIPOTENTIEL

Bien que le Grand Logoz soit utilisé par tous les peuples du Monde, il existe d'autres manières – souvent tout aussi valides – de cartographier l'Omnipotentiel. Elles sont utilisées en complément au Grand Logoz, ou en tant que solution de remplacement.

Le modèle le plus proche du Grand Logoz Sacré est sans nul doute *le Grand Logoz Démoniaque Inverse*. Basé sur le modèle du Grand Logoz, il possède ses propres routes, qui tournent dans le sens inverse des routes du Grand Logoz. Dans le Grand Logoz Démoniaque Inverse, il existe par exemple une sorte d'image miroir de la Voie Jaune.

Chacune des Anti-Voies est rattaché à tout un système symbolique que personne ne connaît précisément, en dehors des créatures et des Magiciens maléfiques. Les voyages sont en général plus faciles sur le Grand Logoz Démoniaque Inverse,

puisque'il suffit au voyageur de se livrer à ses instincts les plus bas plutôt que les combattre pour élever son esprit. Qui plus est, les Sorciers Noirs qui parcourent le Grand Logoz Démoniaque Inverse sont souvent aidés sur leur route par des Démons, qui revêtent diverses formes. Il arrive parfois que ces entités malfaisantes essayent d'égarer les voyageurs du Grand Logoz Sacré sur les routes épouvantables du Grand Logoz Démoniaque Inverse.

Selon la tradition farandrienne, l'Omnipotentiel est parcouru par *quatre grands Dragons Célestes*. Leur corps sinueux en forme de « s » épouse curieusement les mêmes contours que les Voies du Grand Logoz. Un des Dragons suivrait le cours des Voies noire et blanche, un autre des Voies rouge et verte, etc... Pour eux, les Dragons Célestes acceptent le passage des voyageurs uniquement si ceux-ci leur jouent des morceaux de musique très précis. En interprétant le morceau adéquat, on peut parvenir au Plan qu'on souhaite atteindre. Si l'on échoue, on encourt la colère du Dragon. Il existe une école de bardes célestes spécialisés dans ce type de voyage. De toute manière, en général, le Vivialisme des Farandriens accorde plus d'importance au Petit Logoz qu'au Grand Logoz Sacré ou ses équivalents.

Les Lithiques, eux, ne sont que rarement intéressés par le mysticisme, préférant consacrer leur créativité et leur énergie à la politique ou à la Science. Mais il existe une tradition lithique presque oubliée qui représente l'Omnipotentiel comme un « *Labyrinthe aux Mille Clés* », dans lequel il est possible d'évoluer, pour autant qu'on parvienne à y trouver son chemin. Des Esprits détiennent les clés et en les combattant ou en les dupant, il est possible de s'en emparer et de poursuivre sa progression.

Parmi les peuples les plus prosaïques, on trouve les Mourioches et les Prismates. Les premiers considèrent que l'Omnipotentiel est une *équation mathématique*, et que le seul moyen d'y progresser est de visualiser les formules appropriées. Quant aux Prismates, ils soutiennent que l'Omnipotentiel n'existe pas et que ce que les autres peuples prennent pour des « Sphères » est en réalité un ensemble de *planètes*, vers lesquelles il serait en théorie possible de se déplacer à l'aide d'engins volants.

LA ROUTE ET LES PLANS EXTÉRIEURS

Lorsqu'un voyageur parvient dans une des huit Sphères des Plans Cosmiques, qui se trouvent tout à l'extérieur du Grand Logoz Sacré, il a la possibilité,

si c'est le but de son voyage, de sortir de l'Omnipotentiel, pour rejoindre la Route. Comme son nom l'indique, la Route est une sorte de Plan qui prend l'aspect d'une route, tour à tour en terre battue, goudronnée ou pavée, voire une voie de lumière céleste. Elle peut sembler familière ou étrange, droite ou sinueuse, dangereuse ou inoffensive. À partir de la Route, si l'on sait repérer les entrées, il est possible d'accéder aux Paradis, Enfers et autres séjours des morts. Difficile de sortir de la Route si l'on n'a pas les indications, la Magie ou les guides appropriés pour repérer les entrées des Plans Extérieurs et des Demi-Plans. La seule chose qui reste à faire dans ce cas est de retourner dans l'Omnipotentiel.

APOGEA

Apogea est la demeure des Dieux Impériaux. Elle se situe au-dessus de l'Omnipotentiel et de la Route. En théorie, on peut y accéder depuis tous les Plans, mais en pratique, personne n'y est jamais entré. On suppose que c'est là que les membres du Panthéon Impérial se rencontrent lorsqu'ils ont à débattre d'affaires qui les concernent tous, mais au-delà de ça, tout n'est que pure conjecture.

PERIGEA

Créé accidentellement en même temps qu'Apogea, Perigea se situe en-dessous de l'Omnipotentiel et de la Roue. Si l'on sait s'y prendre, on peut y accéder depuis n'importe quelle Sphère, en-dehors du Monde Hurlant lui-même. Par contre, lorsqu'on souhaite en sortir, on est obligé de repasser par le même Plan que celui par lequel on est entré. Si l'on pénètre en Perigea par le Jouxte-Nausée, on doit la quitter par le Jouxte-Nausée.

Perigea est le Carrefour des Mondes. C'est une sorte de grand disque plat, de plusieurs dizaines de kilomètres de rayon, sur lequel a été bâtie une ville, nommée elle aussi Perigea. La cité est un melting pot de toutes les espèces qui existent et qui ont existé, dans le Monde comme dans l'Omnipotentiel. On peut y croiser des Prismates qui font du commerce avec des Céphalopodes, ou des Illumidas qui jouent aux cartes avec des Salins. C'est un lieu très dangereux, en perpétuelle évolution, où tout peut arriver, et seuls les plus aguerris peuvent espérer y survivre durablement.

Perigea n'a aucun système politique, aucune administration, ni milice, ni services publics d'aucune sorte. La seule chose qui régit la vie de ses habitants, et de ses hôtes de passage, c'est la lutte éternelle entre les deux Entités Éoniques qui ont fondé la ville. Kicker Pang est une Farandrienne qui semble avoir environ treize ans. C'est une

combattante sans égal dans tout l'Omnipotentiel, dotée de la capacité de voler et de voyager comme bon lui semble, dans toutes les Sphères (même si elle passe le plus clair de son temps à Perigea). À l'aube de l'adolescence, Kicker Pang a émis le souhait de ne jamais changer, et son vœu a été exaucé : elle ne vieillit pas, ne peut pas accumuler de nouvelles connaissances (en tous cas pas de manière durable), est insensible à la maladie, aux blessures, aux transformations, à la Magie, et à tout ce qui serait susceptible de la changer. Transformée en incarnation de l'immobilisme, Kicker Pang cherche à compenser cet état en semant le chaos autour d'elle et Perigea est son terrain de jeu préféré. Face à elle, l'autre Entité Éonique est le Commandant Book, un combattant presque aussi talentueux que Kicker Pang, qu'il déteste. Au commencement du Monde, Book a avalé malgré lui une Horloge Cosmique. À intervalles irréguliers et imprévisibles, elle sonne, ce qui modifie tous ses attributs physiques, ses pouvoirs et sa personnalité. Livré au chaos malgré lui, le Commandant Book tente, pour compenser, d'installer l'ordre autour de lui, en régnant sur Perigea. Seule Kicker Pang se dresse sur la route de sa domination totale sur le Carrefour des Mondes.

LE MONDE MUET

Lorsque les Dieux ont créé le Monde Hurlant, ils ont aussi, les sages en sont persuadés, créé son équivalent, baptisé le Monde Muet, un univers plus terne, beaucoup moins riche en vie et en Prodiges, une sorte d'échantillon-témoin. La sagesse communément admise, c'est que seuls les Titanides et les Dieux sont capables de passer d'un Monde à l'autre, mais certains spécialistes du Grand Logoz estiment qu'il doit exister des portes connectées à la Roue, et qu'il suffit de les trouver.

RESSOURCES ANORMALES

En-dehors du voyage et de l'aspect mystique, une autre raison plus pragmatique de voyager dans l'Omnipotentiel, c'est qu'on y dénicher ce qu'on appelle des Ressources anormales, qu'on appelle aussi matériaux planaires. Ces substances sont inconnues et introuvables sur le Monde Hurlant et elles constituent des réservoirs de puissance dont un individu averti sait tirer le meilleur parti. En deux mots : il est possible de s'en servir pour conférer des pouvoirs extraordinaires à des objets.

EN TROUVER

La marche à suivre est la suivante. On part du principe que le personnage va partir en quête d'une Ressource anormale en particulier. Pour la trouver,

il va se rendre dans la Sphère où il est possible de s'en procurer, en se référant au tableau ci-dessous. Une fois là-bas, il va partir en quête du matériau en question. Ces substances s'accumulent uniquement en certains points chargés de pouvoir des Sphères de l'Omnipotentiel : à l'image d'un champignonneur, un spécialiste sait repérer les signes qui montrent où il devrait être en mesure d'en repérer.

Contrairement aux Ressources alimentaires, naturelles et technologiques, la chasse aux Ressources anormales fournit des résultats moins abondants. Une pleine journée de recherches (au moins huit heures) permet d'obtenir une seule et unique Ressource, en l'occurrence, celle que l'on recherche. Pour y prétendre, par ailleurs, il faut réussir un jet de Savoir/Arcane, Savoir/Religion ou Savoir/Science, en fonction du Prodiges du personnage. Si on le rate, on reste bredouille pendant une journée et on recommence le lendemain.

À ce stade, il est probablement utile de rappeler que l'Omnipotentiel est très hostile et que passer 48 heures dans le Jouxte-Cri à chercher de la Sonomantite constitue une entreprise périlleuse, qui peut générer des aventures qui ne se résument pas à quelques jets de dés.

Une fois le matériau choisi repéré, il faut encore l'obtenir, et comme dans l'Omnipotentiel, tout génère des histoires, le fait de vivre une petite péripétie à ce moment-là fait intégralement partie de la quête d'une Ressource anormale.

Ces mini-aventures peuvent prendre une multitude de formes. Voici quelques suggestions : un Esprit a la Ressource en sa possession et ne l'échangera que contre quelque chose qui est précieux pour le personnage, ou si on lui rend un service périlleux ; la Ressource se trouve dans un endroit difficile d'accès, haut-perché, profond, obscur, dangereux ou qui menace de s'effondrer ; la Ressource est en plusieurs fragments qu'il faut assembler dans un jeu de logique ou grâce à des techniques alchimiques ; la Ressource est gardée par des créatures féroces qu'on ne peut pas raisonner mais qu'on peut peut-être amadouer ; il y a une multitude de Ressources disponibles, mais une seule est vraie et il faut trouver des indices pour savoir laquelle ; des rivaux arrivent, qui convoitent la même Ressource ; la Ressource est sur une créature, ou volée par une créature, qui s'enfuit avec ou souhaite l'utiliser pour nourrir sa progéniture ; la Ressource se dégrade progressivement et il faut trouver un moyen de la stabiliser, etc... Le but ici est moins de créer des embêtements que de rendre le moment

mémorable et par là même de créer un lien distinctif avec l'objet.

L'UTILISER

La Ressource anormale obtenue, il s'agit de l'inclure dans l'objet Béni ou Enchanté, ou dans la Création Scientifique. Pour y parvenir, il faut y passer une pleine journée et réussir un jet de Dextérité avec la spécialisation Religion / Arcane ou Science. L'objet obtenu nécessite 2 points d'Énergie bloqués supplémentaires par Ressource anormale utilisée. Par exemple, une épée bénite +2 à l'Attaque, +1 à la Parade et à laquelle on ajoute un Noir ossement, s'active avec $(3 \times 2) + 2$ Foi, donc un total de 8 Foi bloqués. Une fois la fabrication réussie, l'effet dans la description ci-dessous peut alors être appliqué.

Si le jet échoue, la Ressource n'est pas perdue : une deuxième tentative est possible, si l'on y consacre deux jours, puis, éventuellement, une troisième, pour trois jours de travail. Après trois échecs, la Ressource est inutilisable et il faut aller en chercher une nouvelle dans l'Omnipotentiel. C'est également le cas si une Catastrophe survient. En cas de Prouesse lors de l'intégration de la Ressource, celle-ci ne bloque qu'une Énergie plutôt que 2.

EN ACHETER

Tout à un prix. Il est donc possible d'acheter des Ressources anormales. Il s'agit de matériaux rarissimes et dangereux à acquérir, il faut donc y mettre le prix. En général, on ne peut s'en procurer que dans les grandes villes, où on ne trouvera aucun magasin spécialisé : il s'agit d'offres ponctuelles, qui nécessitent de connaître les bonnes personnes et d'arriver au bon moment. Acheter une Ressource anormale, n'importe laquelle, peut coûter environ un millier d'écus. C'est trois fois plus si l'on a un souhait très spécifique.

Dans le Monde Hurlant, il est possible d'acheter, pour une coquette somme, des objets Bénis, Enchantés ou des Réalisations Scientifiques de base, utilisables par n'importe qui, qui présentent des possibilités standard, comme par exemple une scie qui reste affûtée ou un marteau qui améliore légèrement les capacités artisanales de la personne qui s'en sert. En-dehors de ça, il n'existe pas vraiment de marché standardisé des objets extraordinaires, surtout s'ils contiennent des Ressources anormales, donc il est impossible de définir le prix d'une telle création terminée. Certains demandent toutefois à des professionnels spécialisés des travaux de commande, pour des dizaines de milliers d'écus.

Sphère	Ressource	Objet(s)	Effet
Jouxte-Songe	Herbe double	Tous	Transmutation : l'objet a deux formes (par exemple, une épée et un crayon). On passe de l'une à l'autre en un Geste.
	Corde éthérique	Tous	Musique de paix : l'objet émet une musique apaisante pendant 1d6 rounds. Tous ceux qui l'entendent doivent réussir un jet de Personnalité pour mener des actions hostiles. Utilisable une fois par jour.
	Chromatosphère	Casque ou lunettes	Discernement : les intentions immédiates de toutes les personnes à vue sont révélées. Une fois par jour.
Jouxte-Cri	Sonomantite	Tous	Sonner : l'objet émet un bruit très puissant. Toutes les personnes qui l'entendent et qui ne s'y attendaient sont sonnées si elles ratent un jet de Corps. Une fois par combat.
	Noix-cloche	Tous	Assourdir : l'objet émet un bruit très aigu. Toutes les personnes qui l'entendent perdent l'ouïe pour un jour si elles ratent un jet de Corps. Une fois par combat.
Jouxte-Larme	Fluide en forme de cœur	Arme	Paralyse . La cible touchée par une arme doit réussir un jet de Corps ou être paralysée pour 1d6 rounds. Une fois par combat.
Jouxte-Peur	Venin visqueux	Tous	Effroi : la cible à qui on montre l'objet activé doit réussir un jet de Personnalité ou être Effrayée. Une fois par combat.
	Fourrure royale	Tous	Protection contre la peur : le porteur de l'objet ne peut pas être Effrayé.
	Larme opaque	Vêtement, armure	Invisibilité : l'utilisateur devient invisible pour 1d6 rounds. Toute action hostile le révèle. Une fois par combat.
Jouxte-Sombre	Thanatofuge	Arme	Affecte les fantômes : l'arme peut affecter les fantômes comme s'ils étaient incarnés.
	Noir ossement	Arme	Contre les morts-vivants : bonus 1d6 de dégâts contre les morts-vivants. Deux fois par combat.
	Bile corrompue	Arme	Poison : la cible doit réussir un jet de Corps ou être Empoisonnée. Une fois par combat.
Jouxte-Joie	Gemme agile	Vêtement, armure	Libération : l'utilisateur est libéré de toutes les conditions néfastes. Une fois par combat.
	Cristal sans défaut	Tous	Énergisant : l'utilisateur regagne 1d6 Énergie. Une fois par combat.
Jouxte-Faim	Dent en émail rouge	Arme	Vampire : les dégâts causés à une cible soignent l'utilisateur. Une fois par combat.
	Bourgeon optimal	Tous	Ravitaillement : chaque fois que l'utilisateur cherche des Ressources alimentaires, il rajoute 1.
Bordeflamme	Pyrograine	Arme	Feu : rajoute 1d6 de dégâts de feu. Si la cible rate un jet de Corps elle est enflammée. Une fois par combat.
	Fausse braise	Vêtement, armure	Protection contre le feu : le porteur bénéficie de +2 Protection contre les dégâts de feu.
	Huile exemplaire	Luminaire	Torche éternelle : ce luminaire ne s'épuise jamais. Un Geste pour allumer ou éteindre.

Bordelave	Brandon draconique	Arme	Magma : la cible doit réussir un jet de Corps ou être Enflammée.
	Alliage rayonnant	Outil	Forge : toute réalisation fabriquée à l'aide de l'outil dure un jour de moins.
Borderoche	Crépis adaptatif	Vêtement, armure	Durcir : le porteur bénéficie de +2 Protection pendant 1d6 rounds. Une fois par combat.
	Lithofibre	Vêtement, armure	Stabilité : le porteur ne peut pas être mis À terre à moins qu'il le souhaite ou qu'il ne perde le contrôle de son corps.
	Ultrium	Tous	Incassable : l'objet ne peut pas être détruit, ni même endommagé.
	Fleur de cristal	Arme	Contre les minéraux : bonus 1d6 de dégâts contre les membres d'Espèces minérales. Deux fois par combat.
Bordeboue	Toxine de souffrance	Armes	Contre les végétaux : bonus 1d6 de dégâts contre les membres d'Espèces végétales. Deux fois par combat.
	Miette fertile	Récipient	Ration : chaque matin au réveil, le récipient se remplit d'une Ressource alimentaire.
Bordevague	Aquatite	Vêtement, armure	Respirer sous l'eau : le porteur est immunisé à la noyade.
	Éclat d'écume	Récipient	Fontaine : le récipient est toujours rempli d'eau pure. Il se remplit au maximum à la vitesse de 50 litres par jour.
Bordegivre	Feuille de givre	Arme	Froid : la cible doit réussir un jet de Corps ou être Gelée. Une fois par combat.
	Cryomaille	Vêtement, armure	Protection contre le froid : le porteur est immunisé à l'état Gelé.
	Fluide zéro	Récipient	Conservation : un objet, créature ou marchandise situé dans le récipient reste tel qu'il est sans s'altérer d'aucune manière.
Bordeciel	Tierceplume	Vêtement, armure	Parachute : le porteur est immunisé aux chutes.
	Poudre de nuage	Navire	Voile : le bateau peut générer un vent de force moyenne pour avancer même lors d'un calme plat.
	Humeur fugace	Vêtement, armure	Insaisissable : le porteur peut être en Esquive tout en menant d'autres actions pendant un round. Deux fois par combat.
Bordefoudre	Électrofilament	Arme	Étincelles : après un coup qui porte, des arcs électriques causent 2 dégâts à tous les alliés de la cible. Deux fois par combat.
	Racine de choc	Arme	Contre les machines : bonus 1d6 de dégâts contre les machines. Deux fois par combat.
Endroit	Pure toison	Arme	Contre le mal : bonus 1d6 de dégâts contre les démons et autres serviteurs du mal. Deux fois par combat.
	Vin primordial	Tous	Soins : sur un Geste, regagne 1d6 Vie. Une fois par combat.
Outreloi	Réactif réglementaire	Arme ou armure	Initiative : l'utilisateur peut réarranger l'ordre d'initiative comme il veut. Une fois par combat.

	Solution équilibrée	Arme	Niveler : l'utilisateur prend tous les adversaires à portée. Chacun obtient le niveau moyen de leur Vie. Une fois par combat.
Outrevide	Infratrace	Tous	Éclipse : l'objet, l'objet et son porteur, ou la cible disparaît pendant 1d6 rounds et réapparaît au même endroit. Une fois par combat.
Outreneuf	Parchemin astral	Tous	Guidance : l'utilisateur reçoit un bonus de +2 à une action non-physique. Deux fois par jour.
	Néobrium	Tous	Ingénieux : l'objet qui contient ce matériau bloque 1 point d'Énergie en moins.
Envers	Suif méphitique	Arme	Contre le bien : bonus 1d6 de dégâts contre les anges et autres serviteurs du bien. Deux fois par combat.
	Putride placenta	Arme	Contre une Espèce : bonus 1d6 de dégâts contre les représentants d'une Espèce en particulier. Deux fois par combat.
Outrechaos	Rune spontanée	Vêtement, armure	Fuite : le porteur est téléporté au hasard dans un endroit sûr dans un rayon de 100 kilomètres.
	Polysphère	Tous	Transformation : l'objet se transforme en un autre objet de taille similaire au hasard. Un Geste pour revenir à l'apparence antérieure. Une fois par jour.
	Chaofuge	Arme	Catastrophe : la prochaine action de la cible est une Catastrophe. Une fois par combat.
Outretemps	Tartre raffiné	Tous	Bond en arrière : l'univers revient un round en arrière. Une fois par jour.
	Philtre de chrone	Arme, vêtement ou armure	Accélération : l'utilisateur a deux actions en un round. Une fois par combat.
Outresage	Cube parfait	Vêtement ou armure	Inaltérable : l'objet et l'utilisateur ne subissent aucun dégâts pendant un round. Une fois par combat.
	Archéofuge	Tous	Prouesse : la prochaine action de l'utilisateur est une Prouesse. Une fois par jour.

RELIGIONS

ÉMANATIONS

Les Dieux sont des êtres d'une infinie complexité. Au contraire des vivants, ils existent à d'innombrables niveaux de conscience, dans une sorte d'ubiquité conceptuelle qu'il est difficile d'appréhender pour un esprit aussi étriqué que celui d'un être de chair et de sang. Alors qu'un mortel tente toute sa vie de réaliser son potentiel, un Dieu est à chaque instant tout ce qu'il peut être, la pleine incarnation de son potentiel tout entier.

Chaque aspect de sa personnalité est si achevé et si puissant qu'il peut prendre une vie qui lui est propre. C'est ce qu'on appelle une Émanation. Une Émanation n'est rien d'autre qu'un aspect d'un Dieu, une créature divine pleine, entière et indépendante, qui fait partie d'une autre créature divine pleine, entière et indépendante, mais dont l'étendue conceptuelle est moins vaste que celle de la Divinité d'origine. Ainsi, Sainte Meta, la Voix d'Anadeus, fait partie intégrante d'Anadeus, mais c'est aussi une divinité à part entière.

Les Émanations acquièrent une véritable identité qui leur est propre dans deux circonstances : quand des prières leur sont adressées et quand le Dieu décide consciemment de détacher une partie de son essence pour la doter d'une personnalité. Par exemple, la Faux de Donnielle n'existe que quand des paysans et des éleveurs la prient, ce qui est de toute manière à peu près constant. À l'inverse, Mascarade est une Émanation de Mabiaca qui a gagné son autonomie quand les Magiciens et les Invokeurs ont commencé à se multiplier, et que les Dieux ont estimé qu'il fallait dépêcher une Émanation pour surveiller leurs faits et gestes.

Bien que restant des composantes du Dieu d'origine, les Émanations sont tellement autonomes qu'elles peuvent fort bien se faire la guerre entre elles. Ainsi, pendant des milliers d'années, Lazario, le Dieu du Conflit, a invoqué plusieurs Émanations dans le but exprès qu'elles s'entretenant. L'un dans l'autre, les Émanations sont plus actives dans les affaires des mortels que les Dieux proprement dits, qui ne quittent leur Sphère d'origine que pour se rendre en Apogea. Elles parcourent l'Omnipotentiel et la Grande Route. Extrêmement rarement, elles se hasardent à poser le pied sur le Plan Réel.

Même si c'est extrêmement rare, rien ne s'oppose en principe à ce qu'une Émanation ait elle-même des Émanations. C'est le cas de l'Équation Axiomatique, une Émanation de Lanalawalan qui se

consacre aux Mourioches. Elle se divise en Modules – des Émanations bien à elles – qui eux-mêmes se divisent de manière fractale en Modules de plus en plus simples.

INCARNATIONS

Une Incarnation est tout simplement un Dieu (ou une Émanation) qui revêt une forme physique quelle qu'elle soit. Les Incarnations peuvent être des véhicules de chair, créés pour une occasion spéciale par un Dieu, ou des créatures possédées par un Dieu. Depuis plusieurs siècles, les Dieux se refusent à s'incarner sur le Plan Matériel, ce qui fait que les Incarnations appartiennent plus à l'histoire des religions qu'à l'actualité.

LISTE DE DIEUX ET D'ÉMANATIONS

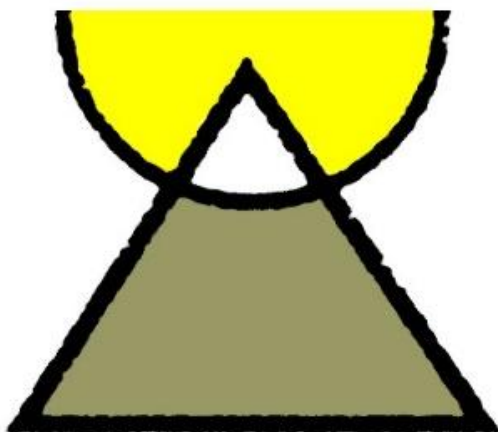
Voici quelques-unes des Émanations les plus connues et les plus exemplaires. Il en existe bien entendu des milliers d'autres, dont la plupart n'ont même pas de nom, puisqu'elles n'ont que des existences fugitives dues à des prières. Par ailleurs, de nombreuses autres espèces ont des Émanations qui veillent sur elles, en-dehors de celles qui sont citées ici.

Nom	Emanation de...	Titre	Statut
Anadeus	-	Dieu de l'Energie, Roi des Dieux	Divinité majeure
Malok	Anadeus (les Shaddaïms pensent qu'il est Anadeus lui-même)	L'Unique, le Miséricordieux, le Sublime, le Lumineux, Dieu du Shaddai.	Divinité majeure
Sainte Meta	Anadeus	La Voix d'Anadeus	Demi-divinité
Benquerina	-	Déesse de l'Equilibre	Divinité intermédiaire
La Balance de Benquerina	Benquerina	Juge du Bien et du Mal, du Chaos et de la Loi	Divinité mineure
Le Glaive de Benquerina	Benquerina	Gardien de l'Equilibre	Divinité mineure
Bie	-	Déesse de la Tradition	Divinité intermédiaire
Adanka-le-Sang	Bie	Dieu Orc du Lignage	Divinité mineure
Broulf	-	Dieu de la Destruction	Divinité intermédiaire
Uzukunft-la-Bête	Broulf	Dieu Orc de la Rage Primale	Divinité mineure
Kaabebeh	Broulf	Dieu Gnoll du Feu et de la Foudre	Demi-divinité
L'Homme-Debout	Broulf	Dieu de la Révolution, protecteur d'Entremer	Divinité mineure
Dirminard	-	Dieu de la Compétition	Divinité intermédiaire
Le Divin Plan de Dirminard	Dirminard	Dieu de l'Evolution	Divinité mineure
Le Titanoclaste	Dirminard	Surveillant des Titanides et des anciennes races	Divinité mineure
Donnielle	-	Déesse du Travail	Divinité intermédiaire
La Faux de Donnielle	Donnielle	Déesse du Travail Agricole	Demi-divinité
La Pioche de Donnielle	Donnielle	Déesse des Mineurs	Demi-divinité
L'Enclume de Donnielle	Donnielle	Déesse des Forgerons	Demi-divinité
Le Lingot de Donnielle	Donnielle	Dieu du Profit	Demi-divinité
Entili	-	Déesse de l'Emulation	Divinité intermédiaire
Ilahi la Vertueuse	Entili	Exemple de la perfection morale	Demi-divinité
Squeg	Entili	Déesse Homme-Rat de l'Education	Demi-divinité
Galian	-	Dieu de l'Action	Divinité intermédiaire
N'Chibo-le-Songe	Galian	Dieu Orc de la Destinée Manifeste	Divinité mineure
Batanaras, La Main à Sept Doigts	Galian	Dieu de l'Eugénisme Magique	Divinité mineure
La Larme de Galian	Galian	Déesse de l'Action Humanitaire	Demi-divinité
Gaupaolus	-	Dieu de la Connaissance	Divinité intermédiaire
Duanade le Messenger	Gaupaolus	Héraut des Dieux Impériaux	Divinité mineure
Le Grand Aveugle	Gaupaolus	Le Gardien du Livre des Péchés	Divinité mineure
L'Ogre Apogéen	Gaupaolus	Le Chasseur de Titanides	Demi-divinité
Lazario	-	Dieu du Conflit	Divinité intermédiaire
Le Cœur de Lazario	Lazario	Dieu de la Paix	Divinité mineure
Sumerahh	Lazario	Dieu Gnoll de la Guerre	Demi-divinité
Leonasia	-	Déesse de l'Imagination	Divinité intermédiaire
Bigla-Trois-Cœurs	Leonasia	Le Dieu Fou	Divinité mineure
Le Prismatique	Leonasia	Dieu des Comédiens	Demi-divinité
Mabiaca	-	Déesse de la Transformation	Divinité intermédiaire
Mascarade	Mabiaca	Surveillant des Magiciens	Divinité mineure
Lacoo	Mabiaca	Dieu de la Marée	Demi-divinité
Le Batelier Ivre	Mabiaca	Guide de l'Au-delà	Demi-divinité
Damugaal	Mabiaca	Dieu Gnoll de la Mort	Demi-divinité
Vishmar	Mabiaca	Dieu Homme-Rat de la Putréfaction	Demi-divinité
Lanalawalan	-	La Mélodie Primordiale	Divinité majeure
Atakatavakata	Lanalawalan	La Dissonance, Déesse des Elfes Noirs	Divinité mineure
L'Equation Axiomatique	Lanalawalan	Principe fondateur de l'existence chez les Gobelinoïdes	Divinité intermédiaire
Modules	L'Equation Axiomatique	Aspects/éléments de l'existence chez les Gobelinoïdes	Demi-divinités
Muo	-	La Première Montagne	Divinité majeure
Sti-Ximaxtli	Muo	Dieu des Kobolds	Demi-divinité
La Présence	-	Inconnu	Divinité majeure

BAZZILISME – LE CULTE DE MUO

DIVINITÉS

Muo, la Première Montagne, est le Dieu créateur des Lithiques et le centre d'une religion monothéiste. Le titre de « Première Montagne » est cependant trompeur, puisque selon le dogme Lithique, Muo est la source de toute matière. La végétation, les animaux, l'océan, tout ce qui peut se toucher a été créé et est animé par Muo. Les Lithiques considèrent toutefois que la matière minérale – dont ils sont eux-mêmes composés – est celle qui est la plus proche de l'essence de Muo, celle où la présence du Créateur est la plus forte et la plus sensible, et que par conséquent elle est plus sainte que toute autre forme de matière. C'est une des raisons qui expliquent sans doute le caractère très sédentaire des Lithiques, et le fait qu'ils soient peu nombreux à s'établir dans des forêts ou à parcourir les mers.



Comme Lanalawalan, Muo est asexué, et les Lithiques s'y réfèrent tant au féminin qu'au masculin. Il n'est généralement pas représenté de manière anthropomorphique et l'iconographie symbolique classique le représente sous la forme d'une montagne, même si les Bazzilistes sont parfaitement conscients qu'il ne s'agit que d'un symbole, et en aucun cas d'une représentation fidèle de l'apparence physique de la divinité.

Le Bazzilisme reconnaît également l'existence d'autres divinités : Lanalawalan, le Panthéon Impérial, la Présence, ainsi que les principales Émanations qui font l'objet d'un culte particulier. Les Lithiques font preuve d'une certaine bienveillance pour ces Dieux étrangers, qu'ils considèrent comme des Émanations de Muo. Pour eux, un Humain qui prie Benquerina ne fait que célébrer Muo sans s'en rendre compte. Toutefois, le devoir du fidèle est de témoigner que la voie du

Bazzilisme est la voie véritable qui mène au divin, les autres n'étant que d'imparfaites distractions, de médiocres reflets d'une vraie démarche spirituelle.

PARADIS

Selon la doctrine Bazziliste, le Paradis est à la fois un lieu et un état d'esprit. Les fidèles de Muo croient en un royaume céleste, un lieu parfait où habite Muo depuis l'aube du Monde. Ils lui donnent plusieurs noms : les Racines de Muo, les Cavernes de la Récompense ou encore l'Ineffable Obscurité. Les Lithiques utilisent également souvent l'expression « retourner à la terre » comme euphémisme pour mourir. Malgré toutes ces expressions, et des siècles d'iconographie qui représentent bien souvent le Paradis Lithique comme un réseau de cavernes, l'Église Bazziliste considère aujourd'hui qu'il s'agit d'un endroit spirituel, qui ne peut pas être décrit en termes matériels ordinaires. Ils suspectent qu'il se trouve quelque part au-delà du Grand Logoz, dans l'Omnipotentiel, même si certains supposent qu'il doit exister un lien entre les Cavernes de la Récompense et le Borderoche.

Les Bazzilistes croient qu'au moment de la mort, les Anges de Muo retracent avec lui toute son existence, et tentent de déterminer s'il a rempli son Contrat Divin avec la Première Montagne. Si c'est le cas, le fidèle est envoyé dans l'Ineffable Obscurité, où il vivra pendant toute l'éternité dans la présence apaisante de Muo, en compagnie de ses ancêtres et ses amis disparus. Si le contrat n'a pas été rempli, si le défunt n'a pas mené sa vie dans le respect de ses engagements religieux, il est envoyé dans les Limbes. Une fois tous les dix ans, il pourra à nouveau plaider sa cause auprès des Anges pour atteindre les Cavernes de la Récompense.

Quoi qu'il en soit, comme l'accès à l'autre monde est considéré comme instantané par les Bazzilistes, les dépouilles mortuaires sont généralement incinérées, puisque tout ce qui reste après la mort n'est qu'une enveloppe vide.

ORIGINES

Au début, Muo n'était qu'un grain de poussière. Au fil des siècles, il a grandi pour devenir un caillou, un rocher, puis une planète, le Monde Hurlant. Il s'est dédoublé et multiplié pour donner naissance au soleil et aux étoiles. Il s'est diversifié pour engendrer ses créatures, les Lithiques, les Prismates et les Grobians, puis d'autres formes de vie mineures. Alors Muo a arrêté de grandir et a cessé de prendre

toutes les décisions, pour laisser ces créatures vivre leur vie comme elles l'entendent.

Comme Lanalawalan et les Dieux du Panthéon Impérial, Muo s'est manifesté à ses créatures il y a un peu plus de 3'000 ans, dans un petit village devenu aujourd'hui la ville de Mag Mell. Contrairement aux autres Dieux, Muo ne s'est pas incarné physiquement, mais il est apparu sous forme de vision à un jeune Lithique nommé Bazzil. Sous sa dictée, Bazzil a rédigé les douze premiers chapitres de son Livre sacré, avant de se retirer dans les montagnes pour y trouver quiétude et isolement. Une fois écrit, le Livre de Bazzil s'est diffusé très rapidement dans les Royaumes Lithiques, parce qu'il apportait des réponses lumineuses à de nombreuses questions que se posaient les Lithiques sur leur place dans l'univers. Bazzil est devenu une figure religieuse majeure jusqu'à la fin de sa vie.

En parallèle, Muo a fait un deuxième type d'intervention, offrant l'immortalité à un Lithique nommé Morganico, distingué entre tous parce qu'il avait inventé l'écriture, et qui est devenu le Témoin Éternel, destiné à contempler la création jusqu'à sa fin.

PRÊTRES

Dans le Bazzilisme, chaque fidèle, homme ou femme, est un agent de Muo. Chacun, quelle que soit par ailleurs sa formation, est un ministre de l'Église, qui y occupe certaines fonctions, y assume certaines responsabilités et y détient certains pouvoirs. Chacun est libre de s'engager autant qu'il le souhaite dans la vie de la paroisse, mais à tout statut correspond des responsabilités équivalentes. Ainsi, le fidèle qui souhaite pouvoir célébrer certains rituels comme le font les Prêtres, et bénéficier d'une relation plus profonde avec Muo, aura des devoirs qui correspondent à cette charge.

Cette progression est symbolisée par une échelle de dix degrés d'éveil spirituel : Fidèle, Mineur, Majeur, Petit Adepté, Grand Adepté, Illustre Adepté, Docteur de la Foi, Honorable Docteur de la Foi, Diacre Incandescent de Muo et Diacre Illuminé de Muo. Pour accéder au degré supérieur, le Bazziliste doit traverser une cérémonie d'initiation, après laquelle il se verra conférer ses nouveaux pouvoirs et ses nouvelles responsabilités. S'il rompt ses engagements, ses supérieurs lui conseilleront vivement de rétrograder à un degré où il sera mieux à même d'assumer ses responsabilités. En l'absence d'un prêtre au sein d'une communauté de Bazziliste, c'est la personne la plus haut placée sur

cette échelle spirituelle qui aura pour charge d'organiser et de mener les cérémonies religieuses.

À côté des simples fidèles qui choisissent de servir Muo en assumant certaines fonctions dans l'Église, il existe également d'autres individus pour lesquels l'Église représente toute l'existence : ce sont les Prêtres. Eux aussi ont une hiérarchie qui possède dix degrés successifs d'illumination, et pour eux aussi, à chaque nouveau palier correspondent de nouveaux pouvoirs et de nouvelles responsabilités. La différence, c'est que leurs cérémonies d'initiation ne sont pas de simples formalités destinées à entériner leur nouveau statut : elles servent avant tout de test pour jauger leur illumination spirituelle. Chaque degré de la hiérarchie des Prêtres est le témoignage d'une foi plus solide et d'un mysticisme plus profond que le précédent, et ceux qui l'atteignent recueillent un plus grand respect et une plus grande révérence de la part de la communauté des croyants. Les dix degrés sont les suivants : Novice, Frère, Père, Philosophe, Philosophe Céleste, Philosophe Cosmique, Maître-Expert, Maître-Expert Visionnaire, Grand Sage de la Révélation et Ineffable Sage Suprême de la Sanctification.

Les Prêtres de Muo peuvent être reconnus à leurs écharpes brodées, aux motifs de plus en plus complexes et baroques à mesure que le religieux monte en grade.

Paradoxalement, le degré d'exaltation mystique d'un Prêtre ne mesure pas toujours son pouvoir décisionnel au sein de l'Église. Les Bazzilistes s'organisent selon une structure fédéraliste, au niveau de la paroisse, de la région et du pays. Au sein de cette structure assez lâche, il n'y a pas de grand guide spirituel universellement reconnu, mais certains assument des tâches de coordination et d'organisation pour toute la communauté des fidèles de Muo. Ces individus ne sont pas nécessairement les plus éveillés spirituellement, et ils peuvent avoir dans leur entourage des Prêtres de degré supérieur qui exercent des fonctions moins prestigieuses.

Tous les ecclésiastiques Bazzilistes reçoivent des rudiments de formation militaire, un vestige des anciennes guerres Lithiques-Farandriens, où ils devaient assumer seuls la protection des Temples. Cette pratique est aujourd'hui entrée dans la tradition et le maniement du marteau et du bouclier font partie intégrante des études des Prêtres de Muo, au même titre que les prières, liturgies et formules sacrées.

Au sein du Culte de Muo, il existe des branches spécialisées, comme par exemple celle des Pionniers, qui ont pour tâche de lutter contre les

Titanides et leur sinistre héritage, ou les Prêtres de la Sia Spiniata, qui parcourent le Monde pour délivrer la bonne parole de Muo et convertir les infidèles.

MYSTIQUES

Les Mystiques sont pleinement intégrés à la structure religieuse du Culte de Muo, et ils suivent la même progression mystique que les Prêtres. En réalité, le Bazzilisme ne fait que partiellement la distinction entre Prêtres et Mystiques. Pour eux, il s'agit d'hommes et de femmes d'Église, qui poursuivent l'illumination en suivant des voies différentes. Les Prêtres sont les représentants de Muo dans le Monde et les ministres du culte, alors que les Mystiques poursuivent une relation plus personnelle et plus individualiste avec leur Dieu.

Certains ordres monastiques sont devenus célèbres. Les **Zanzano** font vœu de quitter la surface et ils s'enfoncent dans les profondeurs de la terre, servant de guides aux égarés. Un ordre combattant, les **Murmurants**, sont des sortes de justiciers itinérants. Les moines du **Pan-Pa-Ragueo**, très controversés, se sont mis en tête de développer des machines entièrement constituées de concepts.

TEMPLES

Les temples des Lithiques sont des lieux d'échanges et de rencontres, destinés avant tout à rassembler la communauté des fidèles, à l'occasion de cérémonies symboliques, ou même en-dehors de toute occasion spéciale. C'est pourquoi on peut toujours y trouver de l'eau, de la nourriture, des nattes ou des chaises pour se reposer, et même éventuellement des endroits où dormir. En général, un temple est constitué d'une grande salle centrale pour rassembler autant de monde que possible, et de toute une série de salles plus petites, pour que des groupes plus restreints puissent y poursuivre leurs affaires dans la tranquillité, et sans déranger les autres. Plus le temple est grand, plus il aura de salles d'isolement, généralement séparées par des rideaux.

Toutes les pièces d'un temple Bazziliste sont éclairées par des milliers de bougies, et bien souvent, décorées de gemmes et d'autres cristaux. On trouve toujours un exemplaire du Livre de Bazzil par pièce. Au-delà de ça, il n'y a généralement ni sculpture, ni fresque, ni vitraux, ni décorations d'aucune sorte, qui ne seraient que des distractions pour les fidèles. Les temples sont conçus comme des lieux où la parole divine et la parole profane doit pouvoir s'épanouir sans perturbation.

Vu de l'extérieur, un temple Bazziliste ressemble à n'importe quel bâtiment, ou à n'importe quel souterrain, s'il est bâti sous terre. On le reconnaît généralement au symbole de Muo, la montagne illuminée, qui décore sa porte d'entrée. Les visiteurs, croyants ou non-croyants, sont priés de se découvrir avant d'entrer, et de boire un verre d'eau, afin que leur esprit soit libre et leur parole facile.

Les Bazzilistes ne suivent pas de culte à proprement parler : leur existence est un culte. Les temples sont utilisés pour le recueillement et la méditation, ou pour retrouver ses pairs et organiser quelques-unes des très nombreuses cérémonies et célébrations qui émaillent le calendrier, jalonnent chaque étape de l'existence, et rythment les rapports entre les fidèles. Les cultes, qui dans les autres religions soudent la communauté dans une même routine, ne sont pas nécessaires dans le Bazzilisme : on est toujours sûr de trouver du monde dans un temple, et la hiérarchie qui existe au sein des fidèles garantit que chaque cérémonie puisse être partagée avec d'autres croyants.

SYMBOLES

Le Culte de Muo est enraciné dans une tradition ancienne et très bien développée, qui s'articule principalement autour du langage. La vie des Lithiques est rythmée par d'innombrables proverbes et formules sacrées, ainsi que par de nombreuses bénédictions et malédictions, pour l'essentiel directement issues du Livre de Muo. Les plus connues sont sans doute la bénédiction courante : « Muo marche avec toi », ou au contraire, toute une sélection de malédiction fleuries, comme « Que la lumière de Muo te révèle tel que tu es », « Puisse la terre t'engloutir et le ciel te maudire », ou « Par ma langue que ton nom meure avec toi ».

On peut également citer quelques proverbes énigmatiques, comme les affectionnent les Lithiques : « Un espoir formulé est une frontière dressée », « La sagesse promet toujours le pétale, mais offre souvent l'épine », « La vie est le bruit que fait la raison quand elle vient se briser contre la réalité », « La parole est à la fois une clé et un verrou », ou encore « La patience est une échelle pour grimper sur le toit de la sagesse ». Pour les Bazzilistes, toute situation est l'occasion de faire référence à la parole sacrée, et de citer les paroles du prophète. Comme le langage est pour eux le principal vecteur de la chose religieuse, ils ne font pas une distinction nette et précise entre les activités sacrées et profanes.

Parmi les outils du culte, toujours présents en grand nombre dans les temples, et dans toute occasion religieuse officielle, il faut citer les chandelles. La bougie allumée représente le lien entre le physique et le spirituel, entre le matériel et le divin. Elle illustre et incarne à elle seule les principaux enseignements de Bazzil. Autre manifestation physique et visuelle du Culte de Muo, celui que les Prêtres utilisent pour s'identifier et agir au nom de leur Dieu. Il représente une montagne solitaire dont le sommet est couvert de neige, et qui éclipse le soleil. Ce symbole, sans doute le plus facilement identifiable pour les non-croyants, porte en lui la même symbolique que la chandelle allumée.

Les Lithiques, dont les ancêtres étaient des mineurs et des orfèvres de grand talent, accordent également une valeur religieuse aux pierres précieuses, dont ils ornent abondamment leurs temples et leurs lieux saints. Offrir une gemme est considéré comme une bénédiction par la plupart des Lithiques. Il s'agit là d'une coutume plus ancienne que le Bazzilisme lui-même, mais qui a perduré pendant toute l'histoire de la religion, malgré son origine païenne.

ÉTHIQUE

Toute l'interrogation éthique des fidèles de Muo repose sur l'idée du contrat. Faisant usage de son inaliénable libre arbitre, le Bazziliste reconnaît de son propre gré la divinité de Muo, et accepte de mettre sa vie entre les mains de la Première Montagne. Cet engagement religieux est conçu comme un échange. Muo fait don au fidèle de l'illumination de la foi, de sa bienveillance, et des bienfaits de ses miracles, et en échange, celui-ci accepte de suivre certaines règles de comportement vis-à-vis de son Dieu, et vis-à-vis de la communauté de Bazzilistes dans son ensemble. Si le fidèle ne remplit pas sa part de contrat, s'il s'éloigne du droit chemin, s'il nuit à lui-même ou à son prochain, ses pairs se devront de le ramener dans le droit chemin. Toutefois, personne n'est obligé de devenir Bazziliste : ces règles sont librement consenties, et les Lithiques conçoivent très bien que certains n'aient pas la foi ou la détermination suffisante pour adhérer au contrat divin proposé par Muo. Tous les Bazzilistes sont pourtant convaincus qu'il s'agit de la vraie voie vers le bonheur et l'épanouissement, et s'ils ne forcent personne à adhérer à leur religion, le prosélytisme fait tout de même partie de leur mission.

Le fait de voir leur relation avec le divin sous la forme d'un contrat influence toute l'éthique Lithique : les Lithiques considèrent toute interaction sociale, culturelle, économique ou

politique comme un contrat, dans lequel chaque partie s'engage, explicitement ou non, à fournir certaines prestations. Si celles-ci ne sont pas remplies, le contrat peut être rompu. Un point de vue qui s'applique autant au commerce qu'à l'apprentissage ou la compétition, ainsi qu'à des aspects plus fondamentaux de l'existence comme le mariage, les relations de famille ou l'amitié. Une fois les conditions (même non-écrites) d'un contrat rompues, le Bazziliste ne se sent plus aucune responsabilité, au-delà de la compassion la plus élémentaire.

Tout cet échafaudage éthique repose sur le concept de libre arbitre et très logiquement, les fidèles de Muo sont très attachés à la liberté, la leur comme celle d'autrui, et très fermement opposés à tout ce qui risque de la faire taire. L'esclavage, la servitude, la drogue, la boisson et autre excès, ainsi que toutes les formes de manipulation mentale les répugnent. Même si la société lithique dans son ensemble n'a pas toujours respecté ce souci de liberté, il n'en reste pas moins un fondement de l'éthique Bazziliste.

Parmi les autres principes sacrés sur lesquels les Lithiques ne sont pas prêts à faire de compromis, il faut citer le caractère sacré et intouchable de la vie et de la nature. Modifier le corps et ses attributs, manipuler la faune et la flore pour les transformer en quelque chose de nouveau, s'oppose directement à la volonté de Muo le créateur. C'est la raison pour laquelle les Lithiques se méfient de la Magie, mais aussi de toutes les autres créations des Titanides. Les fidèles de Muo sont plus divisés au sujet de la Science, que certains voient comme une forme de manipulation de la création et d'autres comme un hommage aux lois de la nature.

Enfin, les Lithiques sont traditionnellement attachés à la famille, qu'ils chérissent par-dessus tout, ainsi qu'au principe d'hospitalité, la fameuse Baliatta. Ces idées sont, sous une forme ou sous une autre, plus anciennes que la révélation de Muo, mais elles sont tout de même encouragées par le clergé, au nom de la coutume.

STATUT

Le Culte de Muo est pratiqué par la plupart des Lithiques, même si on sent un léger fléchissement de la pratique depuis l'avènement de la République et la séparation de l'Église et de l'État. Certains Prismates prient également Muo, moyennant quelques variantes, comme une plus grande tolérance pour la Science et la Magie. Comme le Bazzilisme est une religion où le prosélytisme est encouragé, et que les Lithiques ne se considèrent

pas comme un peuple élu, ils apportent la bonne parole à l'extérieur de leurs frontières. Tous les peuples du Monde comportent des Bazzilistes, et dans chaque cité du Reik, on peut être sûr de trouver quelques Humains qui prient Muo.

LIVRES

Le Bazzilisme traditionnel n'a qu'un seul et unique livre saint, qu'on appelle le Livre de Muo, aussi appelé parfois la Révélation, ou le Journal de Muo. Simple diacre d'un culte lunaire prisé par les Lithiques de Mag Mell, Bazzil a été choisi entre tous pour recevoir la révélation du Dieu Muo. Son Livre est en réalité son journal intime, entamé juste après ses premières visions, et poursuivi jusqu'à la fin de sa vie. Les douze premiers chapitres traitent directement de la révélation de Muo, de la nature de la foi, des origines de l'univers, sous un ton partagé entre la théologie et l'anecdote. La deuxième partie a été rédigée pendant les années d'isolement de Bazzil dans la montagne, et elle hésite entre philosophie et mysticisme. Enfin, la dernière partie, à l'écriture plus lâche, retrace les premières années du Culte de Muo, après que des disciples aient rejoint le saint homme pour bénéficier de son enseignement et le faire partager à d'autres.

Le Livre de Bazzil est un ouvrage tellement saint et tellement précieux, à l'écriture si exacte, que les Lithiques considèrent comme blasphématoire d'en changer la moindre virgule pour ne pas en altérer le sens. Toute traduction en est ainsi interdite, de même que toute forme de reproduction partielle, ainsi que les textes de vulgarisation. Même les Bazzilistes non-Lithiques respectent cette règle, et profitent du Livre dans sa version originale, non altérée.

Voici en guise d'illustration, la première page du Livre de Muo :

« Nous sommes les Enfants de Muo. Nous sommes issus de la pierre. Nous naissons dans l'obscurité. Nous mourons dans l'obscurité.

Mon nom est Bazzil, je suis Fils de Muo. Ces simples mots suffiront à tout honnête homme pour savoir qui je suis ; on ne saurait approcher plus près de la vérité. Mais pour satisfaire la curiosité d'un éventuel lecteur, ou peut-être pour rendre hommage à mes pairs et à mes ancêtres, je me dois de préciser que je suis aussi fils de Baliscar et de Corianeou, marchand d'épices, Gardien de source et Maître de prière de la cinquième Pagode de Chujavedram, au sein de la tribu des Gudjarati. J'écris ces lignes à l'ombre d'une rangée de cyprès, dans les faubourgs de Mag Mell, au deuxième mois

d'été de la septième année du règne du souverain Piam IX. A deux pas d'ici, les marchands d'épices sont en train de planter leurs tentes : j'entend leurs préparatifs. Sur la place, des enfants jouent dans la poussière, avec un simple morceau de mafra. Des femmes rapportent chez elles des jarres remplies d'eau pour le repas de midi. Un vieux chien malade vient de passer près de moi, une grive entre les dents. C'est une journée ordinaire, et pourtant c'est aujourd'hui que j'ai perdu mes croyances, et que j'ai gagné la foi.

Je ne crois plus aux superstitions de mes ancêtres. Je n'ai plus besoin de m'incliner devant les lunes et de répéter les litanies pour oublier mes craintes. Je n'ai plus besoin de croire. La croyance est comme l'ombre du cyprès. La croyance est comme le bruit des marchands. La croyance est comme la poussière soulevée par les jeux des enfants. La croyance est comme la jarre portée par une femme. La croyance est comme les dents du chien. La foi, c'est autre chose. La foi est le cyprès. La foi est l'épice du marchand. La foi est la joie des enfants qui jouent. La foi est l'eau contenue dans la jarre. La foi est la grive qui sert de repas au vieux chien. La foi est la matière qui constitue la réalité. Je n'ai plus de craintes, plus que la foi comme guide. Muo marche avec moi. »

VARIANTES ET SECTES

Une variante du Bazzilisme est très répandue au sein de la Corporation Prismate et plus encore chez les Prismates qui vivent dans la République. Même s'il est assez proche de la version la plus couramment pratiquée chez les Lithiques, le **Bazzilisme Prismate** est mâtiné de la philosophie Vécannique propre à la culture Prismate, qui enseigne l'obéissance, l'ardeur au travail, le respect et la discipline. Par ailleurs, les Bazzilistes Prismates mettent moins l'accent que les Lithiques sur la parole, et bien davantage sur les actes, cherchant à imiter l'exemple de Bazzil, à marcher dans ses traces, plutôt qu'à se nourrir de ses réflexions. Comme le disent les Lithiques (qui ont un dicton pour tout), le Bazzilisme tel qu'il est pratiqué par les Prismates est « comme le chariot qui croit pousser le cheval », mais il est tout de même considéré comme une variante correcte et acceptable du Culte de Muo.

Autre embranchement du Bazzilisme, le **Bvaganisme** est quant à lui classé au rang d'hérésie par le clergé du Culte de Muo. La thèse centrale du Bvaganisme, c'est que Bazzil était peut-être un saint homme, mais qu'il n'était pas le véritable prophète de Muo : il n'en était que l'annonciateur. Les Bvaganistes considèrent que le beau-fils de Bazzil,

Bvagan, par ailleurs un de ses premiers disciples, était le véritable élu de la Première Montagne. Même s'ils ne négligent pas le Livre de Bazzil et ses enseignements, les Bvaganistes tiennent en plus haute estime l'ouvrage de Bvagan : le Pur-Usif. Au-delà de cette distinction liturgique, une divergence idéologique sépare les Bazzilistes des Bvaganistes : ces derniers considèrent que les Lithiques sont les élus de Muo et que la parole divine ne doit pas être partagée ou communiquée aux étrangers. Ce dédain pour les non-Lithiques tourne parfois à la violence, les Bvaganistes sont connus pour avoir engendré quelques factions radicales dans le passé. Comme les Bazzilistes sont relativement ouverts aux idées venues de l'extérieur, ils ne cherchent pas à pourchasser ou à faire taire les Bvaganistes, mais ils leur témoignent un certain mépris et essayent d'éviter leur compagnie autant que possible.

Dérivé ethnique du Bazzilisme plus que véritable religion indépendante, le **Culte de Sti-Ximaxtli** est la religion majoritaire des Grobians. Frères des Lithiques, et Enfants de Muo, ceux-ci reconnaissent la divinité de la Première Montagne, ainsi que la révélation de Bazzil, mais ils préfèrent prier un Dieu à leur image, qui se consacre exclusivement à veiller aux intérêts de leur peuple. Sti-Ximaxtli est une Émanation mineure de Muo qui remplit ce rôle, et c'est donc à lui que sont adressées les prières des

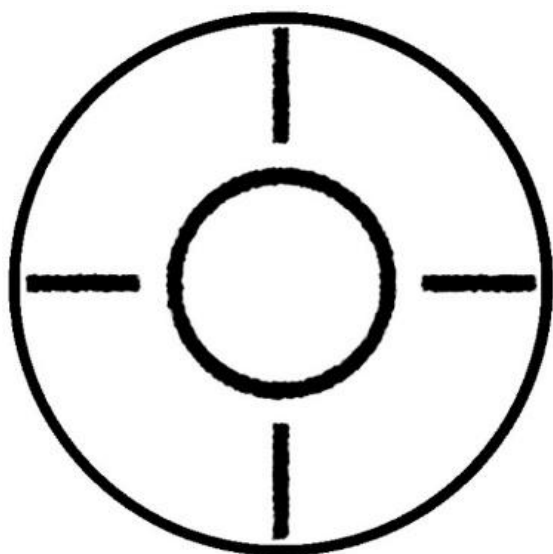
Grobians. Le Culte de Sti-Ximaxtli est une sorte de version simplifiée et appauvrie de la mystique et de la théologie Bazziliste, mais il n'en reste pas moins le principal repère identitaire du peuple Grobian. La culture Grobienne ne connaît que très vaguement la notion de propriété privée, et ne réproouve pas officiellement le vol : bien que cela soit aujourd'hui appuyé par le Culte de Sti-Ximaxtli, il semblerait que cette notion n'ait pas son origine dans la religion. Malgré cela, de nombreux bandits, cambrioleurs et autres criminels, y compris en-dehors des Nations Grobianes, prient Sti-Ximaxtli comme s'il était un Dieu des Voleurs...

Enfin, ceux qu'on appelle les **Insaisissables** sont un groupuscule de Lithiques qui croient en Muo, mais plutôt que s'inspirer de la révélation de Bazzil, ils préfèrent vouer un culte à Morganico, le Témoin Éternel, un Lithique qui ne peut pas mourir, directement choisi par Muo pour observer le Monde jusqu'à la fin des temps. Morganico est un personnage désabusé et il ne tient pas ses fidèles en très haute estime. En fait, il a donné des ordres pour faire en sorte qu'ils ne l'approchent pas. Les Insaisissables sont davantage une troupe d'exaltés motivés par le culte de la personnalité qu'une véritable religion.

RELIGION IMPÉRIALE

DIVINITÉS

La Religion Impériale est polythéiste. Elle s'articule autour de la figure principale du Roi des Dieux, Dieu de l'Énergie, Anadeus, qui a enfanté à lui seul toutes les autres divinités du Panthéon. Anadeus est incontestablement la figure centrale de la Religion Impériale, il est source de toute vie et de toute



chose, l'ordre primaire de l'univers, le principe fondateur. Même si l'Église Impériale place très clairement **Anadeus** en-dessus des autres Dieux, celui-ci est tout de même le plus souvent dépeint comme une Divinité distante et un peu abstraite, incompréhensible des Mortels, un phénomène qui est sûrement dû au fait que le Roi des Dieux est la seule Divinité Impériale qui ne se soit jamais Incarnée sous forme physique.

En-dehors de cette figure centrale, les Humains adorent cinq Dieux et six Déesses, créés par Anadeus à l'aube du Monde, et qui présentent chacun des enseignements riches et parfois contradictoires aux fidèles de la Religion Impériale.

Broulf est le Dieu de la Destruction. Il règne sur la vie et sur la mort, sur le début et sur la fin, sur le passé et le présent. C'est lui qui enseigne aux mortels que l'éternité n'existe pas dans le Monde Hurlant, que toute chose se termine, afin que des choses nouvelles puissent recommencer. Il est autant adoré par les guerriers que par les artistes.

Dirminard est le Dieu de la Compétition. Chaque fois que deux individus mesurent leur valeur, il est là pour les guider et leur démontrer que l'existence est un jeu cruel dans lequel certains individus sont

condamnés à échouer et à disparaître, pour permettre à d'autres de prospérer et de devenir plus forts. C'est auprès de la Noblesse qu'il est le plus populaire.

Galian, le Dieu de l'Action, préside à ce qui est palpable et pragmatique, et rappelle aux croyants que la pensée n'est rien si elle n'engendre pas d'actes. Il est du devoir de chacun d'améliorer le monde autour de soi, concrètement et à chaque instant. Dieu favori des militants et des idéalistes en tous genres, il est par exemple adoré par les justiciers ou les médecins.

Gaupaolus, Dieu de la Connaissance, a pour charge d'apprendre aux Humains que l'information est à la base de toute sage décision, et que l'accumulation de savoir libère le plein potentiel de l'individu. Les érudits, comme d'ailleurs les espions et les colporteurs de rumeurs, savourent particulièrement son enseignement.

Lazario, le Dieu du Conflit, gouverne les hauts et les bas de l'existence, la souffrance et la gloire, l'échec et le triomphe, et enseigne que chacun de nous est tour à tour bourreau ou victime, et que c'est cette succession d'échecs et de réussites qui fait de nous ce que nous sommes. Apprécié par les fatalistes et les désespérés, on le prie surtout dans les milieux les plus pauvres.

Première des six Déeses Impériales, **Benquerina** est la Déesse de l'Équilibre. Elle garantit la stabilité de l'univers, règne sur les innombrables équilibres subtils qui régissent l'univers et la société et démontre quotidiennement à ses fidèles que pour chaque action, il y a une réaction, et parfois des répercussions incalculables. Les amoureux de la nature s'inspirent de son exemple, comme le font également les diplomates.

Bie est la Déesse de la Tradition et à ce titre, c'est elle qui colporte à travers les âges les enseignements du passé, pour que chaque génération puisse s'appuyer sur les expériences de la précédente, sans y égarer son identité. Les scribes et autres maîtres du protocole la révèrent, comme tous ceux qui sont attachés aux vieilles valeurs et à l'unité familiale.

Donnielle, Déesse du Travail, accompagne les croyants dans tous les instants de labeur quotidiens, à commencer par les plus pénibles. Selon elle, c'est par des efforts répétés, consentis sur une longue durée, que l'individu peut vraiment s'épanouir. Les artisans, les marchands et toutes les petites mains ouvrières lui consacrent leurs prières.

Entili est la Déesse de la Transmission. On dit d'elle qu'elle est la jumelle de Dirminard, tant les visions

du Monde qu'ils proposent sont à la fois semblables et mutuellement incompatibles. Pour elle, ce n'est pas en triomphant des autres qu'on s'améliore, mais en imitant leur exemple et en s'inspirant de leur réussite. La réussite de chacun profite ainsi à tout le monde. Les enseignants sont ses principaux fidèles.

Leonasia, Déesse de l'Imagination, inspire tout ce qui est nouveau, inédit, original, toutes les idées neuves qui jaillissent de l'esprit Humain pour enrichir et améliorer le Monde Hurlant. Savants et Magiciens, perpétuellement en quête d'inspiration, font partie de ses ouailles.

Enfin **Mabiaca**, la Déesse de la Transformation, s'intéresse aux individus et les pousse à changer, à modifier leur apparence, leur vision du monde, leurs opinions, à tout remettre en cause et à douter de tout. Très logiquement, la plupart des Prêtres de Mabiaca traversent tôt ou tard une crise de vocation, avant de changer de religion ou de perdre la foi.

En plus du Panthéon proprement dit, certaines composantes de l'Église Impériale vouent des cultes assez actifs aux Émanations des Dieux Impériaux. Parmi les principaux, on peut citer Sainte Meta, la messagère des Dieux, Émanation d'Anadeus ; l'Homme-Debout, Dieu de la Révolution, Émanation de Broulf ; ou encore le Batelier Ivre, Dieu de l'Au-delà, et Émanation de Mabiaca.

La Religion Impériale reconnaît l'existence de deux autres divinités, sans pour autant les vénérer. Il s'agit de Muo et de Lanalawalan. Selon le dogme Impérial, ces deux Dieux n'ont pas créé le Monde, mais ont créé certaines des créatures qui l'habitent, en tentant d'imiter les Dieux Impériaux. Leurs créations sont toutefois imparfaites : il leur manque une âme. Pour les Humains, Lithiques, Farandriens et autres Mourioches sont bien à plaindre : ils n'ont ni réelle spiritualité, ni possibilité de vivre éternellement après leur mort. Les Dieux Impériaux peuvent toutefois concéder à leur faire cadeau d'une âme, s'ils se convertissent à la religion des Humains.

PARADIS

Si l'on en croit le dogme de la Religion Impériale, chaque Dieu et Déesse du Panthéon, à l'exception d'Anadeus, préside à un royaume céleste qu'on appelle une Loge Divine. Ces Loges servent à accueillir les âmes des croyants, et à les protéger des souffrances du Monde après une vie de labeur au service de la foi. Pour le fidèle, il est donc crucial d'obtenir de son vivant l'accès à au moins une des Loges Divines. Il le fait en respectant les Douze

Commandements de la Religion Impériale, bien sûr, même si une petite attention supplémentaire est toujours la bienvenue. Selon les cultures et les coutumes de chacun, prières, offrandes et méditation sont plus que conseillées. Ceux qui ne sont pas acceptés dans au moins une Loge sont envoyés en Envers. Ceux qui sont acceptés dans plusieurs Loges peuvent choisir au moment de leur mort celle dans laquelle ils souhaitent être transféré.

Au sein des Loges Divines, les croyants existent en tant qu'esprits désincarnés, libérés de tous soucis, côtoyant ceux de leurs ancêtres qui sont présents, et libres de célébrer la gloire du Dieu qui les a acceptés dans sa Loge. Mais en réalité, les Loges Divines ne sont qu'une sorte de salle d'attente, en prévision de la fin du Monde. À la fin du Monde, Anadeus s'incarnera pour la première fois, dans un être qu'on appelle le Mabab. La venue du Mabab amènera la mort des esprits mauvais et des infidèles, et l'installation d'un paradis éternel sur le Monde. Les portes des Loges s'ouvriront alors, et les âmes des croyants connaîtront à nouveau une existence physique, dans un Monde libéré du mal.

ORIGINES

Selon le mythe fondateur impérial, très largement accepté par les différentes tendances de l'Église, Anadeus flottait seul dans le Vide, lorsqu'il a soudain transformé une infime partie de sa toute-puissante Énergie en Matière, créant ainsi le Monde, avec toute sa flore et sa faune. Se sentant seul au milieu de sa création, il a donné naissance aux onze autres Dieux du Panthéon. Et tous ensemble, les Dieux Impériaux ont engendré une race parfaite, chargée d'hériter du Monde : les Humains ; et une race de serviteurs : les Ogres. Tout cela n'a pas été créé en un jour et les Humains, par exemple, ont d'abord été créés comme une race imparfaite, presque animale, avant d'évoluer et de se hisser à un statut qui les rendent dignes de prier Anadeus et le Panthéon Impérial.

La Religion Impériale est une accumulation de siècles et de siècles de traditions diverses et souvent divergentes. Mais ses balbutiements historiques sont très bien documentés. Dans des temps très reculés, juste avant la Première Guerre, les Dieux ont envoyé des Incarnations pour guider les Humains dans leur destinée. Chaque Incarnation est apparue sous forme humaine, et a passé quelques années au milieu des Humains, pour leur enseigner certains aspects de l'existence, avant de disparaître et de laisser la place à une autre Incarnation. Seul Anadeus est resté à distance. Les enseignements des Onze Incarnations ont été précieusement notée

par des sages, et sont conservées sous la forme des Chroniques, le principal livre Saint de la Religion Impériale. Ces annales sont particulièrement précieuses si l'on considère que les Dieux Impériaux se sont très rarement manifestés – et encore moins Incarnés – depuis cette époque reculée. Les Incarnations étaient plus fréquentes avant l'époque des Chroniques, mais elles n'interagissaient guère avec les Humains, se contentant souvent de se livrer bataille les unes contre les autres.

Malgré leur rôle central dans l'histoire de la Religion Impériale, les onze Chroniqueurs ne font pas l'objet d'un culte particulier pour eux-mêmes. Simples mortels à la base, il est entendu qu'ils n'étaient que les vecteurs des Dieux pour délivrer leur message, et à ce titre, ils sont respectés et révéérés comme des saints, mais pas adorés comme des divinités.

La toute première Incarnation fut celle de Leonasia, une jeune tisserande nommée **Afabe Chédéour** censée être illettrée, qui vivait dans une vallée reculée de Iolt. Elle écrivit sa Chronique en solitaire, puis consacra sa vie à diffuser son texte dans les villes et les villages des Humains. À sa mort apparut une deuxième Incarnation, celle de Mabiaca, **Ora Sucubule**, une lépreuse vivant à l'écart d'un village de pêcheurs de Todah, qui devint la plus grande oracle de son époque et dicta sa Chronique à des scribes. Sa vie fut brève et marqua l'arrivée de l'Incarnation de Gaupaolus, un Humain nommé **Zeuillard**, qui était un des disciples d'Ora Sucubule. Il poursuivit l'œuvre de l'Incarnation précédente, et écrivit lui-même sa Chronique, tout en encourageant les contemporains à lire les deux précédentes, dans ce qui commençait à ressembler énormément à une ébauche de religion. Zeuillard fut assassiné par un prêtre animiste, ce qui ouvrit la voie à l'Incarnation de Galian, un personnage nommé **Rodomonte Grib**, un saint homme vivant dans ce qui ne s'appelait pas encore Kareiken. Il consacra sa vie à aider les plus pauvres, construisant des abris pour l'hiver et des dispensaires pour les malades. Rodomonte mourut de la tuberculose, laissant ses adjoints compiler ses notes pour en faire la quatrième Chronique. C'est alors que, très loin de là, sur la côte de Cendremagne, surgit l'Incarnation de Broulf : un Humain nommé **Clepetkhoï**, un révolutionnaire et iconoclaste, qui déclara la guerre aux superstitieux et aux idolâtres qui sévissaient dans la région, en attirant de nombreux partisans qui partageaient ses idées. Ce furent ceux-ci qui écrivirent sa Chronique, avant que Clepethhoï ne meure décapité, condamné par la justice des hommes. À nouveau plus au nord, une nomade Olbec, **Tiy Toufiac**, fut choisie pour être l'Incarnation de Donnielle. Spécialisée dans la cordonnerie et la sellerie, elle se rendit célèbre pour

l'exceptionnelle qualité de son travail, ainsi que pour sa grande sagesse, tant et si bien qu'elle devint la conseillère spirituelle et politique d'un grand roi Olbec, Wthane, qui rédigea la cinquième Chronique. L'Incarnation de Lazario apparut alors en plein territoire Titanide, dans le désert de Schudermaaz. Il s'agissait d'un grand guerrier, un Humain nommé **Hrex**, agent des Titanides, qui se retourna contre eux et en tua plusieurs centaines avant d'être vaincu par la trahison d'un de ses lieutenants. Ses compagnons d'armes furent les auteurs de sa Chronique. Après la mort de Hrex, alors que les enseignements des Incarnations se diffusaient dans les populations humaines, une enfant nommée **Siouzouz** devint l'Incarnation de Benquerina. Elle s'assit à quelques pas d'une chute d'eau de Kareiken, et n'en bougea pas pendant dix ans, sans manger ni dormir, alors que sa sérénité attirait énormément de disciples, à qui elle dicta sa Chronique. Fait inhabituel, les deux Incarnations suivantes furent activées en même temps, à l'instant où Siouzouz se leva et disparut dans la chute d'eau. Pairvic, en Cendremagne, était l'Incarnation de Dirminard, et Mialf Moffadka était celle d'Entili. **Pairvic** était un marchand et un fiéffé menteur, qui parvint à accumuler une véritable fortune en dupant ses clients et ses concurrents, fortune dont il distribuait une bonne partie aux plus nécessiteux. Il fit écrire un livre rassemblant ses réflexions, qui devint la neuvième Chronique. Pendant ce temps, **Mialf Moffadka**, astrologue en Todah, rédigea elle-même sa Chronique en une seule nuit, avant de parcourir le Monde Hurlant, pour rassembler en un volume toutes les Chroniques écrites jusque-là. Une fois cette tâche achevée, elle retrouva Pairvic, l'épousa, et le couple alla s'installer en Iolt, dans le village natal d'Afabe Chédéour. Ils y vécurent quelques mois, le temps d'avoir une fille, **Wane DiMunch**, qui était aveugle de naissance. À la mort de ses parents, Wane DiMunch devint l'ultime Incarnation, celle de Bie, qui dicta la dernière Chronique à douze scribes, avec pour mission de diffuser les écrits sacrés à douze autres scribes, qui les diffuseraient à leur tour à douze autres scribes, etc... Et c'est ainsi que la Religion Impériale naquit.

Partant de ces origines, la Religion Impériale a encore connu deux grandes révolutions. La première, nommée le Désenchantement du Monde, a eu lieu au terme de la Première Guerre. Ne se sentant plus en phase avec les Humains, les Dieux Impériaux ont troqué leurs fonctions primitives, naturelles, instinctives, contre leurs fonctions d'aujourd'hui, culturelles et morales. Ainsi, Benquerina, Déesse de la Nature, devint Déesse de l'Équilibre. Bie, Déesse du Temps, se

convertit en Déesse de la Tradition. Broulf n'était plus le Dieu du Feu, mais le Dieu de la Destruction. Dirminard cessa d'être le Dieu de la Chasse, pour devenir le Dieu de la Compétition. La Déesse des Moissons, Donnielle, devint Déesse du Travail. Entili cessa d'être la Déesse du Foyer, pour devenir la Déesse de la Transmission. Galian, ancien Dieu du Ciel, fut dès lors le Dieu de l'Action. Gaupaolus, le Dieu de la Sagesse, devint le Dieu de la Connaissance. Le Dieu de la Guerre, Lazario, devint Dieu du Conflit. Leonasia, la Déesse de l'Art, se convertit en Déesse de l'Imagination. Mabiaca, Déesse de la Fertilité, devint Déesse de la Transformation. Seul Anadeus est resté le même.

Deuxième révolution, la constitution officielle de l'Église Impériale, il y a environ mille ans, au premier siècle de notre Ère. Le deuxième Empereur, Vertheric et son successeur Warulf, ont jeté les bases de la structure de l'Église, rassemblant d'innombrables mouvements religieux disparates nés de l'étude des Chroniques. Pour chapeauter cette organisation, l'Empereur devint le chef de l'Église, exerçant un nouveau pouvoir religieux. Au sein de la hiérarchie religieuse, l'Empereur du Reik est depuis désigné par le nom de « Saint-Empereur ». Bien que relativement lâche, cette structure perdure aujourd'hui.

PRÊTRES

Même si la Religion Impériale n'adore qu'un seul Panthéon et n'a qu'un seul dogme, sa pratique est multiple. Le rôle du clergé n'est pas exactement le même dans toutes les ethnies et dans toutes les régions. Dans les petites communautés, le Prêtre a des responsabilités multiples. Il est à la fois le ministre du culte, le représentant du pouvoir spirituel, le confesseur, et même souvent un érudit qui se charge de l'éducation des enfants, et qui sert d'écrivain public aux illettrés. C'est également lui qui sert de vecteur aux miracles des Dieux, guérissant blessures et maladies et bénissant cultures et soldats. Dans les grands centres urbains, les Prêtres Impériaux ont souvent l'occasion de pratiquer leur vocation de manière plus spécialisée. Certains travaillent dans les cathédrales où ils servent la Messe. D'autres deviennent des théologiens qui se plongent dans l'étude des textes. D'autres encore mettent sur pied des écoles ou des dispensaires de soin, ou alors organisent le commerce d'élixirs de guérison pour le compte de l'Église. Il faut encore citer une troisième catégorie, celle des religieux itinérants, qui sont les yeux et les mains de l'Église dans le Monde entier, chassent les créatures mauvaises, bénissent les croyants partout

où ils sont, et portent au loin le message du Panthéon Impérial.

Il existe également d'énormes différences culturelles selon les ethnies. Typiquement, les Prêtres axites se consacrent prioritairement à une seule Divinité du Panthéon Impérial. Pourtant, si les circonstances l'exigent, ils sont parfaitement capables de prodiguer un service religieux de base pour tous les types de fidèles : c'est le cas par exemple dans les villages isolés qui n'ont qu'un seul Prêtre. Les hommes d'Église axites ont également des responsabilités qui n'existent que rarement dans d'autres cultures, comme la confession, un service de conseils spirituels personnalisés réservé aux croyants.

Les Prêtres questites sont moins impliqués dans la vie de tous les jours de leurs ouailles. La Messe est moins importante dans leur culture, la confession n'existe pas et la plupart des fidèles ont leur propre autel particulier à leur domicile. Dans ces conditions, les tâches des Prêtres questites consistent à entretenir le temple, à célébrer les mariages, enterrements et cérémonies diverses, et à rendre visite de temps en temps aux paroissiens pour écouter leurs problèmes et vérifier qu'ils font régulièrement des sacrifices aux Dieux.

Chez les Siolites, le Prêtre joue un rôle central dans chaque communauté, surtout en milieu rural. Il propose une approche de la Religion Impériale exhaustive, qui n'oublie aucune Divinité. Pourtant, ce n'est pas à travers la parole que les Prêtres siolites officient le plus souvent, mais plutôt par le silence, en organisant et guidant des séances de méditation pour tous les fidèles.

Quelle que soit leur culture, les Prêtres Impériaux portent tous le symbole de la Divinité qu'ils servent, ou celui d'Anadeus s'ils servent le Panthéon en entier. Ils peuvent également arborer d'autres ornements, mais tous ont à leur disposition une soutane blanche, qu'ils portent pour la Messe et pour les autres cérémonies.

La hiérarchie est simple, en tout cas en apparence. Il n'y a en fait que trois degrés officiellement reconnus : les Prêtres, les Grands Prêtres, et le Saint-Empereur lui-même. Là où les choses se compliquent, c'est que le rôle des Grands Prêtres n'est pas très défini. Certains sont des coordinateurs régionaux, d'autres des guides philosophiques, d'autres enseignent à l'université, ou servent de conseillers personnels aux Nobles. L'ascension dans cette hiérarchie chaotique est autant une affaire de relations et d'opportunité que de réel talent. Cette organisation peut paraître très lâche et approximative, mais étant donné que dans

les faits, l'Église Impériale n'est qu'une accumulation de mouvements religieux disparates, il n'a jamais été possible de mettre sur pied une hiérarchie plus ambitieuse et efficace.

Pour conclure ce bref survol du statut des Prêtres, il existe au sein de l'Église Impériale des sociétés et des ordres spécialisés, dont certains sont très anciens. On peut citer les **Frères Hospitaliers** – des guérisseurs – le Très Saint Ordre des **Zahabas** – des juges religieux – ou encore, parmi les Champions, les cinq ordres de Chevaliers Sacrés du Reik : les **Luminars**, les **Dominars**, les **Patriars**, les **Divinars** et les **Magnars**.

MYSTIQUES

Il existe de nombreux ordres monastiques inspirés par la Religion Impériale, qui pratiquent leur quête de spiritualité de toutes sortes de manières différentes. Chaque ordre se consacre à l'adoration d'un seul Dieu ou Déesse. En guise d'illustration, on peut citer les **Ledonites**, des scribes et copistes qui dédient leur existence à Gaupaolus, ou encore les **Scruses**, des Mystiques d'Entili qui se chargent de l'enseignement de la plupart des Nobles dès leur plus jeune âge. Il existe des ordres monastiques guerriers, qui sont tous affiliés à une des Divinités suivantes : Broulf, Dirminard, Galian et Lazario. Par exemple, les **Arnésites**, des adorateurs de Dirminard, cherchent à mettre au point l'art martial parfait, en combattant des lutteurs du Monde entier, pratiquant toutes sortes de styles. Les **Criénites** suivent la voie de Broulf, ce qui les amène à chasser les Vampires partout où ils se trouvent, pour mettre fin à leur intolérable non-vie.

Il existe aussi un ordre monastique très ancien, qui n'est pas formellement affilié à l'Église Impériale, et ne s'inspire d'aucune Divinité en particulier, mais qui jouit d'une telle réputation, et présente une telle richesse spirituelle, qu'il est généralement considéré comme un ordre Impérial : il s'agit de l'ordre des Mystiques du **Shu Shen**, logé dans les montagnes de Iolt.

TEMPLES

Les Humains construisent une infinie variété de Temples, en fonction de leur culture, de la taille de la communauté et des Dieux qui y sont adorés. Il existe de nombreuses coutumes locales sur la construction des lieux saints, qu'il serait trop long de détailler ici, mais il existe également quelques constantes. Tous les temples Impériaux sont orientés vers le nord, en raison de la symbolique héritée du Grand Logoz.

Dans les grandes villes, on peut trouver des temples gigantesques, les cathédrales, ou « Douzes », dont le plan est généralement circulaire. Une grande pièce est consacrée à Anadeus, et elle est entourée de onze chapelles disposées en rayon, chacune dédiée à un des Dieux et Déesses du Panthéon. Dans les villes plus petites, on trouve un plus petit nombre de chapelles, pour les Dieux les plus priés localement. Dans la campagne et les villages, la pratique est encore moins stricte.

La décoration est là encore, une affaire culturelle. Les Axites aiment construire des temples de couleur claire, aux lignes simples, droites et symétriques. L'intérieur est peu décoré, si ce n'est de grandes statues représentant les Dieux Impériaux, ainsi que de quelques vitraux. Les Questites, qui ne passent pas énormément de temps dans leurs temples, aiment tout de même que ceux-ci soient aussi fastueux et richement décorés que possible. Leurs lieux de culte sont des bâtiments baroques, richement ornés, dont l'intérieur est décoré de meubles en bois précieux, de beaux tapis, de fresques, de mosaïques, et de colonnes sculptées. Chez les Siolites, les temples ne sont pas décorés du tout, si ce n'est par les symboles religieux classiques des Dieux. Ils sont toutefois d'une grande richesse symbolique. Chaque temple Siolite est soutenu par onze piliers noirs et un pilier blanc, pour symboliser les Dieux et il comporte quatre fenêtres, dont une est toujours fermée, en accord avec le Chiffre Cosmique (voir ci-dessous). Il n'est pas rare que des percussionnistes jouent pour aider à la méditation.

SYMBOLES

Chacun des Dieux Impériaux a un symbole religieux, au style très simple et dépouillé, qui consiste en un motif géométrique tracé en noir sur un disque de couleur. Chaque Dieu a ainsi un motif et une couleur qui lui est propre, et ensemble, ces deux éléments forment le logo distinctif de la divinité, celui dont les Prêtresses et les Prêtres se servent pour canaliser l'énergie divine. En règle générale, les ecclésiastiques de tous genres portent le symbole de leur Dieu autour du cou, sur le front, au revers de leur gilet, ou en n'importe quel autre endroit visible. De la même façon, les Temples sont signalés par le – ou les – symboles des Dieux auxquels ils sont consacrés. Ces emblèmes peuvent également être mangés. Pendant les Messes, il est coutumier d'absorber une petite galette de pain sans levain, décorée du logo d'une divinité, pour s'en approprier symboliquement les vertus.

Les lieux saints ou les hommes d'Église généralistes choisissent en général d'arborer le symbole d'Anadeus, soit un soleil sur fond blanc, entouré de

quatre rayons. Il est reconnu universellement comme l'emblème du Reik, et on peut d'ailleurs le retrouver, par exemple, sur le blason du Royaume de Kareiken. En général, un Prêtre qui se consacre à l'adoration d'un Dieu en particulier arbore le symbole de celui-ci. Les hommes d'Église qui représentent le panthéon en entier choisissent souvent d'utiliser l'emblème d'Anadeus.

Autre symbole visuel très répandu, bien que controversé, le Signe du Golial, c'est à dire la représentation schématisée du Grand Logoz Sacré de l'Omnipotentiel, le plan de l'univers. Très mal vu par les milieux les plus conservateurs en raison de son utilisation par les Magiciens, il est néanmoins considéré comme un symbole sacré du Panthéon Impérial, principalement dans les nations siolites.

Bien que selon le dogme officiel, les Dieux du Panthéon Impérial n'aient pas de véritable existence physique, la statuaire et l'iconographie traditionnelle ne les représente pas moins comme des Humains aux proportions idéales, généralement nus, ou très peu vêtus. Malgré la pudibonderie de certains segments de l'Église Impériale, personne ne semble trouver à redire à ce type de représentation, sans doute à cause du poids de la tradition. Chaque Dieu a ses particularités et ses signes distinctifs, ce qui permet à n'importe quel fidèle d'identifier en un regard quelles divinités sont représentées dans des vitraux ou des scènes religieuses.

Le seul Dieu du Panthéon Impérial qui ne soit jamais représenté sous forme Humaine est **Anadeus**, qui en règle générale, apparaît sous la forme d'un soleil, ou même d'une simple sphère frappée du symbole du Roi des Dieux. **Benquerina**, la Déesse de l'Équilibre, est systématiquement représentée comme une femme à la tête rasée, assise en tailleurs, les mains jointes, dans une position parfaitement symétrique. **Bie**, la Déesse de la Tradition, est toujours dépeinte comme une très vieille femme aux traits ridés, les yeux fermés, et les deux mains sur les oreilles, pour montrer qu'aucune influence extérieure n'est capable de la faire changer d'avis. **Broulf**, le Dieu de la Destruction, apparaît sous la forme d'un personnage barbu, robuste et colossal, qui porte toujours un énorme marteau dans la main droite, et une truelle dans la main gauche, pour symboliser la destruction, qui est inséparable de la reconstruction. **Dirminard**, le Dieu de la Compétition, a un aspect menaçant, pour rappeler à ses adeptes que la compétition a un prix : c'est un jeune homme maigre, aux dents acérées comme celle d'un requin, et qui arbore de longues griffes à la place des ongles. **Donnielle**, la Déesse du Travail, apparaît toujours sous la forme la plus

séduisante que les Grands Prêtres des temps anciens ont pu imaginer : celle d'une jeune femme souriante et séductrice, à la silhouette plantureuse, portant un énorme sac rempli d'or dans une main. **Entili**, la Déesse de la Transmission, est symbolisée par une silhouette de toute jeune fille, dont les cheveux sont si longs qu'ils descendent jusqu'à ses chevilles, où ils se transforment en racines d'arbres, profondément enfoncées dans la terre. **Galian**, le Dieu de l'Action, apparaît traditionnellement comme un personnage de grande stature, au corps Humain, mais à la tête d'animal, en l'occurrence un aigle royal. En général, on le représente équipé d'un arc à la corde tendue, prête à tirer. **Gaupaolus**, le Dieu de la Connaissance, est toujours représenté avec un grand livre ouvert dans les mains, et un visage sur lequel on peut voir neuf yeux, disposés en carré, chaque œil regardant dans une direction différente. **Lazario**, le Dieu du Conflit, tient toujours une longue épée dégainée dans chaque main et son corps est couvert de plaies d'où coule le sang des veuves et des orphelins. **Leonasia**, la Déesse de l'Imagination, est une des préférées des sculpteurs, qui la représentent comme une femme séduisante pourvue de six bras et d'une sorte de tentacule attachée au front, symbolisant son pouvoir de création sans limites. **Mabiaca**, la Déesse de la Transformation, est une déesse sans visage, c'est en tout cas comme ça qu'on la représente traditionnellement. Elle n'a ni yeux, ni bouche, ni nez. En revanche, elle possède les attributs sexuels des deux sexes. À côté de cette iconographie très répandue, les Dieux Impériaux sont parfois représentés sous les traits d'animaux, ou à travers des statues de leurs Émanations.

Au-delà de toute cette symbolique visuelle, les fidèles de l'Église Impériale ont également d'autres repères abstraits, qui viennent enrichir leur expérience religieuse. Un certain nombre de nombres revêtent à leurs yeux une importance particulière. C'est le cas du nombre 12, le nombre de Dieux dans le Panthéon, qui représente la perfection, l'équilibre parfait. Il se décompose en 1, le chiffre d'Anadeus, et le 11, le nombre des autres Dieux. On retrouve ces nombres partout dans les Chroniques et les autres écrits religieux. Mais le symbole chiffré le plus important est ce que les Grands Prêtres appellent le Chiffre Cosmique, qu'on peut résumer par la formule « 3+1 ». Pour les docteurs de la foi Impériale, toute chose dans l'univers peut être décomposée en trois parties visibles et une partie cachée. L'homme traverse trois âges visibles : l'enfance, l'âge adulte, et la vieillesse ; avant de parvenir à un âge caché : la mort. L'Humain lui-même est fait de trois parties visibles : le corps, l'identité et l'esprit ; ainsi que

d'une partie cachée : l'âme. Aux dires des théologiens Impériaux, on retrouve le chiffre cosmique partout, du nombre de lunes qui orbitent autour du Monde, jusqu'aux ethnies des Ogres.

ÉTHIQUE

Si on la compare à celle des autres grandes religions, la morale de la Religion Impériale semble très dogmatique. Le fidèle est considéré comme une créature bénéficiant du libre arbitre, mais s'il souhaite un jour accéder aux Loges Divines, sa marge de manœuvre est en réalité très limitée. Les Chroniques détaillent un grand nombre de règles de conduite et de morale, souvent assez précises, qui expliquent au croyant comment il doit se comporter en société et face à ses Dieux. Au sommet de la hiérarchie de ces règles, on trouve les Douze Commandements Divins, un pour chaque Dieu et Déesse. C'est sur ces principes que s'axe toute la morale de la Religion Impériale.

Le Commandement d'**Anadeus** est « N'adore que les Dieux Impériaux ». C'est sur cette règle que les Grands Prêtres se basent pour refuser le dialogue avec les autres grandes religions, et surtout, pour chasser et éliminer les hérétiques. Le Commandement de **Benquerina** est « Accorde le pardon à tes ennemis ». Même s'il n'est pas très souvent appliqué par les instances dirigeantes du Reik, ce commandement est une originalité philosophique de la Religion Impériale, qui est la seule à condamner aussi clairement le ressentiment et la vengeance. Le Commandement de **Bie** est « Honore le Saint-Empereur et ses représentants » : il a pour objectif principal de fournir une justification religieuse à l'existence du Reik, et à la hiérarchie sur laquelle il s'appuie. Le Commandement de **Broulf**, « Accepte la mort et donne la vie », commande aux fidèles de procréer et de former des familles, mais aussi d'accepter leur condition de mortel. Le Commandement de **Dirminard** parle de lui-même, il s'agit de « Ne t'approprie pas le bien d'autrui » : il interdit le vol et garantit la propriété privée. Indirectement, il régule les relations territoriales entre les Nobles du Reik. Le Commandement de **Donnielle** est « Ne cède pas à l'oisiveté », une règle souvent citée par les Nobles pour justifier des mesures sévères contre les pauvres et les mendiants (forcément suspectés d'être paresseux), même s'il s'agit d'une règle destinée à s'appliquer à l'individu, pas à la société dans son ensemble. Le Commandement d'**Entili** est « Transmet ta foi à ton prochain » : il encourage les fidèles à diffuser leur foi et à faire du prosélytisme. Le Commandement de **Galian**, « Accorde la charité à ceux qui sont dans le besoin », fait partie des

règles les plus difficiles à observer de la Religion Impériale, tant la charité, à l'instar du pardon, est difficile à accorder. Le Commandement de **Gaupaolus** est « Ne ment pas et ne colporte pas de fausses rumeurs », même si des siècles de débat théologique sont arrivées à la conclusion que certaines formes de mensonge étaient admises, comme par exemple ceux qui sont nécessaires à l'écriture d'œuvres de fiction. Le Commandement de **Lazario**, « Ne tue pas ton prochain », est aujourd'hui interprété de manière restrictive comme l'interdiction du meurtre, mais pas celle de la mort donnée à l'ennemi sur le champ de bataille ou au condamné sur l'échafaud. Le Commandement de **Leonasia** est « Ne laisse pas le désir et l'envie gouverner tes actes ». Il en découle d'innombrables règles qui interdisent l'adultère, l'avarice, la convoitise et même la gourmandise. C'est un des Commandements qui intervient le plus couramment dans la vie quotidienne du fidèle. Enfin, le douzième Commandement, celui de **Mabiaca**, est le plus sibyllin, et sans nul doute celui que les instances dirigeantes du Reik souhaiteraient oublier, puisqu'il s'agit de « Remet en cause la vérité ». Malgré tous les efforts des Grands Prêtres pour en donner des interprétations divergentes, cette règle demande expressément au croyant de douter de tout, y compris des onze autres Commandements sacrés. Pour finir, même si le fidèle peut s'appuyer sur les règles morales édictées par les Dieux, il se retrouve donc seul face à des choix éthiques et il ne peut s'appuyer que sur sa conscience et sur sa foi pour trouver la bonne solution. On considère généralement que le douzième Commandement n'est en réalité qu'une manière d'affirmer l'existence du libre arbitre et de la responsabilité individuelle de chaque croyant.

Au fil des siècles, la Religion Impériale s'est morcelée en d'innombrables mouvements très disparates, dont les pratiques et la liturgie diffèrent souvent du tout au tout. On peut toutefois dégager trois grandes tendances, qui correspondent aux trois principales ethnies Humaines.

On considère que les Axites sont ceux qui pratiquent la religion la plus pure, inchangée ou presque depuis la fondation de l'Église. Les fidèles Axites choisissent un des Dieux comme guide, et c'est à lui que s'adressent la plupart de leurs prières. Ils jugent qu'en tentant d'obtenir l'accès à plusieurs Loges Divines, on se disperse, et on s'écarte de la vraie voie. En réalité, ils vénèrent le Panthéon en entier, mais ils n'attendent le salut que de la part du Dieu qu'ils ont choisi de suivre. Pour les Axites, la religion est une démarche communautaire. Le point fort de leur démarche de croyant est la Messe, au Temple ; un moment partagé avec d'autres fidèles une fois

par semaine. Au quotidien, ils pratiquent la prière, telle qu'elle est détaillée dans les Chroniques. Enfin, de temps à autres, quand ils se sentent perdus, ils recherchent les conseils spirituels et le soutien moral d'un Prêtre : c'est la confession, qui en principe, reste confidentielle entre le paroissien et l'homme d'Église. Pour l'Axite, la Religion est indissociable de l'Église : être croyant, c'est être fidèle à la hiérarchie et au dogme Impérial, et inversement...

La pratique de la Religion Impériale chez les Questites est fondamentalement différente. Pour les Axites, celle-ci s'apparente à de la superstition ou à de l'idolâtrie. Pour l'ethnie qui peuple le sud-est du Reik, la religion est d'abord une affaire de débrouillardise et de marchandage. Le but du jeu est double : faire en sorte d'accéder à une Loge Divine après la mort, et en attendant, s'arranger pour que les Dieux donnent un petit coup de pouce au destin de temps en temps. Pour mettre toutes les chances de leur côté, les Questites adorent activement plusieurs Dieux, généralement entre trois et cinq. Ils vivent leur religion au quotidien : chaque ménage possède un autel où sont disposées des statuettes ou des figurines représentant les Dieux. Pour les apaiser, on leur remet des offrandes et des sacrifices, sous la forme d'encens, de bijoux ou d'autres matières nobles, et on les implore de se pencher avec bienveillance sur nos affaires. Le Temple n'est fréquenté qu'à l'occasion des cérémonies : mariages, enterrements, etc... Le Questite est constamment en dialogue avec les Dieux, les accusant de tous les malheurs et les remerciant de toutes les bonnes surprises, et négociant en permanence pour obtenir davantage.

Les Siolites sont plus mystiques que les deux autres grandes ethnies. Pour eux, il est impensable de donner la préférence à un Dieu plutôt qu'un autre. Le Panthéon dans son ensemble reflète l'entier de l'expérience humaine, et il serait absurde de se priver d'une partie de ce savoir. Les fidèles siolites estiment que l'accès aux Loges Divines est un don divin, sur lequel le croyant n'a aucune prise : il est simplement choisi par un Dieu, qui reconnaît en lui une personne digne d'être sauvée, en se basant sur des critères mystérieux. Le fidèle n'a qu'une chose à faire : suivre les Douze Commandements et faire en sorte de maintenir la pureté de son cœur et de ses intentions, raison pour laquelle il pratique la méditation de manière intensive, en solitaire ou en groupe.

Un mot encore d'un aspect différent de l'éthique impériale : les cinq vertus guerrières, telles qu'elles sont pratiquées et incarnées par les cinq Ordres de Chevaliers Sacrés. Il s'agit de la Pureté, la Gloire,

l'Honneur, la Compassion et le Courage. Personnifiés respectivement par les Chevaliers Luminars, les Dominars, les Patriars, les Divinars et les Magnars. De nos jours, la plupart des théologiens considèrent que ces cinq vertus guerrières sont des ajouts relativement tardifs au dogme Impérial, montés de toutes pièces par le Saint-Empereur Mohrkad Merkalio. Il s'agit sans doute une tentative maladroite d'imiter les rites farandriens, comme en atteste l'utilisation du chiffre cinq.

STATUT

La Religion Impériale est de loin la plus répandue sur le Continent. Sous une forme ou sous une autre, tous les citoyens du Reik y adhèrent, ainsi que ceux de Cendremagne. Elle compte des millions de fidèles, et les structures de l'Église sont étroitement liées aux structures politiques du Reik, puisque le Saint-Empereur est la principale figure religieuse de la Religion Impériale. Malgré cette domination territoriale et culturelle écrasante, la Religion Impériale est loin d'avoir l'unité du Bazzilisme, par exemple : ce n'est qu'une mosaïque de courants et de groupements divers, qui ne se considèrent unis que parce qu'on ne menace pas trop leur liberté d'adorer les Dieux Impériaux comme ils l'entendent.

LIVRES

Le principal livre saint de la Religion Impériale est couramment appelée « Les Chroniques ». Il contient le récit de l'arrivée dans le Monde et de l'enseignement des onze Incarnations de Dieux Impériaux qui ont pris une forme physique il y a 3'000 ans. Ce n'est donc pas un livre avec un début, un milieu et une fin, mais une collection de onze récits, dont les styles et les raisons d'être sont complètement différents. Le dogme Impérial considère que l'ensemble des saintes écritures a été directement inspiré par Anadeus. Si l'on veut rentrer un peu plus dans le détail, certains de ces écrits ont été rédigés par l'Incarnation elle-même, c'est le cas de trois d'entre eux : les Chroniques d'Afabe Chédéour, de Zeuillard et de Mialf Moffadka. Les autres récits ont été rédigés sous la dictée des Incarnations par des scribes, ou composés par des disciples, profitant directement de l'enseignement des Dieux Incarnés. Il serait trop long de détailler l'histoire interminable de la manière dont ces textes ont été rédigés, traduits, conservés, et compilés en un seul volume : certains historiens de la religion consacrent leur vie à étudier ce type de question. Ce qui est sûr, c'est que les Chroniques forment un volume très épais, d'un

contenu très riche, avec une alternance de passages obscurs, arides ou très introspectifs et de moments divertissants, concrets, émaillés d'anecdotes. À chaque fidèle d'y retrouver des éléments capables d'enrichir sa foi.

Les Chroniques forment la base de l'enseignement religieux de la Religion Impériale. Chez les Questites et les Siolites, la coutume veut qu'au moment d'entrer dans l'âge adulte, chaque jeune croyant en reçoive un exemplaire, gracieusement offert par l'Église. Les Axites préfèrent laisser le livre saint en la possession des Prêtres, qui mieux que quiconque dit-on, peuvent en révéler le sens caché. La plupart des fidèles de cette ethnie ne lisent donc les Chroniques que par extraits.

Il existe deux autres ouvrages considérés comme sacrés dans la Religion Impériale, bien qu'ils soient tous deux réservés à l'usage des érudits, plus qu'à celui des paroissiens. Le Golial, écrit il y a plusieurs siècles par l'ordre des Ahboamites, est un commentaire symbolique et mystique des Chroniques, une sorte de guide à travers les mystères de l'univers et de la divinité. C'est grâce au Golial qu'a été inventé le Grand Logoz Sacré et que les portes de l'Omnipotentiel se sont ouvertes aux Humains. Le clergé Impérial n'est pas débordant d'enthousiasme vis-à-vis du Golial et de toute cette approche allégorique de la religion, mais ils ne peuvent pas nier la justesse et le caractère sacré de ces écrits.

Si le Golial est un commentaire symbolique des Chroniques, l'autre ouvrage sacré qui mérite d'être cité est le Trésor Immobile, qui en est plutôt un commentaire moral. Il s'agit d'une compilation de textes de longueurs variables, écrits entre -1900 avant l'Empire et 300 de l'Ere Impériale par différents théologiens. Chacun de ces textes s'attache à traiter une question éthique ou légale à la lumière des Chroniques et de la parole divine. Grande inspiration pour les systèmes judiciaires du Reik, le Trésor Immobile fait un peu office de « jurisprudence religieuse » pour toutes les questions d'ordre morale qui peuvent se poser aux croyants.

Voici la première page de la Chronique d'Afabe Chédéour, première des Chroniques :

« ⁰Il n'y avait rien alors : ni hommes, ni bêtes, ni pensées. Il n'y avait ni lumière, ni obscurité, ni son, ni silence, ni visible, ni invisible. Il n'y avait pas de haut, il n'y avait pas de bas. Il n'y avait pas de mort, il n'y avait pas de vie. Il n'y avait pas d'avenir, il n'y avait pas de passé. Où se trouvait alors cette jeune pousse de Monde ? À quelle époque allait-elle germer ? Qui aurait pu en saisir la subtile essence ?

Il n'y avait pas de centre, il n'y avait pas de périphérie : rien que des mystères dissimulés dans des mystères, et des ombres enveloppées d'ombre.

³Enfin Anadeus dit « Je fais ». Il puisa une partie infime de son essence, et la modela selon sa convenance. Il créa la lumière et l'obscurité, puis le



Il n'y avait pas de présence, il n'y avait pas d'absence. Il n'y avait que Lui, présence et absence confondues, à la fois au centre de toute chose et à leur périphérie.

¹Au commencement, Anadeus dit « Je suis », et il y eut quelque chose là où il n'y avait rien. Le Monde se sépara entre ce qui existe et ce qui n'existe pas, entre l'indicible et ce qui peut être ressenti, entre l'indescriptible et ce qui peut être connu. Qui d'autre que Lui peut connaître toute chose ?

²Puis Anadeus dit « Je veux », et autour de lui, tout se mit en mouvement, tout se mit à changer, à grandir et à évoluer. Le Monde se sépara entre le tout et la partie, entre le réel et le potentiel, entre ce qui est arrivé, ce qui arrive, et ce qui pourrait arriver. Qui d'autre que Lui possède une telle volonté ?

ciel et la terre, et enfin la vie et la mort. Il y eut la promesse des plantes, et la promesse des animaux, et la promesse des Humains. Qui d'autre que Lui possède un tel pouvoir ? »

VARIANTES ET SECTES

La Religion Impériale a deux tendances qui limitent l'émergence de sectes. D'abord, elle a une faculté sans limites à intégrer des mouvements divers et des pratiques variées dans la grande marmite de la Religion Impériale. Tant qu'une secte ne menace pas trop l'unité de l'Église et qu'elle ne présente pas d'idées trop provocatrices, on la laisse généralement en paix. Mais par ailleurs, les Prêtres Impériaux se montrent particulièrement impitoyables dès le moment où un mouvement religieux a été déclaré hérétique par la hiérarchie de l'Église. À titre d'exemple, les **Méandriens** sont

pourchassés partout où ils se trouvent. Cette secte localisée en Todah, mais qui connaît de nombreux adeptes en dehors du Territoire, adore les Dieux Impériaux sous leur forme primitive, celle d'avant le Désenchantement du Monde. Pour eux, Broulf est encore Dieu du Feu. Cette attitude serait encore tolérée par la hiérarchie religieuse, si les Méandriens n'insistaient pas pour clamer que les Dieux adorés par les Humains sont en réalité de puissants Titanides. En l'état, elle est considérée comme une dangereuse hérésie, et ses pratiquants sont chassés comme des animaux sauvages. Autre secte considérée comme hérétique, **le Shaddaï** se consacre à l'adoration exclusive d'Anadeus, que les Shaddaïms appellent Malok. Le succès de cette religion est tel, et sa diffusion si rapide, que la Religion Impériale ne peut pas s'en débarrasser sans déclencher une guerre civile. La situation s'est encore compliquée depuis qu'un Shaddaïm,

Angramagia, est monté sur le trône Impérial, et est donc devenu Saint-Empereur de l'Église. Le Shaddaï n'est toujours pas reconnu officiellement par la hiérarchie religieuse, mais faute de mieux, il est ignoré. Il est décrit de manière plus précise dans ce chapitre.

Les Ogres ont leur propre religion dont les trois Dieux sont des Émanations de Dieux Impériaux. On l'appelle **le Trinitisme Ogre**, qui n'est pas officiellement considéré comme faisant partie de la Religion Impériale, mais qui n'est pas non plus combattu. Tant qu'il n'est pratiqué que par des Ogres, on considère qu'il s'agit d'un moindre mal. Certains mouvements religieux tentent toutefois d'évangéliser les Ogres, en particulier les esclaves, et de leur faire oublier leurs croyances primitives. Le Trinitisme est décrit en détails plus loin.

VIVIALISME - CULTE DE LANALAWALAN

DIVINITÉS

Comme son nom l'indique, cette religion farandrienne n'adore qu'une seule Divinité : Lanalawalan, parfois surnommé la Mélodie Primordiale, ou le Dieu de la Musique. Unique, Lanalawalan est également multiple, puisqu'il baigne les actes de toutes les créatures du Monde, du plus simple des animaux à la plus élaborée des plantes. Les Farandriens forment son peuple élu, la plus parfaite et la plus importante de ses créations. Lanalawalan est présent partout, et de manière particulièrement tangible dans les émotions, qui sont des messages qu'il envoie à ses fidèles. À cause de son ubiquité, Lanalawalan est généralement considéré comme asexué par les théologiens, même si le terme « Dieu » est occasionnellement utilisé pour le décrire.

Le Culte de Lanalawalan reconnaît également l'existence de trois autres Dieux, sans toutefois les adorer : il s'agit de Muo, d'Anadeus et de la Présence. Pour les Farandriens, il s'agit de trois Divinités mineures, présentes dès les origines du Monde, mais sans réelle influence sur sa destinée. Ce ne sont en fait que des témoins de la gloire de Lanalawalan. Les Farandriens reconnaissent donc une divinité limitée à Anadeus, mais pas aux autres Dieux Impériaux, qu'ils considèrent tout au plus comme des Anges.

PARADIS

Les Farandriens sont des créatures qui bénéficient d'une très grande longévité et la perspective d'une

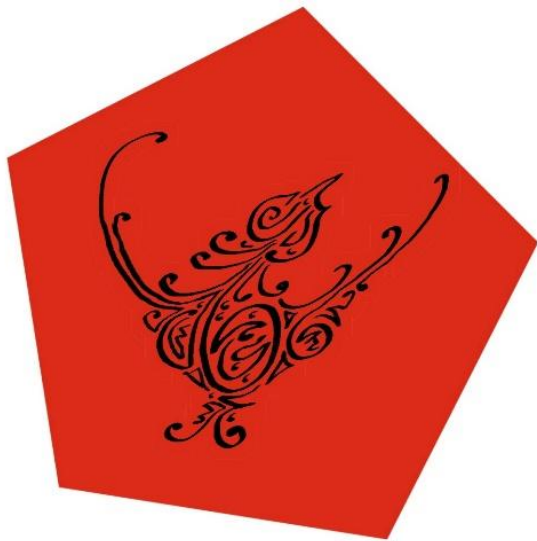
vie éternelle ne revêt pas pour eux un attrait particulier. Au fond, s'ils souhaitent avoir une vie éternelle, il leur suffit d'être prudents, de se faire pousser un nouveau corps de temps en temps et d'éviter de se faire tuer ou d'attraper une maladie mortelle. Il n'est donc pas étonnant de découvrir que le Vivialisme ne promet aucune forme de repos éternel. À la place, les Farandriens croient en une forme de réincarnation. Chaque Farandrien est dépositaire d'une âme prêtée par Lanalawalan, et il est du devoir de chacun de la faire fructifier, de l'améliorer tout au long de sa vie. Si on y parvient, à la mort du Farandrien, son âme va rejoindre le Monde Hurlant, dont il contribue à augmenter la beauté, la sagesse et la justesse. Si l'âme est endommagée pendant l'existence du fidèle, elle est détruite à sa mort, ce qui nuit à tous les Farandriens et au Monde Hurlant tout entier. Dans tous les autres cas, l'âme est réincarnée une nouvelle fois dans un Farandrien, afin qu'elle bénéficie d'une nouvelle chance d'être menée à la perfection.

ORIGINES

Au début, il n'y avait que le Silence. Puis Lanalawalan a surgi, d'abord simple rythme binaire, gagnant peu à peu en complexité, avant de se transformer en musique, la Mélodie Primordiale, qui à elle seule exprime tous les aspects de l'univers. Nouvellement dotée de conscience, Lanalawalan s'est multipliée, divisée en de multiples voix, mouvements, chants et contre-chants, et de cette Partition de l'Univers a surgi le Monde. Aujourd'hui encore, chaque lieu, chaque animal, chaque être continue à jouer une petite partie de la Partition. Et

toutes ces voix additionnées reflètent la magnificence de Lanalawalan.

Comme les autres grandes religions du Continent, le Vivialisme a été révélé aux Farandriens par l'intervention de la Divinité elle-même. Il y a plus de 3'000 ans, avant la Première Guerre, dix hommes et dix femmes farandriens ont commencé à prêcher dans une caverne près du lac Tiren-Ain, là où se trouve aujourd'hui le centre de la ville de Mag Mell. Ce Chœur sacré, la Cantilène, était, collectivement, une Incarnation de Lanalawalan, la seule à s'être jamais manifestée. Chantant sans s'arrêter pendant plusieurs années, le Cantilène a transmis à une population de plus en plus importante le dogme et les valeurs de Lanalawalan. Les innombrables chants entonnés à cette époque forment aujourd'hui encore la principale base de la Religion Farandrienne. Il y en a plus de 10'000 répertoriés, traitant des sujets les plus ésotériques aux plus triviaux. D'ordinaire, pendant son éducation religieuse, un Farandrien qui n'appartient pas à la Caste des Harmoniarques mémorise une cinquantaine de chants, les principaux.



Les Castes, justement, font partie intégrante du Vivialisme, mais il n'en a pas toujours été ainsi. Aujourd'hui, la société est divisée entre Arpèges Mineurs, c'est à dire le peuple, et Arpèges Majeurs, c'est à dire tous ceux qui aspirent à imiter l'exemple des cinq Saints Patrons des origines, inspirés par la Cantilène : Sainte Irenia, Saint Bukei, Saint Gomoku, Saint Rintaro et Sainte Merle. Ce n'est que depuis un peu plus de 1'600 ans que ce système a été mis en place, sous l'impulsion des Résonances Sanctifiées, le livre de la sage Hadrazanay. C'est là que sont nées les cinq Castes sacrées : les Mélodiarques, des mages et musiciens curieux de tout ; les Harmoniarques, des mystiques conservateurs et calculateurs ; les Rythmarques, des esthètes de la guerre ; les Sonarques, des

savants solitaires ; et les Silenciarques, amateurs d'ombres et de secrets. Cette division en Castes a toujours été conservée par les plus zélotes des Farandriens de la diaspora, ainsi que par la plupart des Farandriens de Mag Mell. Depuis la fondation de l'Alliance Farandrienne il y a quelques années, elle est définitivement entrée dans les mœurs, et fait partie intégrante de l'organisation sociopolitique de cette nation.

Lors des guerres Farandriens-Humains qui ont mis fin à l'Empire d'Aracadia, les Humains ont découvert la religion des Farandriens, mais ils ont commis l'erreur de croire que celle-ci était en fait une forme d'animisme tourné vers le monde végétal, et dont l'arbre sacré, le vivial, était la figure divine centrale. C'est pourquoi ils ont appelé cette religion « Vivialisme ». La plupart des Farandriens refusent ce terme, auxquels ils préfèrent l'appellation littérale de « Culte de Lanalawalan », arguant que si le vivial joue bien un rôle symbolique dans leur religion, il n'est pas adoré pour ce qu'il est, mais utilisé pour ce qu'il représente. Malgré ces objections, et à travers les siècles, le terme de « Vivialisme » s'est très largement imposé. D'ailleurs de nombreux Humains restent persuadés, malgré toutes les preuves du contraire, que les Farandriens vénèrent les arbres.

PRÊTRES

Les Prêtres au sens strict du terme n'existent pas dans le Vivialisme. Si on pose la question à un Farandrien, il répondra que les personnages qui sont directement responsables de la liturgie et de la vie de l'Église sont tous les membres des Arpèges majeurs. Chaque Caste a en effet un rôle très précis à jouer au sein de la société farandrienne, un rôle dicté par des impératifs religieux, et si l'on supprimait une seule de ces Castes, c'est tout l'édifice qui s'écroulerait. Les Mélodiarques célèbrent et utilisent la musique et la Magie de la Mélodie Primordiale, les Rythmarques protègent son œuvre et rendent hommage à sa beauté, les Sonarques en explorent les mystères et les Silenciarques en font éclater la vérité, tout en servant de contrepoint aux autres Castes.

Si l'on analyse la situation sous un angle pragmatique toutefois, c'est très clairement la Caste des Harmoniarques qui remplit la plupart des fonctions qui sont d'ordinaire dévolues aux Prêtres dans les autres religions : ce sont eux qui célèbrent les offices et les autres cérémonies, qui prennent en charge l'éducation religieuse de base, qui étudient les chants sacrés, qui aident les autres Farandriens à interpréter leurs émotions à la lumière des textes religieux, qui célèbrent la part de divinité qui existe

dans la nature. Officiellement, leur hiérarchie ne distingue que deux degrés différents : le maître et l'élève. Ce ne sont pas les titres, mais le respect et la renommée qui assoient le pouvoir d'un Harmoniarque au sein de sa Caste et de toute la société farandrienne.

La musique peut se décliner en de multiples styles, et ce sont autant de facettes du Culte de Lanalawalan. Certaines factions ont gagné au fil des années une certaine indépendance et des traditions qui leur sont propres, ceci dans toutes les Castes. On peut citer la **Clique Pourpre**, un collège de Mélodiarques qui pensent que de nombreuses mélodies essentielles restent à découvrir au-delà de celles du Cantilènes, et qui partent à l'aventure pour y trouver l'inspiration nécessaire. Il y a également les **Ravaomampianinos**, des Harmoniarques qui se consacrent à l'étude des émotions destructrices et négatives. À cause de leur sujet de prédilection, les Ravaomampianinos sont souvent la proie des forces obscures et certains deviennent des serviteurs démoniaques.

MYSTIQUES

Ce que les Humains et d'autres cultures considèrent comme des Mystiques n'existe pas au sens strict dans la tradition farandrienne. Pour un adorateur de Muo, celui qui voue son existence à l'adoration de Lanalawalan est un Harmoniarque, point final. Que cette adoration amène l'individu à célébrer les cérémonies religieuses, ou qu'elle le pousse à chercher le recueillement et l'illumination importe peu : il s'agit toujours de la même Caste.

Malgré tout, le Vivialisme a engendré des organisations qui s'apparentent énormément à des ordres monastiques, et qui sont reconnus comme tels à l'extérieur du Culte. On peut citer les **Hadvatr**, un groupe d'Harmoniarques obsédés par la pureté de la race farandrienne et qui cherchent à éviter tout contact avec les non-Farandriens, sans même parler des Malandriens et autres Mourandriens, qu'ils ont en horreur. Il y a aussi les Changeurs de Peau du **Rum'Rei**, des Farandriens Verfeuilles mystiques, capables de prendre l'apparence d'animaux. Autre organisation reconnue partout dans le Monde, les membres de l'ordre combattant des **Doraray** ont pour coutume de se fixer de très ambitieux objectifs pour protéger la communauté et de prêter serment de réaliser ces objectifs. Leur détermination à rester fidèles à leurs serments est sans pareille.

TEMPLES

En règle générale, les Farandriens ne construisent pas de temples. Selon la tradition, leurs lieux de cultes sont situés à l'extérieur, si possible dans la végétation : une prairie ou une clairière fait très bien l'affaire. Pour le non-initié, rien ou presque ne distingue un temple vivialiste de la nature à l'état sauvage. Il est presque possible d'en traverser un sans s'en rendre compte, même si les Farandriens détestent ce type d'intrusion. Malgré les apparences, il s'agit en fait de jardins très précisément entretenus, en fonction de règles ancestrales et précises. Chaque temple reproduit dans l'espace la partition d'un chant sacré : la position de chaque arbre, de chaque buisson, de chaque plante, est dictée par la mélodie et l'arrangement du morceau de musique sélectionné par les Harmoniarques responsables du lieu. Au fil des saisons et des années, cet arrangement se modifie, au gré des caprices de la nature, jusqu'à ne plus traduire précisément la mélodie sacrée de départ ; mais pour les Vivialistes, le temple devient alors une variation sur le thème de départ, comme une improvisation de la nature autour d'un thème de Lanalawalan.

En principe, on retrouve tout de même deux constructions en dur dans un temple Farandrien : un autel, de forme pentagonale, où sont célébrées les cultes, ainsi qu'une sorte de kiosque ou de cabane, où sont conservés les rouleaux des chants sacrés de la Cantilène. Dans certains temples, on construit également un toit destiné à protéger les fidèles des intempéries.

Il y a tout de même de nombreuses exceptions à ces règles. Au temps de la diaspora, comme c'est d'ailleurs toujours le cas aujourd'hui, les Farandriens vivaient au milieu d'autres peuples, et devaient s'accommoder des règles locales. Il ne leur a parfois pas été possible d'installer leurs temples en pleine nature et ils ont été forcés de se retrancher dans des bâtiments en dur. À l'intérieur de ces temples de pierre, les Farandriens ont tout de même cherché à reproduire un arrangement religieux correct, avec des plantes en pots, ou sous forme symbolique. À travers le Reik et la République Lithique, de nombreux temples farandriens en dur existent toujours, et sont toujours employés par les fidèles. Même si ce n'est pas la solution préférée des Vivialistes, rien ne s'oppose vraiment à ce que des rites religieux soient célébrés en-dehors d'un milieu naturel.

Autre type d'exception : certains groupes de Farandriens ont choisi de vivre en milieu hostile, dans des endroits où la végétation n'est pas très abondante, comme par exemple les déserts ou la haute montagne. Dans ces cas-là, les

Harmoniarques ont souvent cherché à recréer une approximation de temple en extérieur, en utilisant des végétaux là où c'était possible et en faisant appel à d'autres types d'ornements naturels quand c'était nécessaire. Le voyageur chanceux peut ainsi admirer dans le désert de Shudermaaz des temples simplement dessinés avec des sables de multiples couleurs, ainsi que des cailloux, constamment entretenus par les Harmoniaques. On trouve aussi, dans la chaîne du Bouclier, des temples de pierre, avec de gigantesques monolithes placés là où l'on devrait trouver des arbres...

Le temple est en permanence entretenu par des Harmoniarques, qui y célèbrent également divers rites. On peut également y croiser des membres d'autres Castes, venus y rendre leurs hommages, y chercher le recueillement, ou simplement venus profiter des prestations, comme par exemple les soins qui peuvent y être prodigués. En général, on célèbre un culte chaque matin de la semaine : les cinq premiers jours sont réservés tour à tour à chacun des Arpèges majeurs, le sixième est consacré aux Arpèges mineurs, et le septième, le plus important, est ouvert à tous. Comme dans la plupart des religions, les mariages, baptêmes et enterrements sont également célébrés dans les temples.

SYMBOLES

La plupart des symboles religieux farandriens ne sont pas visuels, mais sonores, et ils échappent souvent aux étrangers. Par exemple, les Farandriens, qui pratiquent une langue très musicale, changent les modulations mélodiques de leur voix lorsqu'ils abordent des thèmes religieux, y incorporant certains passages musicaux caractéristiques du Culte de Lanalawalan. Pour l'observateur étranger, souvent plus sensible aux indications visuelles, ces symboles passent presque toujours inaperçus. La musique baigne également les gestes de la vie quotidienne : on utilise certains enchaînements de notes pour bénir un repas, d'autres pour accueillir des invités. Certaines mélodies sacrées se prêtent à la séduction, d'autres sont jouées avant une bataille, ou pour célébrer un mariage. Les Vivialistes sont familiarisés avec des centaines de passages musicaux, et à leur association symbolique avec certains aspects du quotidien.

Qui dit musique, dit silence et dans le Vivialisme les deux vont de pair. Le silence se prête à de nombreux rôles très codifiés dans les rituels religieux, et même dans la vie quotidienne des Farandriens. Par exemple, un étranger qui rentre dans un Temple dédié à la Mélodie Primordiale est tenu de se taire

pendant quelques minutes. Par ailleurs, bien souvent, un Farandrien n'ayant pas écouté ses émotions observera une période de silence de quelques heures, voire de quelques jours, en signe de purification.

La musique enrichit également l'univers symbolique des fidèles de Lanalawalan dans sa dimension visuelle. Les Farandriens ont développé toute une calligraphie sacrée, complexe et subtile, autour du solfège et des notations musicales. Les autels, les livres et les autres éléments de la liturgie sont couverts d'inscriptions, d'arabesques et de motifs musicaux, directement issus des Cantilènes ou des chants épiques traditionnels. Une des Castes sacrées, celle des Rythmarques, a même pris l'habitude de se faire tatouer des passages musicaux sur la peau. Il faut également citer le principal symbole religieux du Culte de Lanalawalan. Il s'agit d'un oiseau, le Phénix d'Aracadia, dont le corps est dessiné par une calligraphie complexe ; en réalité une notation musicale des mesures initiales du Premier Chant des Cantilènes. Actuellement, le symbole de l'Alliance Farandrienne est un demi-Phénix, avec une seule aile et une seule patte, destiné à illustrer que l'ancien Empire d'Aracadia n'a pas encore été totalement reconstitué.

Le chiffre sacré du Vivialisme est le chiffre cinq, qui revêt une importance particulière dans la métrique musicale sacrée, dans l'architecture des lieux saints, ou même dans les rites religieux eux-mêmes. Pour citer quelques exemples, les mariages demandent la présence de cinq témoins, les naissances, cinq parrains et marraines, et les enterrements, cinq personnes pour la mise en terre. Les bâtiments sacrés, les autels des temples farandriens, mais aussi les tambours ou les gongs utilisés dans la liturgie, sont tous de forme pentagonale. L'illustration la plus connue de l'importance du chiffre cinq dans la société farandrienne est tout simplement le nombre des Arpèges Majeurs, l'élite des Farandriens, qui sont au nombre de cinq : Mélodiarques, Harmoniarques, Rythmarques, Sonarques et Silenciarques.

Enfin, comment parler du Vivialisme sans parler du vivial ? Tous les Farandriens ont une relation privilégiée avec le monde végétal, une relation symbolisée par un arbre sacré, le vivial, à l'écorce dorée, un arbre dont chaque partie a un usage religieux ou magique différent, des feuilles aux racines en passant par les fruits et les brindilles. Les Vivialistes estiment que le vivial résonne en harmonie avec la vibration fondamentale de l'univers.

ÉTHIQUE

Du point de vue éthique, le Culte de Lanalawalan se distingue clairement de la plupart des grandes religions du Monde. Il est entièrement tourné vers l'émotion et laisse relativement peu de place à l'intellect et à une vision normative de l'existence. Aux yeux des croyants, les émotions sont des messages et des présages envoyés par Lanalawalan. Par exemple, lorsqu'un Farandrien ressent de la peur en affrontant un ennemi, cela peut vouloir dire qu'il ne devrait pas s'opposer à cet adversaire, ou au contraire qu'il s'agit d'une épreuve que son Dieu met sur son chemin pour le tester.

Les interprétations sont très subjectives, même si les Arpèges Majeurs, et avant tout les Harmoniarques, peuvent aider les fidèles à choisir la meilleure voie. Chaque Caste poursuit également ses propres objectifs dans l'interprétation des émotions et les leçons qu'ils en tirent, des objectifs qui sont expliqués brièvement dans le chapitre consacré aux Arpèges Majeurs. L'interprétation des émotions chez les Farandriens est cependant très loin d'être une science exacte, s'apparentant un peu à un mélange d'étude des rêves et de psychanalyse. Mais une chose est sûre : tous les Farandriens sont constamment à l'écoute de leurs émotions, et de l'impact qu'elles peuvent avoir sur leur existence. Leur éthique est donc fondamentalement personnelle, et pas collective. Au contraire d'un Humain ou d'un Lithique, un Farandrien n'agit pas au nom de principes éthiques millénaires hérités de la tradition, mais selon les impulsions fugaces et incertaines que lui dictent son cœur.

Sachant cela, on peut se demander pourquoi tous les Farandriens ne sombrent pas dans la violence, la débauche, et d'autres types de comportements amoraux, sachant qu'aucun principe cardinal du bien et du mal ne vient les en empêcher. La réponse à cette interrogation est à chercher dans le principe de réincarnation enseigné par le Vivialisme. Pendant toute leur longue vie, les fidèles de Lanalawalan ont une mission : améliorer leur âme, la parfaire, la rendre plus belle et plus harmonieuse, guidé en cela par les émotions envoyées par Lanalawalan. À la fin de la vie d'un Farandrien, si l'âme a été endommagée par une foi trop fragile, un dédain arrogant pour la religion, ou toute autre attitude susceptible d'éloigner le fidèle de Lanalawalan, celle-ci est détruite ou envoyée en Envers. Cela laisse tout de même une certaine marge d'interprétation. Rien n'interdit à un Farandrien d'être un bon vivant, un guerrier sanguinaire ou un criminel, pour autant que cela cette démarche soit sincère, et procède d'une profonde aspiration religieuse.

Autre aspect éthique fondamental du Vivialisme, qui tend à tempérer les plus graves excès : toute attitude qui viserait à nuire délibérément à la quête sacrée des émotions d'autrui est considérée comme dangereuse et blasphématoire. Ainsi, le meurtre est considéré comme mauvais, pas parce qu'il prive de la vie, mais parce qu'il met fin à une tentative de la victime d'embellir son âme. Pour la même raison, le suicide, la propagation de fausses religions ou de fausses nouvelles, la manipulation de l'esprit ou des émotions, ou l'attitude qui consiste à suivre la voie d'une Caste sans en être membre sont considérés comme des attitudes dangereuses et sacrilèges, qui sont violemment réprimées par le Culte de Lanalawalan.

Par ailleurs, le Vivialisme est de manière très claire une religion élitiste. Quelle que soit la bonne volonté de ceux qui la pratiquent, elle prêche ouvertement la supériorité des Farandriens sur toutes les autres races, puisque ceux-ci sont les créatures de Lanalawalan, et que leurs âmes sont de meilleure qualité que celles de toutes les autres créatures vivantes. Même si la plupart des Farandriens reconnaissent très volontiers la valeur des étrangers, notamment la grandeur de leurs actes et la noblesse de leurs sentiments, ils ne peuvent pas s'empêcher de considérer que du point de vue spirituel, l'inégalité est aussi criante qu'injuste. Ce n'est pas de la faute des autres races, mais elles n'ont pas été élues par la Mélodie Primordiale. Naturellement, il n'existe aucune forme de prosélytisme au sein du Vivialisme, en tout cas pas à l'extérieur de la nation farandrienne : cette religion n'est tout simplement pas destinée aux étrangers.

STATUT

Le Culte de Lanalawalan est la religion de l'écrasante majorité des Farandriens. Partout où il y a des Farandriens, on trouve des temples dédiés à Lanalawalan. En fait, on peut presque dire que le Vivialisme est indissociable de la société farandrienne, en particulier depuis la fondation de l'Alliance et du regain du sentiment religieux dans la population. Chaque Farandrien, qu'il fasse partie des Arpèges majeurs ou mineurs, est conscient du rôle qu'il joue dans la grande partition de la société farandrienne. Même les individus qui refusent l'ordre établi, qui refusent de s'intégrer dans une Caste, sont forcés de construire leur identité en réaction au Culte de Lanalawalan et à ses coutumes.

En-dehors de la communauté des Farandriens, même si le Vivialisme est reconnu et parfois apprécié pour sa richesse et sa profondeur, il n'est pratiquement pas pratiqué du tout. Le caractère

racialiste du dogme du Culte est suffisant pour décourager n'importe quelle vocation chez les non-Farandriens.

LIVRES

Pas de livre saint à proprement parler dans le Vivialisme. Certes, les 10'000 chants sacrés de la Cantilène forment le principal terreau idéologique et spirituel de cette religion, et ils sont diffusés par écrit, dans leur intégralité ou sous la forme de sélections, mais ces chants ne sont pas faits pour être lus en solitaire, et étudiés comme des textes sacrés : ils sont faits pour être chantés. Pour les Farandriens, la musique de ces chants revêt une aussi grande importance spirituelle que les textes, et l'une est absolument indissociable de l'autre.

Même si les théologiens Harmoniarques ou d'autres experts en religion se réfèrent parfois aux textes seuls pour interpréter les émotions de leurs ouailles, ou pour trancher d'importants débats philosophiques, ils le font toujours en gardant à l'esprit la partition qui s'y rattache, qu'ils considèrent comme indispensable à une véritable compréhension des enseignements religieux de Muo. Les Farandriens ne partagent donc pas le goût des Lithiques pour la chose écrite. D'une certaine manière, pour les Vivialistes, le mot ne devient sacré qu'une fois qu'il est chanté à haute voix. Tant qu'il reste lu, il n'est que de l'encre sur une page.

En général, les chants de la Cantilène sont reproduits sur de longs rouleaux de parchemin, sur lesquels sont inscrits les paroles, la musique et les principaux arrangements. Chaque temple conserve ainsi d'importantes et assez volumineuses collections de rouleaux, traités avec le plus grand respect. La plupart des fidèles du Culte de Lanalawalan portent sur eux des petits livres ou des carnets dans lesquels on retrouve les airs les plus courants et les plus populaires, avec des indications musicales minimales, tant ces chants sont connus au sein de la culture Farandrien.

Même si l'extrait suivant est forcément incomplet, puisqu'il est privé de mélodie, voici tout de même, à titre d'illustration, les paroles du premier chant sacré de la Cantilène.

« La Mélodie Primordiale,

Au-dessus de toute chose,

Éclot.

Que le Monde tremble.

Que le ciel vacille.

Que le jour s'éveille.

Que les ténèbres s'affolent.

Que la terre chancelle

Sous d'ineffables processions.

Qu'un cours d'eau répande l'exactitude.

Qu'une voix éveille ceux qui songent.

Que tous les arbres des forêts poussent des cris de joie.

Que les montagnes se prosternent

Avec la grâce du pénitent.

Que les mers s'évaporent,

Dansent autour des îles,

Joyeuses et légères comme des jeunes filles

Au jour de leurs noces.

Que les Rois, les puissances, les protecteurs du Monde

S'inclinent, chancelants.

Que les esclaves, les misérables, les persécutés,

Arborent un nouveau regard.

Que les Nations se rassemblent pour former un seul peuple

À la verticale de la piété.

Que les mains se joignent.

Que les voix se mélangent.

Au matin le plus sombre,

Au soir le plus saint.

Célébrez la Mélodie par le chant le plus beau. »

VARIANTES ET SECTES

Même si elle est parfaitement intégrée dans le système des Castes et donc officiellement partie intégrante du Vivialisme, la **Voie du Silence** pratiquée par les Silenciarques peut être considérée comme une variante, voire même une religion à part entière. Ce n'est que grâce au goût prononcé des Farandriens pour le paradoxe qu'on peut la rattacher au Vivialisme, tant les deux pratiques sont distinctes. Pour les Silenciarques, il est inutile de prêter attention à ses émotions, ou d'étudier les chants sacrés : le message de Lanalawalan est partout autour de nous, dans chaque chose, chaque être, chaque action, chaque geste. Les adeptes de la Voie du Silence sont donc invités à abandonner leur orgueil, et à chercher l'épanouissement de leur âme à travers la méditation et la pratique des gestes de la vie quotidienne. En-dehors des Silenciarques,

quelques Farandriens des Arpèges Mineurs s'adonnent eux aussi à la Voie du Silence, ce qui consterne les plus conservateurs des Harmoniarques. L'inconfort de cette situation pourrait prochainement se muer en crise : plusieurs maîtres Silenciarques ont récemment affirmé que la Voie du Silence pouvait être pratiquée par n'importe quelle créature, même les non-Farandriens...

Une autre religion dérivée du Culte de Lanalawalan est une véritable épine dans le pied de la société Farandrien. Il s'agit du **Vivialisme Fondateur**. Ses adeptes pratiquent une religion très proche du Vivialisme classique, mais ils refusent le système des Castes et tout ce qui s'y rattache. Pour eux, imiter l'exemple des cinq Saints Patrons n'est rien d'autre qu'un culte de la personnalité, qui n'a rien à

voir avec la véritable volonté de Lanalawalan. Très minoritaires, marginalisés au sein de la société farandrienne, les Fondateurs forment des communautés isolées, fermées sur elles-mêmes, avant tout dans le Reik. La plupart sont devenues très radicales et intolérantes. Certains Fondateurs très pieux cherchent à évangéliser les Vivialistes, voire à les baptiser de force, ce qui crée certaines tensions entre les deux Églises.

Principale religion basée sur le culte d'une des Émanations de Lanalawalan, le **Modulisme Mourioche** remplace l'adoration de la beauté musicale par l'admiration de la splendide précision des mathématiques. L'Équation axiomatique en est l'unique divinité, une divinité modulaire, qui peut être divisée à l'infini, et adorée en fractions infimes. Il est décrit en détails plus loin.

ANIMISME POOKAN

DIVINITÉS

Comme toutes les formes d'animisme, l'Animisme pratiqué par les Pookans, principalement par les Miaules, est une religion sans Divinités. Les Pookans croient que le monde est peuplé d'esprits : chaque plante, chaque créature, chaque lieu, chaque pierre est animée par un esprit. Pour la plupart, ces esprits sont endormis, mais il est possible de les réveiller pour dialoguer avec eux, apprendre leurs secrets, ou même bénéficier de leurs pouvoirs, s'ils veulent bien les partager... La relation entre les fidèles et ce monde invisible est un mélange de crainte, de respect, de prudence et de gratitude, mais elle ne

verse que très rarement dans l'adoration qu'on constate dans d'autres religions.

Traditionnellement, les Chamanes Pookans distinguent quatre types d'esprits avec lesquels ils interagissent. Les plus nombreux sont les esprits de la nature, qu'on appelle les **Meshke**, qui sont bien plus anciens que les Pookans et que toutes les créatures intelligentes du Monde. Les Meshke sont les plus éloignés des préoccupations du monde vivant et les plus difficiles à comprendre pour les êtres de chair. Ce sont également les plus sages et les plus puissantes entités du monde spirituel. Chaque Chamane sait bien qu'en ouvrant les portes avec le monde des esprits de la nature, il communique avec des forces qu'il n'arrivera jamais totalement à comprendre, et qui sont capables de le détruire par simple caprice. Deuxième catégorie d'esprits, les **Rumke** sont les esprits du foyer, qui protègent les Miaules dans leur domicile. Les Rumke ne sortent jamais de la maison où ils vivent, à moins que la famille qu'ils sont chargés de protéger ne soit obligée de déménager. C'est ainsi que les Rumke se transmettent au sein d'une famille, de génération en génération, protégeant le foyer et veillant sur les enfants. Beaucoup moins puissants que les Meshke, les Rumke sont toutefois beaucoup plus faciles à aborder, et ils apportent plus volontiers leur soutien. Troisième type d'esprit répertorié par l'Animisme Pookan, les **Loïdke** sont les esprits des ancêtres. Après leur mort, les Pookans deviennent des esprits eux-mêmes, et si la plupart des esprits des morts n'aiment pas être dérangés, les plus illustres des ancêtres aiment bien de temps en temps prodiguer des conseils aux jeunes générations. Il est impossible de contacter directement les Loïdke, même pour un Chamane virtuose. On ne peut que leur demander conseil, et



espérer qu'ils nous contactent dans nos rêves. Enfin, quatrième type d'esprit, les **Valke**, relativement rares mais extrêmement redoutables, sont des entités désincarnées qui n'existent que pour répandre la corruption et l'entropie, possédant le corps des êtres vivants, provoquant la maladie ou la folie, et poussant les individus à commettre des actes mauvais. Une des missions des Chamanes consiste à protéger leurs ouailles des interventions des Valke.

PARADIS

Il n'y a pas de paradis à proprement parler chez les Miaules. Selon les traditions Animiste, chaque Pookan se transforme en esprit après sa mort. C'est alors le début d'une très longue quête spirituelle dans l'au-delà, où chaque esprit cherche sa place dans le Monde. Certains se fondent dans le Monde Hurlant et y perdent leur identité, certains deviennent des Loidke, prodiguant leurs conseils à qui veut les entendre, certains se réincarnent, d'autres encore ont le privilège de devenir des Meshke, au bout de longs siècles de patience et de méditation.

ORIGINES

L'Animisme Pookan est vieux comme le Monde Hurlant. Selon ses Dogmes, les premiers esprits sont aussi anciens que les premières mers et les premières montagnes. Quant à l'idée que la nature est remplie d'esprits avec lesquels il est possible de communiquer, elle est commune à la plupart des civilisations, qui ont développé de nombreux types de superstition sur cette base. Sur le Continent, à part quelques traditions très minoritaires, l'Animisme Pookan est le seul à être parvenu à perpétuer ces traditions, et à s'en inspirer pour conduire de véritables échanges fructueux avec le monde invisible.

De nos jours, l'Animisme Pookan est pratiqué de plusieurs manières différentes. Dans les campagnes et dans le désert, les Chamanes communiquent essentiellement avec les Meshke, pour leur demander d'épargner la vie et la santé des fidèles, en échange de sacrifices. Dans les villes, ce sont les Rumke qui sont au centre de la plupart des rites religieux Pookans. Par ailleurs, la culture Pookan n'est pas d'une exceptionnelle vitalité : l'influence des Humains et de leurs traditions se fait sentir, et de nombreux Pookans pratiquent la Religion Impériale en parallèle à l'Animisme, dans un étrange syncrétisme de dogmes contradictoires.

PRÊTRES

Les Prêtres de l'Animisme Pookan sont appelés des Chamanes. Ils jouent à la fois le rôle de guides spirituels pour les fidèles, interprètes de la nature et de ses signes, et protecteurs des Pookans contre les dangers du monde physique et du monde des esprits. Même si de nos jours, les Pookans ne vivent plus en tribu, il est toujours de coutume pour un Chamane de vivre en solitaire, à l'écart des siens, n'intervenant dans leurs vies qu'en cas de besoin. Dans les communautés Pookans, les Chamanes vivent dans des huttes ou dans des maisons en-dehors du village. Il leur est interdit de se marier, ou d'assumer des responsabilités politiques. Certains Chamanes considèrent que la nation Pookan tout entière est leur tribu, et ils choisissent de vivre une vie de nomade, passant de communauté en communauté.

En général, on ne choisit pas de devenir Chamane : il s'agit d'une vocation, révélée au futur Chamane à travers une série de rêves prémonitoires. Le jeune Pookan se lance alors dans un voyage initiatique qui assurera pour toujours sa connexion avec le monde spirituel. Par la suite, l'initié parachève sa formation auprès d'un authentique Chamane.

MYSTIQUES

Il n'existe pas d'ordre monastique propre à l'Animisme Pookan, même si de nombreux Miaules entrent dans des ordres inspirés par la Religion Impériale.

TEMPLES

Chez les Pookans, il n'y a pas de cultes réguliers. Leur religion est pragmatique et ne s'immisce dans leur vie quotidienne qu'en fonction de leurs besoins. Il n'y a donc aucun besoin de temple. Toutefois, dès le moment où l'on va demander l'assistance d'un Chamane pour qu'il bénisse un mariage, guérisse des blessures ou éloigne des Valke, c'est lui qui choisit dans quel lieu précis le rituel doit avoir lieu. Il se met à l'écoute des esprits, et choisit l'endroit le plus approprié pour conduire la cérémonie. Lors d'un enterrement par exemple, le Chamane choisit lui-même le lieu le plus approprié à la mise en terre, en fonction de ce que lui disent les esprits, ce qui peut être relativement embarrassant si l'endroit choisi se trouve en plein milieu d'une propriété privée...

SYMBOLES

Pour l'aider dans ses tentatives de communiquer avec le monde des esprits, le Chamane construit des petites figurines de bois ou de terre cuite à l'effigie des esprits qu'il tente de joindre. En général, un Chamane Pookan porte ces figurines en collier autour du cou, ce qui permet d'identifier sa fonction. Ces dessins sacrés peuvent également être tracés dans la terre, voire représentés sous la forme de statues plus grandes ou de totems.

ÉTHIQUE

Toute la morale des Animistes Pookans est basée sur la notion d'équilibre. Le fidèle est conscient de n'être qu'une petite partie d'un ensemble bien plus vaste, la nature, dont l'essentiel reste pour lui incompréhensible et hors de portée. Pour les Pookans, chaque être vivant est porteur d'un fragment de l'esprit du Monde. Il a des comptes à rendre à ses pairs, à ses ancêtres, ainsi qu'aux différents esprits qui peuplent le monde invisible. Dans ces conditions, son souci principal est de perturber aussi peu que possible les mécanismes du Monde à travers sa conduite. Ce souci de discrétion explique pourquoi, en tant que civilisation, les Pookans ont aussi peu marqué l'histoire.

Lorsqu'un fidèle de l'Animisme Pookan sombre dans la mélancolie, se sent perdu, ou s'éloigne de ses valeurs, il n'est pas rare qu'il se lance dans une Longue Marche. Ce rituel consiste pour lui à quitter sa maison, les siens, tout ce qui fait sa vie, et à partir à pied, en ligne droite, pendant aussi longtemps que nécessaire. Au terme de sa Longue Marche, quand il est enfin prêt, le fidèle est contacté par des Loïdke,

avec lesquels il a une longue conversation sur le sens de son existence et sa place dans le Monde. Au terme de cette conversation, il peut rentrer à la maison, son sens des valeurs rétabli.

STATUT

Le Monde Hurlant connaît de nombreuses traditions animistes très locales. L'Animisme Pookan est le seul qui se soit hissé au rang de religion au niveau d'une culture tout entière. Cela dit, les Pookans bénéficient de peu de considération, et leur religion ne suscite pas un énorme intérêt. Elle est toutefois tolérée par les instances religieuses du Reik, tant que les Miaules n'en font pas un étalage trop bruyant.

LIVRES

Il n'existe aucun livre saint dans l'Animisme. Toute la formation des Chamanes est obtenue auprès des esprits et auprès d'autres Chamanes. Quant aux fidèles, ils sont parfaitement satisfaits de laisser aux Chamanes le soin de se préoccuper des tenants et des aboutissants théoriques de la religion, et ne se passionnent pas pour la théologie.

VARIANTES ET SECTES

Il n'existe pas de secte connue de l'Animisme Pookan, dont le dogme est suffisamment lâche pour être interprété de nombreuses manières différentes sans provoquer de schismes.

CULTE DE LA PRÉSENCE

DIVINITÉS

La Présence, une des quatre entités créatrices de l'univers, est un Dieu sans religion, sans fidèles, sans message à transmettre, qui ne s'incarne pas et ne communique jamais. Comme son nom l'indique, ce n'est qu'une présence. Même si l'existence de la Présence semble être une condition sine qua non à l'existence du Monde, personne ne sait rien au sujet de son rôle réel et le mystère reste complet au sujet de son plan, puisqu'il semble bien qu'elle en ait un.

Le Culte de la Présence reconnaît et respecte l'existence de tous les Dieux et Émanations.

PARADIS

La seule chose qui s'apparente à un paradis dans le Culte de la Présence est une dimension parallèle qui

s'appelle le Tribunal. Le Juge – le Prêtre de la Présence – peut y avoir accès à tout moment en ouvrant un accès dimensionnel. Le Tribunal est une très grande maison où l'on trouve des dizaines de chambres aux murs baignés de lumière douce. Après leur mort, tous les Juges sont envoyés dans le Tribunal, où ils peuvent communiquer les uns avec les autres et conseiller le Juge actuel, mais ils ne peuvent plus en sortir.

ORIGINES

Même si la Présence reste toujours très mystérieuse, elle a tout de même transmis à ses fidèles sa propre version de l'origine du Monde, qui se transmet de Juge en Juge depuis la nuit des temps. Ironiquement, le Culte de la Présence est l'unique religion qui présente un récit de la création du Monde qui soit authentique. Ainsi, au commencement, il n'y avait que le néant et quatre

entités qui vivaient dans le néant : l'Idée, l'Energie, la Matière, et le Rythme. Finalement, ces quatre entités sont entrées en collision, et ont créé le Monde. Une fois le Monde créé, l'Idée est devenue la Présence, l'Énergie est devenue Anadeus, la Matière est devenue Muo et le Rythme est devenu Lanalawalan.

Contrairement aux autres divinités, la Présence n'a créé aucune créature, et n'est en quête d'aucune adoration. Simplement, depuis la nuit des temps, ou plus précisément depuis l'apparition d'individus dotés de raison, la Présence a toujours nommé un représentant parmi les créatures vivantes. C'est cette seule activité qu'on appelle « le Culte de la Présence ».

PRÊTRES

La Présence n'a qu'un seul Prêtre : le Juge. À tout moment, il n'y a qu'un seul et unique Juge en activité dans le Monde. Dès que le Juge précédent meurt, un nouveau Juge est choisi par la Présence pour le remplacer.



Les critères qui déterminent ce choix sont inconnus : à travers les siècles, la Présence a choisi des Juges de toutes races, sexes, âges et origines. Par rapport aux prêtres d'autres religions, les responsabilités du Juge ne sont pas écrasantes : il n'existe absolument aucun fidèle dans le Culte de la Présence, rien qu'un Dieu et un Prêtre. Il n'y a donc aucun office à célébrer, aucune responsabilité dans la diffusion de la religion. Le Juge ne doit même pas s'occuper de la formation de son successeur. En fait, à part quelques consignes transmises par les anciens Juges de temps en temps, le Juge est pratiquement laissé libre de faire ce qu'il veut. Les désirs et les plans de la Présence sont un mystère pour tout le monde, y compris pour son unique serviteur. La seule chose qui soit connue, c'est que la succession des Juges doit s'arrêter un jour et que le Dernier Juge aura des tâches importantes à accomplir pour le compte de la Présence.

MYSTIQUES

Il n'existe aucun ordre monastique au sein du Culte de la Présence.

TEMPLES

Comme le Culte de la Présence n'a aucun fidèle, il n'existe aucun temple.

SYMBOLES

Le seul symbole rattaché au Culte de la Présence est celui qu'on voit le Juge utiliser quand il lance des sorts divins : il s'agit d'une sorte de grand anneau allongé, aux couleurs de l'arc-en-ciel. Personne – pas même le Juge – ne sait s'il a une signification particulière, mais il reste une constante, utilisé par tous les Juges depuis le commencement, ce qui en fait le plus ancien symbole connu.

ETHIQUE

Comme la Présence ne communique pas et n'explique jamais ses motivations, il est relativement difficile d'établir précisément ce que peut bien être son éthique. Mais sur la base des siècles d'histoire du Culte de la Présence, on peut tout de même établir quelques constantes : la Présence ne semble pas tellement s'intéresser à la vie et à la mort, ou à des questions de morale. Tout ce qui la préoccupe, c'est qu'on ne cherche pas à l'adorer ou à la connaître et qu'on ne tente pas de modifier durablement les lois de la physique ou la cosmologie du Monde.

STATUT

Le Culte de la Présence est une religion sans fidèles, qui n'a aucun dogme, aucun écrit, et qui n'a qu'un seul Prêtre, qui ne comprend pas lui-même les tenants et les aboutissants de sa foi. Il s'ensuit très logiquement que le Culte de la Présence ne bénéficie pas d'un très haut statut, ou d'une reconnaissance au-dessus de la moyenne. En réalité, la grande majorité des gens en ignorent l'existence. Mais la bizarrerie de ce phénomène, et les mystères qu'il laisse deviner, sont suffisants pour assurer la renommée du Culte auprès des mystiques, des érudits et des curieux du Monde entier.

LIVRES

Même si certains écrits théologiques d'autres religions mentionnent la Présence, il n'existe aucun livre sacré qui soit propre au Culte de la Présence.

VARIANTES ET SECTES

Il n'existe aucun dérivé du Culte de la Présence, même si de temps en temps, des sectes surgissent

MODULISME MOURIOCHE

DIVINITÉS

Le Modulisme Mourioche est à la fois une religion monothéiste et polythéiste. Monothéiste, parce qu'elle n'adore qu'un seul Dieu, l'Équation Axiomatique. Polythéiste, parce qu'il s'agit d'un Dieu modulaire, constitué d'innombrables entités logiques indépendantes, toutes dépositaires d'un fragment de la puissance divine. La religion des Mourioches est en réalité entièrement basée sur les mathématiques. Pour qui ne connaît pas les multiples facettes de leur spiritualité et le mysticisme qui l'accompagne, il semble qu'ils prient un Dieu qui n'est fait que de chiffres et d'opérations. Les Mourioches préfèrent y voir l'ensemble des règles qui régissent le Monde, mais aussi les rapports entre les individus, et tous les autres aspects de la vie. L'Équation Axiomatique est dans tout et tout est dans l'Équation Axiomatique. Pour les Mourioches, chaque être porte un fragment de divinité sous la forme d'un module mathématique qui gouverne sa vie.

Les Mourioches ne se font aucune illusion. Ils connaissent parfaitement le culte de Lanalawalan et les théories selon lesquelles l'Équation n'est qu'une Émanation du Dieu des Farandriens. Ils ne souscrivent pas à cette théorie, et préfèrent penser que Lanalawalan et l'Équation Axiomatique sont une seule et même divinité, et qu'il existe au moins deux manières de lui rendre hommage. Pour les Mourioches, les Farandriens sont de vrais croyants, dont les pratiques sont juste un peu étranges. Toutes les autres divinités étrangères sont considérées comme de simples Modules de l'Équation.

PARADIS

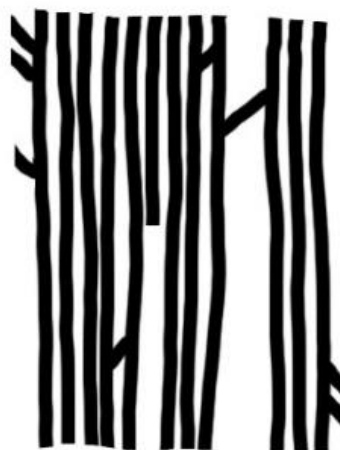
Il n'existe pas de paradis pour les Modulistes. Ils croient plutôt en une forme de réincarnation : si l'individu n'a qu'une durée de vie limitée, le Module qu'il porte, le fragment de l'Équation qui exprime son essence, est immortel. À sa mort, celui-ci ne disparaît pas, il est réintégré dans l'Équation Axiomatique, et utilisé ailleurs : dans un autre

et se mettent à adorer la Présence à leur façon, attirées par le mystère qui entoure cette divinité. Une des rares attributions du Juge consiste justement à se débarrasser de ces sectes : la Présence ne veut pas de fidèles.

Mourioche, une autre créature, dans une montagne, un buisson, un nuage, une étoile, ou n'importe quoi d'autre.

ORIGINES

Pour les Mourioches, aux origines de l'univers, le Néant et l'Équation Axiomatique sont entrées en compétition. Au terme d'un long débat, l'Équation est parvenue à démontrer au Néant que les solutions qu'elle proposait étaient infiniment supérieures à l'absence de toutes choses. Elle a alors pu donner naissance au Monde et à toutes ses créatures.



Historiquement, les Mourioches ont été la première des jeunes Espèces à développer l'écriture et à bâtir des villes, même si les érudits farandriens ou humains n'aiment pas trop que ça se sache. C'est dans une de ces villes, il y a un peu moins de 4'000 ans, que trois mathématiciens sont parvenus à démontrer l'Équation Axiomatique. Ils s'appelaient Habrah, Halimar et Jumeon, et de leurs travaux découle toute la spiritualité des Mourioches. Même si jamais depuis cette époque l'Équation n'a pu être démontrée à nouveau, les enseignements mathématiques et philosophiques des Trois Savants ont servi de base à de nombreux traités religieux qui font encore réfléchir les plus grands esprits Mourioches à ce jour.

PRÊTRES

Les Prêtres Mourioches sont les intellectuels de leur peuple. Moitié savants, moitié femmes et hommes de foi, ils travaillent autant à l'édification des fidèles qu'à la recherche théologique. Sous leur impulsion, la plupart des Mourioches nés en liberté savent lire, écrire, et bien sûr compter. Comme les territoires où les Mourioches peuvent prospérer sont de plus en plus rares, les Prêtres Modulistes sont de plus en plus souvent obligés de prendre les armes, ce qui les rapproche des Prêtres présents dans de nombreuses autres religions. D'autres préfèrent mettre à profit certains de leurs travaux scientifiques, et ils se rapprochent alors des Savants, si chers aux Prismates. Pour les Mourioches, science et foi sont les deux faces d'une même médaille.

MYSTIQUES

Bien qu'il existe de nombreux ordres monastiques inspirés par le Modulisme, le seul qui soit connu des Impériaux et des autres races qui règnent sur le Continent est un ordre combattant, le **Kaheraki**, dont les membres sont capables de calculer à l'avance la position de leurs adversaires lors d'un combat. Les Mystiques du Kaheraki font partie des plus farouches opposants aux esclavagistes.

TEMPLES

Lorsqu'on les laisse en paix suffisamment longtemps pour les construire, les temples des Mourioches sont des créations vraiment fascinantes. Ils sont construits selon une forme géométrique très simple, généralement un cube ou un tétraèdre. À l'intérieur, chaque salle, chaque meuble, chaque dessin est le résultat de calculs très précis, et exprime pour qui sait apprécier la beauté des chiffres, une facette de la vie ou de l'univers.

SYMBOLES

Le Modulisme Mourioche est à l'origine de l'algèbre et de toutes les bases des mathématiques pratiquées partout dans le Monde. Toute la symbolique mise au point par les Trois Savants et leurs héritiers a été reprise par les Humains, les Lithiques, les Farandriens et surtout les Prismates, mais elle a été complètement vidée de tout son caractère sacré, au grand dam des Mourioches, qui voient dans les mathématiques bien davantage

qu'un simple outil pour calculer la force de traction des mulets. Les notations algébriques sont le fondement de toute leur symbolique religieuse, et il n'est pas rare de croiser des Mourioches dévots dont le corps est couvert d'équations.

ETHIQUE

Toute l'éthique et toute la perception du bien et du mal des Mouriocheoïdes est basée sur l'équilibre. Le Monde est une équation. Le seul moyen de se faire pardonner un acte mauvais est de le contrebalancer par de nombreux actes bienveillants. À l'inverse, la personne victime d'une injustice sera parfaitement justifiée dans sa vengeance, puisqu'elle ne fait que rétablir l'équilibre. Il s'ensuit que les Mourioches attaquent très rarement sans être provoqués, mais que leur colère peut atteindre des proportions affolantes.

STATUT

Les Mourioches sont une des races courantes qui bénéficie du moins de considération et leur religion de fait pas exception. En règle générale, les Humains considèrent tout au plus qu'ils pratiquent une forme d'animisme primitif basé sur les nombres. La religion n'entre absolument pas en ligne de compte dans les relations qu'entretiennent les Mourioches avec les autres peuples.

LIVRES

De nombreux traités de mathématiques divines sont considérés comme sacrés par les prêtres de l'Équation Axiomatique. C'est bien sûr le premier de ces ouvrages, l'œuvre des Trois Savants, sobrement intitulée « Théorèmes sur l'Équation Axiomatique », qui présente le plus grand intérêt pour les Modulistes, étant donnée sa profondeur théologique et l'inégalable génie de ses conclusions scientifiques.

VARIANTES ET SECTES

Une toute petite secte de Mourioches fatalistes surnommés **les Aléatoires** pense que l'Équation Axiomatique n'est pas un pur produit mathématique, mais que certaines de ses variables sont modelées par le hasard, comme si des lancés de dés déterminaient le destin du Monde et de ses habitants.

SECTES DÉMONIAQUES

DIVINITÉS

Les Sectes Démoniaques n'adorent pas de Dieu à proprement parler. Comme leur nom l'indique, elles idolâtrèrent les Démons et principalement les Archidémons, comme Shed Samial, Evili, Sin, la Brute, Appolun, Nergal ou Demoria. Par-dessus tout, les adeptes adressent leurs prières à l'inspiration de toute haine dans le Monde, le Calife Démoniaque, Azabek. C'est d'ailleurs d'Azabek, et uniquement de lui, que proviennent les pouvoirs des Prêtres des Sectes Démoniaques. Même si de nombreux Princes des Abysses prétendent qu'ils peuvent conférer aux mortels la capacité de canaliser l'énergie divine, ils en sont en réalité incapables et ne font que leur transmettre une partie de la toute-puissante haine d'Azabek et de l'Envers

Les adorateurs des Démons ne sont pas de distingués théologiens et ils ne passent pas beaucoup de temps à débattre de la possibilité de l'existence des autres Dieux. Elle leur apparaît toutefois comme une évidence, dans la mesure où les Dieux sont les ennemis jurés des Démons. Mais plutôt qu'adopter un front philosophique commun, ils préfèrent agir au coup par coup. Pourchassés par des Prêtres de Muo, des fidèles d'une Secte Démoniaque n'auront aucune difficulté à croire en l'existence du Dieu des Lithiques.

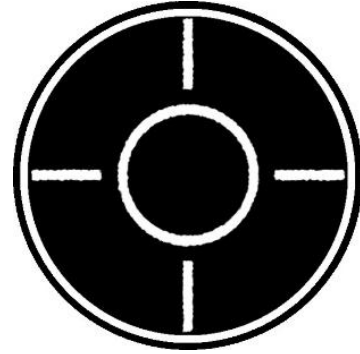
PARADIS

Les membres des Sectes Démoniaques ne croient à aucune forme de Paradis. Ils sont conscients de l'existence de l'Envers, la demeure de leurs maîtres Démoniaques et la plupart s'imaginent bien que c'est là qu'ils vont être condamnés à passer l'éternité, mais comme la majorité des adeptes des Sectes Démoniaques sont des fous dangereux consumés par la haine, ce genre de considérations ne les arrête pas.

ORIGINES

Difficile de tracer l'histoire des Sectes Démoniaques. D'une certaine manière, elles existent depuis toujours. Les Démons sont aussi vieux que le Monde et dès qu'ils ont trouvé le chemin de la Réalité, ils ont cherché à influencer les mortels pour en tirer un bénéfice. Les Démons n'ont jamais eu de difficulté à trouver des gens potentiellement intéressés à ce qu'ils ont à leur offrir. Mais tout cela ne mène pas bien loin. Les

Démons sont très individualistes et ils passent leur temps à se quereller entre eux : il ne leur a jamais été possible de coordonner leurs efforts pour mettre sur pied une structure ambitieuse et durable.



Qui plus est, les Démons ne recherchent pas à asseoir leur domination sur le Monde. Ils ne sont en quête que de destruction, de haine et de l'accumulation de pouvoir personnel. Aucun de ces buts n'est à même de servir de fondation à un mouvement à grande échelle, poursuivant des visées à long terme. Dans les faits, la Secte Démoniaque la plus ancienne existant actuellement dans le Monde est celle des **Phalanges de Semezaï**, un petit groupe de Farandriens Sombracine admirant un Démon des ténèbres depuis une cinquantaine d'années. La plupart des Sectes ne durent qu'un ou deux ans au maximum.

PRÊTRES

La faible durée de vie des Sectes Démoniaques ne leur permet que très rarement de mettre sur pied des programmes de formations de Prêtres. Les Démons doivent donc débaucher et corrompre des Prêtres déjà formés dans d'autres religions. Le Démon qui souhaite s'entourer de fidèles doit trouver un ecclésiastique, le tenter en faisant appel à ses plus bas instincts, lui promettre pouvoir et gloire et demander l'intercession d'Azabek pour lui conférer des pouvoirs. La plupart des Sectes Démoniaques ont un seul Prêtre et il est très rare qu'elles en aient plus de dix. Leur tâche est alors de recruter des fidèles pour servir leur maître : des mortels pour la plupart, mais aussi des morts-vivants, et également des Démons mineurs.

La plupart des Sectes Démoniaques sont des assemblages hétéroclites de monstres et de sociopathes en tous genres et à moins que le Prêtre qui les dirige soit très habile, il n'est pas rare qu'elles implosent sous la pression des querelles internes. Mais avant de disparaître, elles font souvent

énormément de dégâts et de victimes dans la population.

MYSTIQUES

Il n'existe aucun ordre monastique démoniaque. Les adorateurs des Démons se consomment comme des flammes en adorant leur maître, et n'ont ni la patience ni la discipline nécessaires pour devenir Mystiques.

TEMPLES

Ayant rarement le temps de construire des bâtiments dédiés à leur culte, et ne pouvant pas agir en public, les Sectes Démoniaques choisissent de mener leurs opérations à partir de cachettes dans des lieux peu fréquentés : des cavernes reculées, des souterrains abandonnés, des quartiers pauvres voués à la démolition. Plus ils passent de temps quelque part, plus ils aménagent les lieux à leur convenance, mais il est rare qu'ils construisent eux-mêmes les bâtiments qui abritent leurs activités.

SYMBOLES

Bien que chaque Démon aime à s'inventer un symbole particulier lorsqu'il fonde une Secte Démoniaque, il existe un symbole qu'on associe souvent à Azabek et à tous les Démons, en particulier dans le Reik : c'est l'exacte réplique du symbole d'Anadeus, mais avec des couleurs inversées, blanc sur fond noir.

ETHIQUE

Les valeurs et les pratiques des Sectes Démoniaques sont très variées et elles dépendent pour une grande part des préférences de leur maître Démoniaque. Certaines sont anthropophages, d'autres s'en prennent en particulier à certains types de victimes, des femmes ou des enfants par exemple, d'autres encore évoluent dans les milieux de la finance ou de l'armée. Ces Sectes ne se définissent pas en fonction de leur éthique, mais plutôt de leur perversion, qu'elle soit de nature violente, sociale, sexuelle, intellectuelle, artistique, ou toute combinaison de ces facteurs.

STATUT

Les Sectes Démoniaques posent un problème de sécurité presque aussi sérieux que les cellules terroristes théoclastes. Il est encore plus difficile pour les autorités de lutter contre les sombres séides de l'Envers, parce que leurs motivations et leurs méthodes sont totalement imprévisibles : une secte peut surgir de nulle part, tuer des dizaines de villageois pendant des mois avant de disparaître à tout jamais. Il est extrêmement difficile de pratiquer une politique de prévention. En général, les mercenaires et les aventuriers qui pourchassent ce type de Sectes sont très bien rémunérés par les collectivités publiques.

LIVRES

Il existe d'innombrables livres écrits par des adeptes anciens ou actuels des Sectes Démoniaques. La plupart sont des lectures inoffensives, même si elles dépeignent des actes abominables, mais certains de ces ouvrages rendent fous ceux qui les lisent, tout en leur conférant quelques effrayants pouvoirs, raison pour laquelle ils sont très recherchés par les plus avides de pouvoir des fidèles des Sectes Démoniaques. Parmi les plus connus et les plus redoutés de ces volumes, on peut citer les Litanies de Shul, qu'on ne peut lire qu'après s'être repu du sang d'un enfant, le Nanmetraki, dont l'encre a été préparée à partir d'âmes de Farandriens et le Chant Gnaolique, qui est capable d'ouvrir un portail permanent vers l'Envers.

VARIANTES ET SECTES

Chaque Secte Démoniaque est par définition un mouvement religieux unique, avec son propre maître Démoniaque, ses propres membres, ses propres règles et ses propres objectifs. Elles n'ont pas grand-chose en commun, et pas très envie de se fédérer ou de joindre leurs forces.

Exception : depuis une vingtaine d'année, une Secte Démoniaque a mis sur pied une nouvelle astuce pour recruter de nouveaux membres. Ils ont mis sur pied une formation religieuse de pacotille, **la Société de l'Illumination Rationnelle**, qui propose à ses adhérents de dépasser les limites de leurs facultés mentales, moyennant de grosses contributions financières à la Société. Bien entendu, les « cours » prodigués par les Illuminés Rationnels ne sont en réalité que des instruments d'endoctrinement qui poussent les adhérents à adhérer à une Secte Démoniaque.

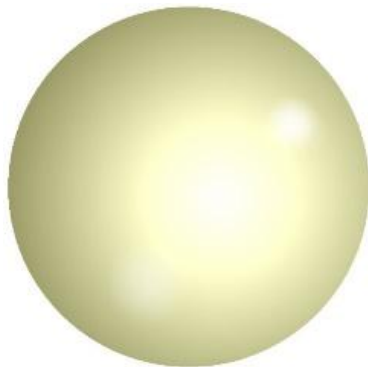
SHADDAÏ

DIVINITÉS

Malok l'Unique, le Miséricordieux, le Sublime, le Lumineux, créateur de l'univers et de toutes les créatures qui le peuplent. Les Shaddaïms l'assimilent à la divinité que les Impériaux appellent Anadeus, mais à la différence de ceux-ci, ils considèrent qu'il est le seul Dieu. Il existe peut-être d'autres créatures célestes, mais une seule est d'essence divine, et son nom est Malok. Les théologiens Impériaux ne sont pas très enthousiasmés par l'existence de cette secte : les plus ouverts d'esprit considèrent tout au plus que Malok est une Émanation d'Anadeus.

PARADIS

Pour les Shaddaïms, il existe un royaume céleste nommé le Hadrah. Malok vit en son centre et le Hadrah est constitué autour de lui, comme un oignon. Après leur mort, plus les fidèles sont vertueux, plus ils peuvent s'asseoir à un endroit proche de leur Dieu. On dit qu'il y a plus d'étages différents dans le Hadrah que de grains de sable sur une plage.

ORIGINES

Le Shaddaï est une religion révélée. Il y a cinq siècles vivait dans le Grand Sud, au sein de la tribu des Pengè, un guerrier nommé Masa'Nti. Un jour un ange lui apparut sous la forme d'un grand arbre. Il lui ordonna de marcher vers le nord, jusqu'à la ville nommée Entremmer. Masa'Nti s'exécuta. Une fois arrivé à Entremmer, il eut une révélation. Malok, le créateur de l'univers, se révéla à lui pour lui expliquer que les peuples du Monde s'étaient détournés de la vraie voie, et qu'ils adoraient de faux dieux. Certains, comme les Impériaux ou les Ogres, s'étaient éloignés de la vérité en modifiant peu à peu les rites qui leur avaient été enseignés.

D'autres priaient tout simplement des divinités de fiction. Malok dicta alors à son Prophète les 144 Parchemins du Ramuyan, la Révélation, et le chargea de faire circuler ce texte et de propager la vraie foi. Pour les Shaddaïms, Masa'Nti n'est autre que le Mabab annoncé par les écritures Impériales.

PRÊTRES

Dans le Shaddaï, tous les hommes sont des Prêtres. Leur objectif est d'apprendre par cœur le Ramuyan, de vivre selon les enseignements du prophète Masa'Nti, et d'enseigner aux autres le message de Malok le Miséricordieux. La seule hiérarchie qui existe au sein du Shaddaï concerne les Prêtres qui commandent la prière pour les autres, qu'on appelle les Guides. En principe, chaque communauté Shaddaï a un Guide qui assume bien souvent des responsabilités politiques. Il peut être révoqué par ses pairs à tout moment et remplacé par un autre Guide.

MYSTIQUES

Il n'existe actuellement aucun ordre monastique Shaddaï constitué, même si des Prêtres solitaires adoptent parfois un mode de vie proche de la vie monastique.

TEMPLES

À part le grand Sanctuaire Shaddaïm d'Entremmer, il n'existe aucun temple dédié ouvertement à cette religion, qui est toujours très mal vue par la plupart des gouvernements. Les lieux de culte du Shaddaï sont donc des caves, des greniers, des remises, et tout autre lieu discret où les croyants peuvent se rassembler sans attirer l'attention sur eux.

SYMBOLES

En général, on peut reconnaître un Shaddaïm au fait qu'il porte un bonnet noir sur la tête et que tant que c'est possible, il marche à pieds nus. La plupart d'entre eux affectionnent un style vestimentaire rigoureux et dépouillé et portent le plus souvent des habits de couleur sombre. Beaucoup d'entre eux se laissent pousser la barbe, mais il s'agit plus d'une coutume que d'une règle religieuse. Le principal symbole religieux du Shaddaï est une sphère blanche, qui peut être de n'importe quelle taille et de n'importe quelle matière. Beaucoup de Shaddaïms affectionnent les perles.

La coupelle et le pichet d'eau, deux objets simples, sont utilisés par la plupart des Shaddaïms pour leur méditation.

ETHIQUE

Pas d'alcool, pas de drogue, pas de sexe en-dehors du mariage, pas de jeux de hasard, pas de mensonges et une conduite totalement non-violente : l'éthique du Shaddaï est extrêmement rigoureuse. Les fidèles considèrent que l'adhésion au code du Ramuyan est un objectif qui les rapproche de Malok, même si tous ne parviennent pas à le respecter en permanence. Par exemple, comme les Shaddaïms sont victimes de persécutions, il arrive à certains d'entre eux de répondre à la violence par la violence. Mais les plus grands Guides du Shaddaï observent chacune des règles, et sont prêts à mourir pour leurs convictions.

Au cœur de cette religion, on trouve les Douze Lois, des principes éthiques simples déclinés sous forme de maximes, et sur lesquels les fidèles appuient leur pratique quotidienne. « Hier et demain ne sont que des histoires que l'on raconte : seul existe aujourd'hui », dit la Première Loi du Shaddaï. « C'est quand l'univers vient contredire la perception que l'on a de l'univers que naît la violence. » (troisième loi). « Face à l'action, les bonnes intentions sont comme les herbes sèches face à l'incendie. » (sixième loi). « Lorsque les illusions s'en vont, ce qui les remplace n'est pas toujours la lucidité, mais bien souvent d'autres illusions. » (neuvième loi)

Le Shaddaï comporte également une vision hiérarchique de l'univers. Toutes les créatures vivantes sont dignes de respect et d'amour. Parmi celles-ci, les créatures intelligentes sont particulièrement chères à Malok. Et parmi les créatures intelligentes, Malok a une préférence pour celles qui le vénèrent, comme les Humains ou

les Ogres, et une préférence encore plus marquée pour les Shaddaïms.

STATUT

Le Shaddaï est considéré comme une hérésie par la Religion Impériale et le prosélytisme non-violent de ses membres est perçu comme une menace. De ce fait, les Shaddaïms sont au pire pourchassés, au mieux considérés comme des citoyens de seconde classe dans le Reik. Leur statut va sans doute s'améliorer avec l'arrivée sur le Trône Impérial d'un Shaddaïms, Angramagia. Le Shaddaï est encore relativement peu répandu. Il ne touche que quelques centaines de milliers d'Humains et d'Ogres.

LIVRES

Le livre saint du Shaddaï est le Ramuyan, ce qui signifie « la Révélation », un ouvrage directement dicté par Malok sur 144 Parchemins sacrés. Chaque Shaddaïm a le devoir d'apprendre par cœur le Ramuyan, et d'en suivre les enseignements, en particulier les Douze Lois. Les Shaddaïms considèrent également que les Chroniques, le livre saint de la religion Impériale, est d'inspiration divine, mais pour eux, le texte a été corrompu et détourné de son sens par l'intervention humaine. Pourtant, ils considèrent les Chroniqueurs comme des prophètes de Malok.

VARIANTES ET SECTES

Le Shaddaï est lui-même une secte, et plutôt récente. Il n'a pas eu le temps d'engendrer d'autres mouvements qui s'en inspirent. Bien sûr, plus cette religion prendra de l'importance géographique et culturelle, plus elle courra le risque de se fragmenter en mouvements divergents et antagonistes.

THÉOCLASTISME

DIVINITÉS

Les Théoclastes ne vénèrent aucun Dieu, et c'est bien ça le principe. Le Théoclastisme n'est pas une religion, mais un mouvement disparate d'individus de tous milieux qui, pour une raison ou pour une autre, refusent l'influence des Dieux sur leur existence.

Même s'il n'existe pas de structure centrale ou de dogme établi, on peut regrouper les Théoclastes en trois grandes catégories. D'abord, les Théoclastes proprement dit, ceux qui ont donné leur nom à tout

le mouvement. Ils croient en l'existence des Dieux, tous les Dieux, mais ils considèrent que les mortels doivent décider eux-mêmes de leur destinée et ils tentent de convaincre le plus grand nombre de dire adieu à leur servilité religieuse, et, partant de là, à la Foi. Certains Théoclastes forment des cellules terroristes et montent des actions d'éclats contre des lieux ou des personnalités religieuses. On en trouve dans tout le Continent, quelle que soit la civilisation.

Deuxième catégorie : les Athées, ceux qui ne croient pas à l'existence des Dieux. Ils pensent que les Prêtres sont des sortes de Magiciens, que le Prodige

de la Foi n'a rien à voir avec des entités supérieure, et que les religions sont basées sur des malentendus. Le fait que la plupart des Dieux aient été particulièrement discrets depuis plusieurs siècles tend à donner de la crédibilité à ce sentiment, même s'il n'est pas très répandu dans la population, à l'exception des citoyens de la Corporation Prismate. Les Athées sont en général beaucoup plus pacifiques que la première catégorie de Théoclastes.

Troisième variété de Théoclastes : les fidèles des Titanides. 3'000 ans après l'exil de leurs maîtres, ils sont toujours inconsolables du départ de la Première Race. Adeptes de la Magie ou de la Science, ils cherchent à exploiter et à développer les dons légués aux jeunes races par les Titanides. Les représentants les plus connus de cette catégorie sont les Chanqs et les autres Fils de l'Œuf, qui continuent à porter haut la flamme de l'héritage Titanide. Ils trouvent parfois des alliés de circonstance auprès d'autres mouvements Théoclastes.



ORIGINES

Paradoxalement, le Théoclastisme est aussi vieux que les grandes religions. La guerre entre les Dieux et les Titanides a mené certaines personnes à choisir le second camp : c'étaient les premiers Théoclastes. Par la suite, alors que le souvenir des Incarnations s'estompait et laissait la place à des mythes et des traditions, de plus en plus de personnes ont commencé à douter de l'existence même des Dieux et ont rejoint le mouvement.

La Guerre de Succession a été le déclencheur du terrorisme théoclaste à grande échelle dans tout le Continent. Persécutés, de nombreux Savants et Magiciens se sont opposés au pouvoir religieux et ont formé des cellules de résistance. Après la guerre, certaines cellules se sont dissoutes, certaines ont rejoint l'Inquisition et certaines ont

continué leur activité, élargissant leurs revendications et recrutant de nouveaux membres, au-delà de ce type de milieux. Le terrorisme théoclaste est aujourd'hui un problème de sécurité très préoccupant : il est en effet très dur de lutter contre cette nébuleuse de groupes aux revendications disparates et aux structures très lâches. Lorsqu'une cellule est démantelée, il est rare de pouvoir remonter la filière à d'autres groupuscules. Évolution préoccupante, certains Théoclastes du Reik semblent depuis quelques mois obtenir du soutien logistique et un entraînement auprès des Hordes Chanqs.

PARADIS

Le seul paradis possible pour les Théoclastes est la poursuite du bonheur dans le Monde, pendant qu'on est en vie. Ils ne croient pas à l'au-delà. Certains Théoclastes extrémistes considèrent que le seul moyen pour les individus de trouver le bonheur est de se débarrasser de l'emprise de la religion. Ils sont même prêts à libérer de force les croyants, en faisant usage de la violence si nécessaire.

PRÊTRES

Il n'y a pas de Dieu dans le Théoclastisme et donc pas de Prêtres. Certaines organisations théoclastes, comme la Vécannique, adoptent toutefois des structures qui rappellent celles d'une religion.

MYSTIQUES

Il n'y a aucun ordre monastique chez les Théoclastes.

TEMPLES

Il n'y a pas de temples chez les Théoclastes. Ils peuvent se retrouver ou se rassembler dans n'importe quel lieu, puisqu'ils n'ont aucun type de cérémonie à mener, qui pourrait demander un environnement particulier. Les Théoclastes terroristes cherchent bien évidemment à mener leurs opérations à partir de lieux discrets.

SYMBOLES

Le symbole le plus couramment associé aux Théoclastes est celui que la plupart des cellules terroristes peignent sur les lieux de leurs méfaits : une roue blanche, qui symbolise l'accomplissement de l'esprit des mortels, conquérants de la nature.

ÉTHIQUE

L'éthique théoclaste est basée sur la liberté des mortels à décider de leur destin, la conviction que la nature est la propriété des gens et qu'ils peuvent en disposer comme ils l'entendent, et le droit des individus à fixer eux-mêmes leurs propres valeurs morales. Certains Théoclastes revendiquent même une totale anomie, rejetant toute forme d'éthique au nom d'une anarchie morale qui a tendance à dégénérer rapidement en crimes épouvantables.

La grande majorité des Théoclastes, toutefois, suit une forme d'éthique. Certains d'entre eux sont en quête de perfection, en tentant de se rapprocher de vertus idéales. D'autres font la balance entre la nuisance potentielle de chacun de leurs actes et la perte de liberté qui consisterait à ne pas agir. Si la nuisance est plus grande que la perte de liberté, l'acte est mauvais. D'autres encore postulent une situation hypothétique dans laquelle tout le monde adopterait un même comportement : dans cette optique, les comportements nuisibles à la société sont considérés comme mauvais, ceux qui ne le sont pas sont bons.

STATUT

À l'exception de la Corporation Prismate et des Hordes Chanqs, les Théoclastes sont mal vus et ils sont même activement recherchés s'ils sont terroristes, ou même simples militants. Dans le Reik, une des missions de l'Inquisition est de traquer et de juger les Théoclastes.

LIVRES

Bien sûr, les Théoclastes n'ont pas de livre saint, mais il existe toute une quantité d'ouvrages qui leurs sont chers, en particulier des traités de

philosophie, ou des pamphlets politiques. Le Code de Vecania est le plus célèbre et le plus diffusé, mais les Humains lui préfèrent des livres comme « La Critique de l'illusion religieuse et de ses effets néfastes pour l'humanité », de Vaillant d'Adorne, ou le « Plaidoyer pour un Monde libre », de Hotton Mermayer, tous les deux écrits au siècle dernier. Toute personne se trouvant en possession d'un de ces volumes dans le Reik sera immédiatement arrêtée et questionnée par l'Inquisition.

VARIANTES ET SECTES

Le plus grand mouvement Théoclaste organisé, en-dehors des Hordes Chanqs, est **la Vécannique** pratiquée par une grande partie des Prismates. Tirée de l'enseignement de la philosophe Vecania, la Vécannique est un code de conduite séculier, qui exige de ses adeptes une obéissance sans faille à sa famille et à sa société, ainsi que de l'ardeur au travail, de l'honnêteté et de l'ambition. Elle ne s'oppose pas particulièrement à la religion, d'ailleurs, certains Prismates suivent la Vécannique en plus du Bazzilisme, mais sa simple existence est considérée comme une provocation par de nombreux religieux.

Une autre organisation Théoclaste qui opère ouvertement, quoique avec moins de succès, est **le Parti Farandrien Révolutionnaire**. Ce mouvement n'est pas uniquement théoclaste : il milite prioritairement pour l'abolition du système des Castes, et une séparation totale de l'Église et de l'État dans l'Alliance Farandrienne. Cela dit, une bonne partie de ses adhérents sont des Théoclastes, parfois très radicaux.

TRINITISME OGRE

DIVINITÉS

Les Ogres prient trois divinités : Uzuwatè-la-Bête, Dieu de la Rage Primale, Adanka-le-Sang, Dieu du Lignage, et N'Chibo-le-Songe, Dieu de la Destinée Manifeste. Ces trois Dieux sont des Émanations du Panthéon Impérial, respectivement de Broulf, Bie et Galian. Les Ogres ne le nient pas, mais ils sont fiers d'avoir des Dieux qui veillent sur eux, quel que soit leur statut cosmologique.

Qui plus est, les Ogres reconnaissent parfaitement l'existence des Dieux Impériaux, et leur rôle prépondérant dans la création de la race des Ogres. Il leur arrive même de prier Anadeus ou d'autres Divinités humaines. Mais ils préfèrent en général

diriger leurs prières vers les entités qui ont été tout spécialement désignées pour assurer leur protection. Quant à l'existence des autres Dieux, c'est un sujet qui n'intéresse absolument pas les Ogres. N'ayant aucune velléité prosélyte, ils se fichent éperdument que les Farandriens adorent le Dieu des Farandriens et les Goupils le Dieu des Goupils, pour autant qu'on les laisse pratiquer leur propre religion.

PARADIS

Le Paradis des Ogres s'appelle le Grand Terrain de Chasse. C'est un endroit qui ressemble aux terres natales des Ogres, des plaines et des collines tempérées, riches en gibier, avec une nature intacte. En bonus, des Humains, des Farandriens et

des Lithiques vivent dans le Grand Terrain de Chasse, sous la domination des Ogres, qui, toutefois, leurs réservent un traitement juste et proportionné. Selon le dogme Ogre, seuls les Guerriers valeureux peuvent accéder au Grand Terrain de Chasse à l'heure de leur mort. Les autres goûtent au Sommeil éternel.

ORIGINES

Le Trinitisme Ogre se distingue de toutes les autres religions révélées par le fait que les trois Dieux sont effectivement apparus aux Ogres, et pas sous la forme d'Incarnations. Contrairement aux autres Dieux, Uzuwatè, Adanka et N'Chibo sont descendus sur terre eux-mêmes pour apporter la bonne parole à leur peuple. Ils se sont manifestés à une dizaine de reprises lors de festivals claniques Ogres, juste avant la Première Guerre, afin que les sauvages se rallient au camp des Dieux.



Depuis lors, un membre de la Trinité est venu en aide à son peuple au moins une fois par siècle de manière significative. Pour les Humains qui connaissent ce détail, c'est une perspective extrêmement stressante : ils craignent qu'Uzuwatè débarque au beau milieu du Reik pour libérer son peuple de l'esclavage. Le constant soutien dont bénéficient les nations Ogres de la part de leurs Dieux expliquent également ce qui peut être perçu comme une relative résignation face à la privation de liberté : ils ont confiance, ils savent que leur heure viendra.

PRÊTRES

Les Prêtres Ogres sont tous des mâles, qui sont initiés au maniement des armes simples, mais qui remplissent avant toute chose un rôle de guérisseurs, particulièrement essentiel dans une société qui arpente les steppes et vit une vie violente. Les Prêtres qui servent la Trinité ont

l'interdiction de se marier ou d'assumer des fonctions dirigeantes au sein d'une tribu.

MYSTIQUES

Les Mystiques Ogres ne pratiquent pas leur religion dans le cadre d'ordres. Ce sont des Ascètes qui vivent seuls, à l'écart de la tribu et qui trouvent force et détermination dans la privation et la contrition. Certains de ces Ascètes Ogres n'ont rien à envier aux plus redoutables des Mystiques combattants du Reik.

TEMPLES

Les Ogres ne bâtissent pas de temples : le temple est tout simplement à l'endroit où se trouve le Prêtre. Pour les Pardes et les Baki, qui sont nomades, il s'agit généralement d'une grande tente, où le prêtre diffuse des essences parfumées et enivrantes à l'occasion des offices. Pour les Ténébrasques, qui sont grégaires, le temple est bien souvent une caverne, où se retrouvent tous les Ogres Ténébrasques une fois par lune pour une célébration commune.

SYMBOLES

Les Ogres observent différents rituels de purification liés à leur religion : purification de la nourriture, purification du corps, purification de l'âme. Par exemple, un Ogre crache par terre avant d'adresser la parole à un inconnu, ce qui doit l'empêcher de révéler des secrets qui ne doivent pas sortir de sa tribu.

À côté de ce type de rite, il existe des symboles graphiques attachés aux trois divinités Ogres. Ils sont très simples, et se prêtent à d'innombrables variations. Uzuwatè est représenté par un poing, Adanka par un œil et N'Chibo par un pied.

ETHIQUE

La société Ogre est relativement insulaire. Elle est basée sur le principe du clan, divisé en lignages, divisés en tribus, divisées en familles. La fidélité à cette structure est le fondement de l'éthique Ogre, de même que des valeurs qui s'y rapportent, telles que le respect de la parole donnée, l'honneur, ou le courage.

STATUT

Les Ogres font l'objet d'un très grand mépris de la part des sociétés plus évoluées, et la plupart des gens n'accordent absolument aucune attention à

leurs croyances, qualifiées de « superstitions ». Ceux qui prennent le temps de s'y intéresser découvrent toutefois la régularité des interventions des Dieux Ogres, et y trouvent une source d'inquiétude pour l'avenir.

LIVRES

Il n'existe pas de livre sacré dans la tradition ogre. Leurs mythes et leurs contes moraux sont entièrement racontés par oral, de Prêtre à Prêtre. Chez les Ogres, les hommes de religion sont avant tout des conteurs. Ils jouent également un rôle important dans la préservation de l'héritage culturel de leur peuple, dont les écrits sont régulièrement détruits par l'envahisseur humain.

VARIANTES ET SECTES

Le Trinitisme Ogre n'est pas une religion organisée de manière stricte, pourvue d'un clergé et d'une hiérarchie bien arrêtée : c'est plutôt une collection d'usages et de coutumes millénaires. Dans ces conditions, chaque tribu et chaque lignage pratique un peu à sa manière, et chacune forme une sorte de « secte » à l'intérieur de la nébuleuse du Trinitisme Ogre.

On peut tout de même distinguer de grandes tendances culturelles. Par exemple, de nos jours, les Ogres Baki ne prient plus qu'Uzukwatè, à l'exclusion des deux autres membres de la Trinité, et la quasi-totalité de leurs prières sont en relation avec le combat.

Il existe aussi un culte qui se diffuse depuis quelques années au sein des esclaves Ogres : le culte des Ogres Blancs. Cette ethnie légendaire d'Ogres civilisés est vue par certains comme une race d'émissaires des Dieux, qui vont libérer toute la nation Ogre de son esclavage.